

KELAYAKAN MEDIA SIBACA BERBASIS SAC (*SMART APPS CREATOR*) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK PKK BULUREJO

Nur Fadilah^{1*}, Allan Firman Jaya²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: nrfdhla03@gmail.com

ABSTRAK

Membaca permulaan ialah proses awal sebelum anak dapat membaca, membaca permulaan juga merupakan proses paling rendah dimana pada proses ini anak diajarkan untuk mengenal huruf dan mengeja huruf saja. Penggunaan teknologi yang terus berkembang memiliki peran penting dalam bidang pendidikan, pengembangan media aplikasi menjadi solusi yang tepat di era teknologi yang semakin pesat. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran ialah dengan menciptakan bahan ajar yang sesuai relevan dan sesuai kebutuhan. Studi ini dilaksanakan dengan maksud mengembangkan media interaktif SiBaca melalui platform SAC (Smart Apps Creator) sekaligus menilai efektivitasnya terhadap perkembangan kemampuan membaca awal anak berusia 4–5 tahun di TK PKK Bulurejo. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan melalui model ADDIE, salah satu pendekatan R&D yang melibatkan tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian, media SiBaca terbukti sesuai untuk mendukung perkembangan kemampuan membaca awal anak pada rentang usia 4–5 tahun. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validitas dan kelayakan media SiBaca yang mendapatkan skor 85,57% untuk validitas materi dan 87% untuk validitas media. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media SiBaca efektif dalam menstimulasi kemampuan membaca awal anak berusia 4–5 tahun di lingkungan TK PKK Bulurejo.

Kata Kunci: media pembelajaran; membaca permulaan; SiBaca.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan gerbang utama untuk memasuki dunia pengetahuan dan imajinasi. Dengan membaca anak tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta empati. Aktivitas ini menstimulasi otak, memperkaya kosakata dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Pernyataan tersebut memiliki kesesuaian dengan regulasi yang diatur dalam Permendikbud Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013, yang menegaskan bahwa keterampilan membaca dapat dilatih sejak usia dini melalui pengenalan bunyi vocal dan konsonan (Anita, 2023). Membaca permulaan ialah tahap dasar sebelum anak mampu membaca, membaca permulaan juga merupakan tahapan paling rendah dimana pada tahap ini anak diajarkan untuk mengenal huruf, dan mengeja huruf saja (Mardani, 2022). Pada tahap membaca permulaan, anak belajar untuk mengenali tanda atau simbol bunyi bahasa serta urutan huruf, kemudian menghubungkannya dengan makna yang tersirat dalam rangkaian huruf itu (Braja, 1986, dalam (Astuti, 2021).

Kemajuan di bidang teknologi informasi telah memicu perubahan nyata dalam pendidikan, di mana media pembelajaran digunakan secara lebih menarik dan interaktif untuk mendukung proses belajar. Hadirnya teknologi memungkinkan pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berdaya guna (Melati, 2023). Penerapan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini tidak hanya memberi kontribusi pada efektivitas proses belajar, melainkan juga membekali anak dengan keterampilan beradaptasi terhadap percepatan transformasi digital (Asmara, 2023). Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dapat terlihat melalui pengembangan bahan ajar yang relevan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar anak. Proses pengembangan produk memanfaatkan

teknologi pendidikan guna memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran sehingga sasaran pembelajaran dapat direalisasikan. Hal tersebut dilakukan dengan merancang, memanfaatkan, serta mengatur bahan ajar yang dikembangkan sehingga sesuai tujuan dan mempermudah kegiatan pembelajaran (Muyaroah & Fajartia, 2017, dalam (Adesti, 2020). Sejalan dengan pendapat Widjayatri dalam (Pangestu, 2024) penggunaan teknologi digital memberikan dukungan besar pada berbagai segi kehidupan, termasuk pendidikan anak usia dini. Platform yang dirancang menarik bagi peserta didik memungkinkan pendidik untuk menciptakan proses belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Suprayeki (2011, dalam (Wahyuni, 2024) menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memiliki beberapa manfaat utama, diantaranya: (1) meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (2) mengoptimalkan kemampuan belajar yang lebih terarah dan khusus, (3) mendukung penerapan pendekatan pembelajaran yang inovatif, serta (4) meningkatkan produktivitas kerja pendidik. Terdapat berbagai metode dalam merancang media pembelajaran yang interaktif. Saat ini ada banyak inovasi teknologi aplikasi smartphone yang dapat digunakan dalam proses pembuatan multimedia, diantaranya yaitu *Smart Apps Creator (SAC)*. Menurut (Abi, 2022), Platform SAC memungkinkan pengembangan aplikasi untuk sistem Android maupun iOS, sekaligus kompatibel dengan perangkat komputer desktop. Tujuan pengembangan platform ini adalah menciptakan aplikasi media belajar yang dapat diakses oleh pengguna tanpa batasan waktu maupun tempat. Platform ini memberi kesempatan kepada penggunanya untuk menciptakan aplikasi beragam berdasarkan tujuan dan preferensi masing-masing. Media SiBaca dirancang untuk membantu anak dalam mengenal dan memahami konsep dasar membaca. Berbagai fitur pembelajaran yang disediakan media ini memungkinkan anak untuk mempelajari huruf konsonan, huruf vokal, suku kata, kata, dan kalimat secara berjenjang. Dengan metode yang interaktif dan menarik, media SiBaca bertujuan mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak secara optimal, sambil mendukung proses belajar yang menyenangkan dan sesuai perkembangan kognitif. Kebaruan dari media SiBaca yaitu, SiBaca menggunakan aplikasi digital berbasis *SAC (Smart Apps Creator)* memungkinkan anak berinteraksi langsung melalui sentuhan layar dan suara, SiBaca menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti *drag-and-drop*, mencocokkan huruf dengan gambar, serta permainan sederhana.

