



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 7930-7939

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Terhadap Kemampuan Membaca Usia 5-6 Tahun

Mutiara Alvia Ningrum^{1✉}, Febrialismanto², Rita Kurnia³

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau

Email: mutiara.alvia5968@student.unri.ac.id[✉]

Abstrak

Dalam pengkajian ini, telah dihasilkan sebuah produk pengembangan yang diberi nama Media Aplikasi The Alphabet Class Presentation. Tujuan dari produk ini berupa guna menaikan keahlian membaca anak umur 5-6 tahun. Proses pengembangan dilaksanakan secara memakai rangkaian pertumbuhan yang sesuai dengan teori Borg dan Gall, serta metode Development and Research. Perolehan penilaian dari validator ahli bahan ajar melihatkan kisaran presentase sebesar 80%, yang menempatkannya dalam golongan "Sangat Layak". Sementara itu, penilaian dari validator ahli media memperoleh kisaran presentase sejumlah 72%, yang menempatkannya dalam golongan "Layak". Selain itu, hasil penilaian dari lima guru sertifikasi menunjukkan kisaran presentase sejumlah 81% golongan "Sangat Layak". Melalui penilaian dari validator ahli materi, media serta lima guru TK sertifikasi, bisa diambil simpulan jika Media Aplikasi The Alphabet Class Presentation pantas dipakai menjadi media belajar untuk meningkatkan keahlian membaca pada anak umur 5-6 tahun.

Kata Kunci: Membaca, Media Aplikasi, *Research and Development*

Abstract

In this study, a development product named The Alphabet Class Presentation Media Application has been created. This product aims to enhance the reading skills of children aged 5-6 years. The development process followed a procedure aligned with Borg and Gall's theory and the Research and Development method. The assessment results from the content expert validators indicated an average percentage of 80%, categorizing it as "Highly Appropriate". Meanwhile, the media expert validators gave an average percentage of 72%, placing it in the "Appropriate" category. Additionally, the average assessment result from five certified teachers obtained a percentage of 81% with the "Highly Appropriate" category. Based on the evaluations of the media expert validators, content expert validators, and five certified kindergarten teachers, it can be concluded that The Alphabet Class Presentation Media Application is suitable for use as a learning media to improve the reading skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *Reading, Application Media, Research and Development*

PENDAHULUAN

Pendidikan berupa peran utama guna membentuk masyarakat yang cerdas. Target pendidikan nasional yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 berupa guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan guna mengembangkan individu yang beriman, beretika, sehat rohani serta jasmani, mandiri serta kuat, juga mempunyai kesadaran sosial dan nasional. Pendidikan Anak Usia Dini berupa landasan pendidikan yang dikhususnya untuk anak-anak mulai dari kelahiran hingga umur 6 tahun. Dari pembagian pola pendidikan, pendidikan ini menolong tumbuh kembang jiwa serta raga anak, serta mempersiapkan mereka secara mental untuk memasuki jalur pendidikan non-formal, formal serta informal.

Secara adanya kemajuan teknologi informasi, komunikasi, dan perangkat mobile, telah terjadi penggunaan yang luas dalam mendukung media pembelajaran. Teknologi komunikasi melalui web dan perangkat seluler memungkinkan siswa untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan. Dalam menggunakan teknik ini, guru dan model pembelajaran dapat membimbing siswa dalam mencari informasi yang relevan. Penerapan teknologi pembelajaran atau *e-learning* adalah metode pembelajaran yang terkait dengan hal ini. Secara umum, pembelajaran melalui aplikasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi melalui perangkat seluler, memenuhi kebutuhan pengguna dengan cepat setelah mengakses data dan berinteraksi dengan orang lain. Pada dasarnya, aplikasi pembelajaran melibatkan penggunaan perangkat seluler, di mana peserta didik dapat mengakses materi yang relevan melalui aplikasi tanpa batasan ruang dan waktu.

