



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025 Page 3473-3483

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

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

## Pengembangan Aplikasi MACA (Mari Membaca) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Raudhaturrahmah Pekanbaru

Ikka Salamah<sup>1✉</sup>, Nurlita<sup>2</sup>, Rita Kurnia<sup>3</sup>

Universitas Riau

Email: [Ikka.salamah1314@student.unri.ac.id](mailto:Ikka.salamah1314@student.unri.ac.id)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Aplikasi Maca berbasis Android dikembangkan sebagai respons terhadap rendahnya minat baca anak, kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan kesulitan anak dalam mengenal huruf-huruf abjad. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun melalui aktivitas sederhana, seperti pengenalan huruf abjad, suku kata, objek sayur, buah, keluarga, warna, dan kata benda sekitar. Aplikasi dilengkapi dengan dubbing pada setiap huruf dan permainan sesuai dengan indikator perkembangan anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan aplikasi yang dapat meningkatkan kemampuan membaca awal anak. Tahapan pengembangan melibatkan potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi desain, validasi produk, dan revisi produk. Instrumen penelitian melibatkan validasi materi, kelayakan media, dan respon pendidik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Maca dianggap sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (89,6%), ahli media (92,71%), ahli pendidik (93,75%), dan uji coba terbatas (88%). Oleh karena itu, aplikasi Maca berbasis Android direkomendasikan untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *Aplikai Maca Berbasis Android, Kemampuan Mengenal Huruf*

## Abstract

The Android-based Maca application was developed in response to the low interest in reading in children, the lack of interesting learning media, and children's difficulties in recognizing letters of the alphabet. This application is designed to improve the early reading skills of children aged 5-6 years through simple activities, such as recognizing letters of the alphabet, syllables, objects of vegetables, fruits, families, colors, and nouns around them. The application is equipped with dubbing for each letter and games according to child development indicators. The research method used is Research and Development (R&D) with the aim of producing an application that can improve children's early reading skills. The development stages involve potential and problems, information collection, product design, design validation, design revision, product validation, and product revision. The research instrument involves material validation, media feasibility, and educator responses. The results of the study showed that the Maca application was considered very feasible based on validation by material experts (89.6%), media experts (92.71%), educator experts (93.75%), and limited trials (88%). Therefore, the Android-based Maca application is recommended for use in improving the early reading skills of children aged 5-6 years.

Keywords: *Android-Based MACA Application, Ability Tokrecognize Letters*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus terpenuhi, dalam hal ini pemerintah telah mengatur sedemikian rupa, baik dalam aturan undang-undang maupun kebijakan-kebijakan agar setiap individu berhak dan mendapatkan pendidikan yang layak. Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari bagaimana anak mengenali, menghargai, menghormati dan memanfaatkan sumber daya yang ada. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara.

Isna, (2019) Sedangkan bahasa merupakan aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini, anak belajar menyimak, berbicara, membaca, menulis sesuai dengan tahap perkembangannya. Bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada usia dini merupakan media untuk berkomunikasi agar anak bisa menjadi bagian dari suatu kelompok sosialnya. Bahasa dapat berbentuk lisan, gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan.

Semua aspek perkembangan ini harus dikembangkan dan ditingkatkan secara seimbang dan berkesinambungan karena pada dasarnya kelima aspek ini saling berhubungan satu sama lain. Sebagai lembaga pendidikan prasekolah, tugas utama seorang pendidik di taman kanak adalah mempersiapkan dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap/perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar. Salah satu aspek yang dikembangkan sejak usia dini ialah bahasa. Untuk membaca bisa dilakukan dimana saja baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan non formal pertama kali bagi anak-anak adalah di dalam keluarga. Orang tua harus bisa menjadi orang tua teman bagi anak-anaknya sehingga anak tidak merasa takut untuk berbicara apapun. Di dalam keluarga anak bisa belajar dengan orang tua dan orang tua harus selalu mendampingi anak untuk lebih mengenal apa yang dinamakan membaca. Orang tua wajib memberi contoh untuk anaknya agar lebih mencintai buku dari pada gadget.