Namun, harus dilaksanakan pengkajian mendalam guna mengamati apakah pemakaian aplikasi belajar atau teknologi pembelajaran online berdampak pada tingkat

perkembangan dan prestasi belajar anak, atau apakah terdapat faktor lain yang mempengaruhi minat anak terhadap aplikasi pembelajaran. Beragam jenis teknologi pembelajaran online yang tersedia untuk anak usia dini memungkinkan kita untuk menentukan model metode pembelajaran yang paling efektif bagi anak, sehingga mereka dapat menerima stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Dengan membandingkan beberapa model teknik pembelajaran online yang ada, mengelompokkannya berdasarkan jenisnya, maka penerapan pembelajaran atau teknologi pembelajaran dalam jaringan tersebut dapat diuji coba pada anak.

METODE PENELITIAN

Pengkajian dan pengembangan telah dilakukan pada pengkajian ini. Metode *research and development* dipakai guna memperoleh suatu produk serta menguji efektivitasnya. Pengkajian pengembangan berfokus pada pengembangan produk dalam bentuk media, strategi, materi ajar serta metode belajar. Melalui pengkajian ini, pengembangan dilakukan dalam bentuk media terapan. Data yang didapati pada pengkajian pengembangan media terapan ini bersifat kuantitatif serta dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner. Evaluasi pada validator ahli media, materi serta lima guru bersertifikat menghasilkan data kuantitatif. Tanggapan kuesioner diolah dalam bentuk persentase memakai skala likert menjadi alat ukur. Skala ini terdiri dari pertanyaan yang diikuti oleh empat opsi tanggapan, yang kemudian dihitung menggunakan rumus yang telah ditentukan:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = kisaran nilai melalui validator

\bar{x}_i = kisaran skor perolehan penilaian validator ke – i

n = total validator

secara:

$$\bar{x}_i = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Metode pengukuran dalam pengkajian pengembangan sudah diadaptasi melalui Riduwan (2012). Guna analisa data kuantitatif, jawaban responden bisa diberikan nilai berdasarkan tabel skor berupa:

Tabel 3.4 Skala Likert

No	Analisis Kuantitatif	Skor
1	Sangat Menarik	5

2	Menarik	4
3	Cukup Menarik	3
4	Tidak Menarik	2
5	Sangat Tidak Menarik	1

Sumber: Riduwan (2012)

Setelah mendapatkan nilai skor, dilakukan perhitungan kisaran melalui subjek sampel percobaan serta perolehannya dirubah menjadi pernyataan nilai guna menetapkan mutu serta taraf kebermanfaatan produk yang telah diperoleh melalui asumsi pemakai. Proses konversi skor sebagai pernyataan penilaian ini bisa ditemukan pada tabel berupa.

Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan

Skor persentase (%)	Interpretasi
$p > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

Sumber: Ridwan (2012)

Melalui informasi dalam tabel sebelumnya, pengembangan produk ini hendak dianggap selesai ketika skor nilai pada media belajar mencukupi syarat kecocokan materi, layaknya media, dan kualitas yang diberikan pada Media Aplikasi guna menaikkan keahlian membaca terhadap anak umur 5-6 tahun. Dalam tingkat tersebut, produk akan dikategorikan sebagai sangat layak atau layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan Media Aplikasi The Alphabet Class Presentation sebagai sarana belajar guna menaikkan keahlian membaca terhadap anak umur 5-6 tahun melibatkan validasi pada sebagian pakar, termasuk ahli media serta materi .
 melainkan juga produk ini juga dievaluasi pada lima pengajar taman kanak-kanak yang sudah bersertifikasi. Para ahli membagikan ulasan, komentar serta saran yang akan digunakan sebagai pedoman dalam memperbaiki produk agar optimal serta selaras pada ketetapan yang diharapkan. Terdapat perolehan validasi produk melalui para ahli:

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata Skor	Persentase
---------------------	--------	------	----------------	------------

Materi	1. Keselarasan KD terhadap KI	4	4	80%
	2. Keselarasan Indicator terhadap KD	4		
	3. Keselarasan bahan ajar terhadap indikator	4		
	4. Keselarasan aktivitas belajar membaca terhadap bahan ajar	4		
	5. Keselarasan media aplikasi terhadap bahan ajar	4		
	6. Keselarasan taraf keahlian anak kelompok B terhadap bahan ajar	4		
	7. Jelasnya isi bahan ajar	4		
	8. Jelasnya bahasa yang dipakai guna memberikan bahan ajar	4		
	9. Menariknya bahan ajar	4		
	10. Bisa mendukung kreativitas serta kegiatan belajar anak	4		
Penggunaan	11. Pengertian bahan ajar yang mudah dipahami	4	4	80%
	12. Keselarasan gambar terhadap bahan ajar	4		
	13. Keselarasan bahan ajar terhadap bentuk	4		
	14. Menariknya musik	4		
Total		56	8	160
Rata-rata skor		4	4	80%
Keterangan			Sangat Layak	

Melalui data yang ada dalam tabel penilaian validasi oleh ahli materi, dapat disimpulkan bahwa pada aspek pertama yang berkaitan dengan materi, diperoleh presentase layak sejumlah 80%. Terhadap aspek kedua yang berhubungan dengan penggunaan, juga diperoleh presentase layak sejumlah 80%. Total skor penilaian yang diperoleh adalah 56 melalui 14 indikator penilaian. Kisaran nilai oleh validator ahli materi adalah 4, secara presentase layak sejumlah 80%.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Indikator Penilaian	Materi	Skor	Rata-rata Peraspek	Persentase
---------------------	--------	------	--------------------	------------

	1. Kesesuaian dengan materi pembelajaran	4		
	2. Kemenarikan desain media aplikasi	3		
Fisik	3. Kesesuaian audio visual	3	3.8	76%
	4. Keamanan media untuk digunakan anak	5		
	5. Kombinasi warna yang serasi	4		
	6. Kejelasan gambar media aplikasi	3		
Segi Estetika/ Keindahan	7. Menariknya warna terhadap wujud huruf	3		
	8. Jelasnya tulisan huruf yang dipakai	3	3	60%
	9. Musik yang dipakai pada media aplikasi	3		
Teknik Pembuatan	10. Kebenaran teknik pembuatan media aplikasi	3		
	11. Teknologi yang digunakan dalam media aplikasi	3		
	12. Kesesuaian media dengan karakteristik anak kelompok B	4	3.6	72%
	13. Kemudahan penggunaan media	4		
	14. Kejelasan petunjuk penggunaan	4		
Penggunaan	15. Ketetapan penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan membaca anak	4	4	80%
	16. Kepraktisan produk	4		
	Total	57	14.4	288
	Rata-rata Skor	3.6	3.6	72%
	Keterangan			Layak

Dari tabel penilaian ahli media yang tercantum tersebut, bisa disimpulkan bahwa terhadap aspek pertama yang berkaitan dengan fisik, diperoleh presentase layak sejumlah 76%. Pada aspek kedua yang berhubungan dengan segi estetika atau keindahan, diperoleh presentase layak sejumlah 60%. Pada aspek ketiga yang berkaitan dengan teknik pembuatan, diperoleh presentase layak sejumlah 72%. Pada aspek keempat yang berhubungan dengan penggunaan, diperoleh presentase layak sejumlah 80%. Total skor penilaian yang diperoleh adalah 57 dari 16 indikator penilaian. Kisaran nilai validator ahli media adalah 3.6, secara presentase layak sejumlah 72%.

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Pendidik

No	Aspek	Persentase Kelayakan	Rata-rata	Tingkat Kelayakan
----	-------	----------------------	-----------	-------------------

		ML	US	NU	SU	JS	Persentase	
1	Materi	86	86	84	74	80	82	Sangat Layak
2	Penyajian	94	86	74	74	72	80	Sangat Layak
	Rata-rata Persentase	90	86	79	74	76	81%	Sangat Layak

Keterangan :

ML : Mirna Liza Ns, S.Pd

US : Ullly Satilla, S.Pd

NU : Nurlya, S.Pd

SU : Suprapti, S.Pd

JS : Juinah Saragih, S.Pd

Berdasarkan evaluasi dari validator, yaitu guru-guru TK, dapat disimpulkan bahwa produk ini mempunyai taraf kelayakan yang sangat baik, secara persentase layak sejumlah 81%. Rincian evaluasi dari Ibu Mirna Liza Ns, S.Pd menunjukkan rata-rata persentase sebesar 90% pada golongan penilaian "sangat layak". Sedangkan Ibu Ullly Satilla, S.Pd memberikan kisaran persentase sejumlah 86% golongan "sangat layak". Lalu, Ibu Nurlya, S.Pd memberikan kisaran persentase sejumlah 79% golongan "layak". Evaluasi dari Ibu Suprapti, S.Pd menunjukkan golongan "layak" pada kisaran persentase sejumlah 74%. Terakhir, evaluasi dari Ibu Juinah Saragih, S.Pd menunjukkan kisaran persentase sejumlah 76% golongan "layak".