Membaca merupakan suatu kegiatan yang diajarkan secara terpadu kepada anak agar anak mengetahui tentang huruf ataupun angka sehingga menurut Steiberg (Susanto, 2011) adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak sejak dini tentang membaca karena melalui pendidikanlah potensi yang ada di dalam diri anak dapat dikembangkan. Membaca permulaan adalah tahap awal pembelajaran Bahasa untuk mengembangkan keterampilan dasar membaca. Keterampilan ini mencakup keterampilan mengenal huruf, membaca kata serta membaca kalimat sederhana dengan lafal intonasi yang wajar secara lancar akan tetapi ditekankan pada pemahaman isinya karena pemahaman isi akan dilaksanakan dan ditekankan pada tahap membaca selanjutnya pada kelas yang lebih tinggi.

Menurut penelitian Rini Hastutik(2013) membaca merupakan bagian dari sebuah kebudayaan intelektual yang abstrak, yang merupakan penafsiran ide-ide dari simbol-simbol, dan hanya dapat dikuasai pada masa berikutnya. Membaca merupakan salah satu aspek keterampilan berbahasa yang penting untuk dipelajari anak. Keterampilan membaca merupakan kegiatan yang unik dan rumit sehingga seorang anak perlu mempelajari untuk memperoleh keterampilan tersebut. Apalagi bagi anak PAUD yang masih dalam tahap pra-operasional menuju operasional konkret, tentunya keterampilan membaca ini perlu dikembangkan. Kemampuan membaca adalah kesanggupan dan kecakapan serta kesiapan peserta didik untuk memahami gagasan-gagasan dan lambang atau bunyi yang ada dalam suatu teks bacaan sesuai dengan maksud dan tujuan tertentu menurut Tri (2014).

Saat ini kemampuan membaca anak semakin menurun dan minat membaca yang semakin rendah, hal ini terjadi karena kurangnya akses untuk membaca serta media yang menarik untuk dapat membantu meningkatkan minat membaca. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti banyak ditemukan permasalahan, antara lain: Rendahnya minat baca anak, kurangnya media untuk mengembangkan kemampuan membaca awal anak usia dini, media yang digunakan cenderung kurang menarik, tingginya tingkat ketertarikan anak terhadap gejed, anak mengalami kesulitan untuk mengingat atau mengenal huruf-huruf abjad, anak mengenal gambar dan dapat menyebutkan, tetapi anak tidak tahu saat ditanya huruf hurufnya. Ditujukan pada saat guru mengenalkan huruf A-Z dengan menulis dipapan tulis serta diikuti dengan pengenalan suku kata kemudian melakukan kegiatan Latihan dengan membaca satu persatu.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan Di TK Raudhaturrahmah Pekanbaru. Yang akan dikembangkan berupa pengembangan media aplikasi dalam pembelajaran membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun. Waktu penelitian akan dimulai bulan September 2023- Februari 2024. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk tertentu. Dan menguji kelayakan sebuah produk serta keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiono (2019) penelitian pengembangan atau research and development (R&D) adalah aktifitas riset untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (needs assessment), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (development) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui penilaian kualitas produk berupa saran ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif berupa skor yang didapat dari kusioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan anak yang dibantukoleh guru pendamping sebagai tenaga pengajar. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tentang proses pengembangan Aplikasi Maca (Mari Membaca) sesuai prosedur pengembangan yang ditentukan termasuk data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media disertai uji coba di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi sebagai permainan sekaligus media pembelajaran yang digunakan untuk stimulasi kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun. Pengembangan ini dimulai dari munculnya masalah di lapangan dengan melakukan observasi dan pengamatan. Maka dari itu untuk menghasilkan produk yang bagus diperlukan pemikiran dan diskusi serta penelitian yang kuat. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan sugiyono yang dibatasi pada beberapa langkah tahap penelitian. Tahap tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, validasi desain produk, revisi desain, pembuatan produk dan uji coba produk. Berikut ini hasil pengembangan aplikasi membaca awal anak usia 5- 6 tahun.

Tabel 1. Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi oleh Validator

No	Indikator	Jumlah item	Skork faktual	Skor ideal	%	kategori
1	Materi yang di sajikan sesuai dengan indikator memahami bunyi dan bentuk huruf	1	8	8	100	Sangat Layak
2.	Materi disajikan dalam aplikasi sesuai dengan indikator pengenalan simbol-simbol yang dikenal	1	7	8	87,5	Sangat layak
3.	Kesesuaian aplikasi dengan indikator membedakan huruf vocal dan konsonan	1	7	8	87,5	Sangat layak
4.	kesesuaian aplikasi dengan indikator Menyusun nama benda yang ada di sekitarnya	1	7	8	87,5	Sangat layak
5.	Aplikasi dapat menambah pengetahuan anak dalam membaca pada anak usia 5-6 tahun	1	8	8	100	Sangat layak
6.	Materi yang disajikan berada di lingkungan anak	1	7	8	87,5	Sangat layak
7.	Kejelasan menggunakan aplikasi beserta tatacaranya	1	6	8	75	Layak
8.	Kalimat dalam Bahasa mudah dipahami	1	7	8	87,5	Sangat layak
	Total	8	57	64	89,6	Sangat