Hasil pengkajian ini berupa pengembangan produk Aplikasi Media Presentasi Kelas Alfabet yang bertarget guna menaikkan keahlian membaca terhadap anak umur 5-6 tahun. Proses pengembangan didasarkan pada teori Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2013) yang melibatkan tujuh tahap pengembangan. Dalam langkah R&D yang telah ditingkatkan, pengkaji membagi peringkasan serta restriksi sebagai lima tahap. Penyederhanaan ini dilaksanakan sebab berbagai faktor, termasuk situasi saat ini di Indonesia yang sedang menghadapi pandemi COVID-19 dan penutupan sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini mengalami tahap revisi produk yang hanya didasarkan pada rekomendasi melalui ahli materi, media serta lima guru TK bersertifikat.

Diverifikasi oleh pakar materi dalam Program Penelitian Universitas Riau di Universitas PG PAUD, evaluasi terkait isi dilakukan oleh Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed. Proses verifikasi oleh Validator Ahli Materi melibatkan 1 langkah. Terdapat 2 aspek yang dinilai, yaitu isi serta kegunaan. Rata-rata penilaian mencapai 4, dengan tingkat kelulusan sejumlah 80% golongan "Sangat Layak". Selaras pada pengkajian yang dilaksanakan Rita Kurnia (2019) yang bertujuan untuk menggambarkan perkembangan keterampilan membaca pada anak usia dini. Membaca merupakan metode untuk mendapatkan informasi melalui proses membaca, termasuk

pemahaman kata, literasi, interpretasi, pemahaman kreatif serta kritis. Pengkaji bisa memakai teknik observasi guna memahami perkembangan keahlian membaca anak usia dini.

Hasil Evaluasi Ahli Media terhadap Verifikasi oleh Verifikator Ahli Media, Program Pengkajian Universitas Riau. PG PAUD Zulkifli, N, M.Pd melaksanakan evaluasi serta membagikan rekomendasi terhadap media tersebut. Proses verifikasi oleh Validator Ahli Media melibatkan 1 langkah. Terdapat 4 aspek yang dinilai, berupa aspek estetika, fisik, pemakaian serta teknik pembuatan. Rerata nilai adalah 3,6 dengan tingkat kelulusan sejumlah 72% golongan "sesuai". Selaras pada pengkajian yang dilaksanakan Rita Kurnia (2020) bertarget guna memberi gambaran tahap serta perolehan belajar dari pemakaian media gambar yang bisa menaikkan keahlian membaca anak usia dini. Perolehan pengkajian ini melihat jika pemakaian media gambar menaikkan keahlian membaca anak, pada kisaran skor kesiapan membaca anak terhadap siklus I sejumlah 47,37%, serta siklus II menaik 76,15%. Bisa diambil simpulan jika pemakaian media gambar bisa menaikkan keahlian membaca terhadap anak usia dini.

Selain itu, terdapat hasil evaluasi yang dilaksanakan 5 guru TK yang sudah bersertifikat. Jika persentase tanggapan guru melebihi 80% untuk aspek yang dipelajari, maka tanggapan guru dianggap positif, sedangkan jika tanggapan tersebut negatif, maka berbanding terbalik (Hobri, dalam Friska Apriyani, 2018). Pendidik dinilai dalam dua bidang, yaitu bahan ajar serta kinerja. Melalui nilai validator yang dilakukan guru TK, bisa diketahui bahwa taraf layaknya produk sangat tinggi, pada persentase layak sejumlah 81%. Selaras pada pengkajian yang dilaksanakan Rita Kurnia (2017) untuk mengetahui apakah pemakaian media gambar bisa menaikkan keahlian membaca terhadap anak umur 5-6 tahun. Dalam pengkajian tersebut, dilaksanakan eksperimen secara membagikan media gambar guna menaikkan keahlian membaca anak. Bisa diambil simpulan jika media gambar berdampak pada keahlian membaca anak umur 5-6 tahun.

Pengujian produk ini dilakukan dengan menggunakan uji coba terbatas terhadap media kotak huruf. Uji coba terbatas ini melibatkan enam anak umur 5-6 tahun yang tinggal di area tempat tinggal peneliti. Mengingat situasi pandemi COVID-19, jumlah anak umur 5-6 tahun ini terbatas, serta uji coba hanya dilakukan satu kali. Percobaan ini bertarget guna memantau aktivitas anak ketika memakai media aplikasi *The Alphabet Class Presentation*, terutama dalam meningkatkan pengetahuan tentang membaca. Ketika media aplikasi *The Alphabet Class Presentation* pertama kali ditunjukkan kepada anak-anak, respon mereka adalah sebagai berikut: 1. Muncul rasa ingin tahu pada anak-anak terhadap media aplikasi *The Alphabet Class Presentation*. 2. Anak-anak sangat antusias saat melihat media aplikasi *The Alphabet Class Presentation* tersebut. 3. Anak-anak tertarik untuk memainkan media aplikasi *The Alphabet Class Presentation*. 4. Anak-anak merasa senang saat menggunakan media aplikasi *The Alphabet Class Presentation*.

Setelah itu, peneliti memberikan arahan dan petunjuk kepada anak-anak mengenai tehnik memakai media tersebut, kemudian anak-anak mulai memainkan media aplikasi The Alphabet Class Presentation. Dari penggunaan media aplikasi ini, perkembangan anak-anak terlihat sebagai berikut: 1. Anak-anak dapat membaca dan mereka tertarik untuk membaca karena media ini dilengkapi dengan gambar dan suara hewan yang membuatnya kian minat guna belajar membaca. 2. Anak-anak juga merasa senang saat mendengarkan suara hewan yang diputar melalui media tersebut. 3. Anak-anak juga dapat mengenal bentuk hewan melalui gambar dan suara hewan yang disertakan dalam musik yang diputar.

SIMPULAN

Perolehan pengembangan serta pengkajian ini menyimpulkan jika produk media aplikasi The Alphabet Class Presentation telah berhasil dikembangkan sebagai sarana pembelajaran guna menaikan keahlian membaca terhadap anak umur 5-6 tahun. Media aplikasi Presentasi Kelas Alfabet ini dirancang dengan elemen visual dan audio yang menarik bagi anak-anak. Setiap huruf awal dari alfabet didesain menyerupai bentuk hewan, dan kata-kata yang mengacu pada hewan disertai dengan gambar dan diiringi dengan suara. Media ini juga menyediakan video asli yang sesuai dengan setiap huruf alfabet, sehingga anak-anak dapat melihat dan mengenali berbagai jenis hewan yang terkait dengan kata-kata tersebut. Selain itu, terdapat juga suara yang menyertai setiap ejaan kata mulai dari awal hingga akhir alfabet. Dengan menggunakan Presentasi Kelas Alfabet sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat mengembangkan keterampilan membaca anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anon. 1980. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL WARNA MELALUI BERMAIN BOLA PADA ANAK KELOMPOK A Sokhibah Dewi Komalasari."
- Aprih Widayanto, Linda Refianti. 2018. APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF, ANGKA, WARNA, HEWAN, SAYUR, DAN BUAH BERBASIS ANDROID.
- Guslinda & Rita Kurnia. 2018. MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI. JAKAD PUBLISHING. SURABAYA.
- Rita Kurnia. 2009. METODOLOGI PENGEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI. CENDIKIA INSANI. PEKANBARU.
- Rita Kurnia. 2017. PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK LABORATORIUM FKIP UNIVERSITAS RIAU.
- Rita Kurnia. 2018. PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI.
- Rita Kurnia. 2019. PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI.
- Rita Kurnia. 2020. PERKEMBANGAN MEMBACA ANAK USIA DINI. TAMAN KARYA.

PEKANBARU.

Rita Kurnia. 2020. EFEKTIFITAS MEDIA DADU PUTAR UNTUK KESIAPAN MEMBACA ANAK USIA DINI.

Rita Kurnia. 2020. MENINGKATKAN PERKEMBANGAN MEMBACA MELALUI BUKU CERITA RAKYAT MELAYU PADA ANAK USIA DINI.

Sufajar Butsianto. 2017. APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASISANDROID.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Alfabeta. Bandung.