Sumber: Oleh Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel penilaian materi oleh validator 1 dan 2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari kedua validator adalah 56 dengan presentase 89,6%. Berdasarkan presentase yang diperoleh pada uji kelayakan media edukasi ini dapat dikategorikan "Sangat Layak". Selanjutnya dapat diketahui dari tabel tersebut indikator yang memiliki persentase paling tinggi adalah 100% dengan kategori "Sangat layak". Indikator tersebut diantaranya Materi yang disajikan sesuai dengan indikator memahami bunyi dan bentuk huruf, aplikasi dapat menambah pengetahuan anak dalam membaca pada anak usia 5-6 tahun. 5 indikator memiliki persentase 87,5% dengan kategori "Sangat layak" adapun indikatornya yaitu materi yang disajikan dalam aplikasi sesuai dengan indikator pengenalan simbol-simbol yang dikenal, kesesuaian aplikasi dengan indikator membedakan huruf vokal dan konsonan, kesesuaian aplikasi dengan menyusun nama benda yang ada di sekitarnya, materi yang disajikan berada di lingkungan anak, kalimat dalam Bahasa mudah dipahami anak. Sedangkan 1 indikator terendah memperoleh persentase 75% dengan kategori "layak", indikator tersebut adalah materi yang disajikan berada di lingkungan anak.

Validasi media yang dilakukan bertujuan untuk menilai media yang digunakan untuk pembuatan produk pengembangan fungsinya untuk memperbaiki jika ada kekurangan yang didapat dari pembuatan media sebelumnya validasi media dilakukan dengan memberikan produk media belajar membaca beserta angket lembaran penilaian yang masing-masing memiliki indikator penilaian. validasi media ini divalidasi oleh Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi sebagai validator 1 dan Drs. Zulkifli N, M.Pd sebagai validator 2 yang akan menilai lembar validasi media yang masing-masing memiliki indikator penilaian, Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan skala (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Hasil validasi produk penilaian materi yang dilakukan pada validator 1 dan 2 akan ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Validasi Penilaian Ahli Media oleh Validator

No	Aspek	Jumlah item	Skor faktual	%	Kategori
1	Tampilan	8	60	93,75	Sangat layak
2	Jenis	2	12	93,75	Sangat layak
3	Karakteristik	2	14	87,5	Sangat layak
	Total	12	89	92,71	Sangat layak

Sumber: Oleh Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel penilaian media oleh validator 1 dan 2 diketahui jumlah skor yang diperoleh dari kedua validator adalah 89 dengan persentase 92,71%. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada uji kelayakan media edukasi ini dapat dikategorikan "Sangat layak". Selanjutnya dapat diketahui dari tabel tersebut rata-rata indikator yang memiliki persentase paling tinggi adalah 93,75% dengan kategori "sangat layak". Sedangkan indikator dengan nilai terendah memiliki persentase 87,5% dengan kategori "Sangat layak" indikator tersebut diantaranya kesesuaian aplikasi dengan dunia anak, kesesuaian aplikasi dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Validasi pendidik dilakukan dengan memberikan media edukasi membaca beserta lembar angket penilaian yang berisi masing-masing indikator. Validasi pendidik diisi oleh 5 orang guru yang sudah sertifikasi yaitu Ibu Yulia, S.Pd., Ibu Hermalinton, S.Pd., Ibu Lusi Kurnia Sari, S.Pd., Ibu Novia Sari, S.Pd., Gr, dan Ibu Delvi Ningsih, S.Pd. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan skala (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) setuju, (4) sangat setuju. Hasil penilaian validasi pendidik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Penilaian Ahli Pendidik

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	%	Kategori
1	Tampilan	8	148	92,50	Sangat Layak
2	Jenis	2	39	97,50	Sangat Layak
3	Karakteristik	2	38	95,00	Sangat Layak
	Jumlah	12	225		
	Persentase			93,75	
	Kategori				Sangat Layak

Sumber: Oleh Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel di atas diperoleh skor 225 dengan persentase 93,75% dan dapat dikategorikan "Sangat layak". Selanjutnya dapat dilihat dari tabel indikator dengan penilaian tertinggi memperoleh skor dengan persentase 97,50% dalam kategori "sangat layak" dengan indikator yang ada pada aspek jenis. Sedangkan indikator penilaian yang terendah yaitu 95,00% dengan kategori "Sangat layak" dengan indikator dengan indikator yang ada pada aspek tampilan. Namun perbedaan ini tidak terlalu signifikan karena seluruh aspeknya berada pada kategori sangat layak.

Pada media ini terdapat perbaikan dibagian pengucapan terlalu cepat, contoh kata BaBi di ganti kata lain, dan huruf di besarkan lagi agar lebih kelihatan.

Tabel 4. Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1.	Tingkat ketertarikan anak terhadap aplikasi	1	23	24	96%	Sangat layak
2.	Kemudahan penggunaan aplikasi terhadap anak usia 5-6 tahun	1	22	24	92%	Sangat layak
3.	Kepraktisan penggunaan aplikasi game edukasi untuk anak usia 5-6 tahun	1	20	24	83%	Sangat layak
4.	Tingkat pemahaman anak dengan tujuan penggunaan aplikasi game edukasi	1	19	24	79%	Sangat layak
5.	Kesesuaian aplikasi game edukasi terhadap indikator membaca anak	1	22	24	92%	Sangat layak
	Total	5	106	120	88%	Sangat layak

Sumber: Oleh Data Penelitian (2023)

Berdasarkan hasil uji coba terbatas secara keseluruhan diperoleh skor 106 atau 88% dari yang diharapkan, artinya aplikasi game edukasi ini sangat layak untuk dijadikan sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun dengan bentuk aplikasi di TK Raudhaturrahmah pekanbaru. Dapat dilihat dari tabel indikator yang mendapat skor tertinggi dengan skor 96%, dengan kategori sangat layak. Sedangkan indikator yang memiliki skor presentase paling rendah dengan skor 79% dengan kategori sangat layak.

Membaca anak usia dini hendaknya dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan, sehingga peneliti menghasilkan sebuah aplikasi dalam bentuk permainan edukatif yang diberi nama Aplikasi Maca (Mari Membaca). Aplikasi ini dirancang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun, dan semua fungsi aplikasi mencakup pembacaan meteran untuk anak usia 5-6 tahun. Aplikasi ini dirancang dengan pilihan menu yang beragam dan penuh warna yang sesuai dengan karakteristik

balita agar terlihat menarik. Aplikasi Maca (Mari Membaca) terdiri dari 4 bagian, antara lain menu belajar huruf, kata, benda dan permainan. Menu pembelajaran menyediakan beberapa menu untuk anak-anak, antara lain menu untuk mengidentifikasi huruf abjad, vokal, konsonan, suku kata tunggal, suku kata ganda, suku kata tiga, kata dan konsonan, vokal dan kata, serta untuk mengidentifikasi benda seperti binatang, buah-buahan, sayur-sayuran, keluarga, warna. dan objek.

Pada menu bermain anak akan disuguhkan dengan 4 pilihan permainan, diantaranya susun huruf, anak di perintahkan untuk Menyusun huruf kata benda yang beracak, *puzzle* kata, anak di perintahkan mencocokkan kata sesuai dengan beda yang ada diatas nya, tebak nama, anak diprintahkan untuk menebak nama benda yang muncul, tebak kalimat, dan *Puzzle* suara. Aplikasi Maca (Mari Membaca) ini sangat bagus meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini karena materi yang terdapat dalam aplikasi ini sangat sederhana dan tingkat kesulitannya sudah disesuaikan dengan usia anak. Aplikasi ini dilengkapi dengan dubbing pada setiap menyunya sehingga dapat memudahkan anak untuk mengingat suara dengan bentuk hurufnya serta memudahkan anak dalam bermain dengan intruksi dubbing yang jelas.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, aplikasi Maca (Mari Membaca) juga dapat merangsang pengetahuan anak dengan merasakan suatu benda. Aplikasi Maca (Mari Membaca) sangat baik digunakan karena dirancang dengan aktivitas yang menyenangkan agar anak tetap senang dan tidak kesulitan. Kelayakan Aplikasi Maca (Mari Membaca).

Berdasarkan perhitungan validator Tabel 1 pada saat validasi ahli materi diperoleh informasi rata-rata skor sebesar 89,6%. Berdasarkan persentase yang diperoleh pada Uji Kelayakan, aplikasi ini dapat digolongkan "Sangat Layak", angka rata-rata dengan persentase tertinggi adalah 100% dengan kategori "Sangat Layak". Indikator tersebut diantaranya adalah materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pemahaman bunyi dan bentuk huruf, aplikasi dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usiak5-6 tahun. Dari Tabel 2 yang berisi hasil validitas media para validator diketahui rata-rata skor yang diperoleh adalah 92,71% Berdasarkan persentase yang diperoleh pada Uji Kelayakan, lingkungan belajar ini dapat digolongkan "Sangat Layak". Selain itu, pada tabel tersebut terlihat bahwa angka rata-rata dengan persentase tertinggi pada kategori "sangat baik" adalah sebesar 93,75%. Indikator tersebut adalah bentuk produk sesuai desain, tampilan aplikasi sederhana dan menarik, perpaduan warna cerah pada aplikasi menarik, dukungan gambar jernih dan menarik, suara latar terdengar jelas, petunjuk penggunaan . pemain jelas, teks petunjuk permainan dalam aplikasi mudah dibaca, semua jenis teks dan huruf sangat

jelas dan menarik, media berbasis permainan edukatif, isi aplikasi indikator kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun.

Dari Tabel 3 mengenai hasil validasi pendidik diperoleh informasi bahwa rata-rata skor sebesar 93,75% berdasarkan persentase yang diperoleh pada uji kelayakan media dapat digolongkan ke dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, pada tabel tersebut juga terlihat rata-rata indikator yang persentasenya paling tinggi yaitu sebesar 88,12% dengan kategori "Sangat Layak". Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media atau aplikasi maca (Mari Membaca) yang dikembangkan sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini.

Penelitian (Ningrum dan Kurnia, 2023) "Pengembangan Media pembelajaran berbasis aplikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun" Dalam perjalanan penelitian ini telah diselesaikan produk pengembangan yang disebut Media Aplikasi Presentasi Kelas Alfabet. Tujuan dari produk ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan deret pertumbuhan menurut teori Borg dan Gall serta metode pengembangan dan penelitian. Penilaian validator ahli materi pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 80% yang menempatkannya pada kategori "Sangat Sesuai". Sementara itu, share reviewer dari pakar media sebesar 72% yang menempatkannya pada kategori "Sedang". Selain itu, hasil evaluasi terhadap lima guru bersertifikat menunjukkan 81% berada pada kategori "Kualitas Tinggi". Berdasarkan penilaian ahli materi dan media serta lima orang guru TK bersertifikasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi media presentasi kelas Alfabet layak digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengarah pada pengembangan aplikasi "Maca"; sebagai sarana stimulasi untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di Raudhaturrahmah Pekanbaru. Merujuk pada model pengembangan Sugiyono, penelitian meliputi tahap observasi, perancangan konsep produk dan analisis kelayakan menggunakan validator media, materi dan penilaian oleh pelatih bersertifikat. Hasil evaluasi kelayakan menunjukkan persentase yang sangat menggembirakan: validator pengalaman materi mendapat nilai 89,6%, validator pengalaman media 92,71%, penilaian dosen 93,75%, dan tes terbatas 88%. Dengan kategori "Sangat layak", Berdasarkan seluruh aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Maca dapat digunakan dan

efektif sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di lingkungan Raudhaturrahmah Pekanbaru.

Aplikasi Maca (Mari Membaca) efektif meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Untuk pengembangan selanjutnya, peneliti menyarankan untuk membuat aplikasi baru untuk media pembelajaran anak usia dini. Selain itu, peneliti lain dapat mengembangkan permainan edukatif dengan topik berbeda untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Diharapkan siswa dan orang tua dapat memanfaatkan program ini sebagai kesempatan belajar yang dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi dini anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 2(1), 62-69.
- Merlinda, S. (2019). pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel. 2008, 13-69. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/62849>
- Ningrum, M. A., & Kurnia, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Terhadap Kemampuan Membaca Usia 5-6 Tahun. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(2), 7930-7939.
- NURAINI, A., & Surtikanti, M. P. (2015). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Melalui Metode Bercerita Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di TK Islam Al-Barokah Mojosongo Tahun Ajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ratnawati, D., & Vivianti. (2021). Implementasi Media Belajar Membaca Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 130-141.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Utami, D. S., & Asri Hardini, A. T. (2021). Pengembangan Media Belajar Literasi Digital Berbasis Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), 218. <https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20162>.