Menurut (Budyastomo, 2020) Kelebihan dari *Smart apps creator* yaitu: 1) aplikasi ini bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus memiliki keterampilan *coding* atau pengembangan perangkat lunak; 2) output dari aplikasi ini bisa dijalankan diberbagai perangkat, termasuk android; 3) pengembang dapat menambahkan animasi sesuai kebutuhan untuk meningkatkan pengalaman pengguna; 4) aplikasi ini mendukung penggunaan berbagai jenis format file, misalnya teks, gambar, video atau database tertentu; 5) aplikasi bisa terhubung dengan layanan web, APL, atau cloud untuk meningkatkan fungsionalnya.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan *research and development (R&D)* dengan tujuan menghasilkan media ajar SiBaca yang dapat menstimulasi keterampilan membaca permulaan pada anak berusia 4–5 tahun. Model yang diterapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah ADDIE, salah satu model R&D yang menekankan tahapan implementasi dan evaluasi produk. Model ADDIE tersusun atas lima tahapan: menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Tujuannya adalah untuk menciptakan produk yang merupakan solusi optimal, melalui serangkaian proses mulai dari mengidentifikasi masalah, merancang, hingga mengembangkan produk (Waruwu, 2024).

Data yang menjadi dasar penelitian ini yang ialah data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapatkan melalui saran atau kritik dari para validator dalam instrumen angket validasi, data kuantitatif diperoleh dengan menggunakan angket kursorer validator ahli media dan materi. Selanjutnya, data dianalisis melalui pendekatan kuantitatif berdasarkan penilaian validator, yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam menguji kelayakan media. Data dari angket validasi dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam persentase, dengan skala Likert digunakan sebagai alat ukur. Skala ini berbentuk pertanyaan yang disertai empat pilihan jawaban. Setiap item jawaban dalam penelitian ini diberi skor, selanjutnya diolah menjadi data interval sehingga memungkinkan

perhitungan persentase rata-rata tanggapan peserta (Puti, 2023). Menurut Arikunto (1993) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Table 1. Persentase Tingkat Kelayakan Media Menurut Arikunto

$$\text{prosentase kelayakan \%} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus di atas, nilai yang diperoleh selanjutnya dikonversikan menjadi data sesuai dengan interval Tingkat kelayakan yang tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Persentase Tingkat kelayakan Menurut Arikunto (2013:35)

No	Interval Presentase	Nilai
1.	< 20%	Sangat tidak layak
2.	21% - 40%	Tidak layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat layak

Sumber: (Puti, 2023)

Perhitungan data kepraktisan kuesioner menggunakan persamaan 1. (Sofiasyari, 2023).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P : persentase keterlaksanaan pembelajaran

f : jumlah skor rata-rata yang diperoleh

N : jumlah skor maksimal

Penafsiran hasil analisis data responden terdapat pada tabel 3 dan 4. (Sofiasyari, 2023).

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

No	Interval Persentase	Nilai
1.	$P < 60$	Tidak Praktis
2.	$60 \leq P < 70$	Kurang Praktis
3.	$70 \leq P < 80$	Cukup Praktis
4.	$80 \leq P < 90$	Praktis
5.	$P \geq 100$	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengalaman peneliti dan hasil wawancara guru kelas kelompok A TK PKK Bulurejo, bahwa sebagian besar anak belum menghafal huruf dengan sempurna, dari keseluruhan anak yang terdapat pada kelompok A (usia 4-5 tahun) yang berjumlah 25 anak terdapat 72% anak yang tidak tuntas belajarnya. Banyak anak yang menghadapi tantangan dalam proses membaca permulaan, yaitu terdapat 10 Kesulitan muncul ketika anak mencoba mengenali huruf yang tampak mirip satu sama lain (misalnya: b dengan d, p dengan q, u dengan v). Terdapat 18 peserta didik yang kesulitan menghafal dan mengenali pola suku kata (misalnya: ba, bi, bu), 18 anak sering salah membaca atau menebak kata tanpa memperhatikan huruf secara keseluruhan dan 24 kesulitan membaca kata sederhana. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal seperti, pembelajaran yang berjalan cenderung bersifat teacher-centered, di mana guru menjadi pusat aktivitas dan pengambilan keputusan, mengakibatkan kurangnya antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan karena mereka kurang dilibatkan secara aktif. Media yang digunakan dalam pembelajaran sebelumnya yaitu: papan flannel, papan tulis, puzzle, dan buku cerita namun peserta didik kurang tertarik, mudah bosan, dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, sebagai konsekuensi, pelaksanaan belajar mengajar menjadi kurang efisien dan efektivitasnya menurun.

Didasarkan pada permasalahan tersebut peneliti mencoba mengembangkan media yang

bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran yang bisa menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak. Maka dari itu, penulis menetapkan judul penelitian “Pengembangan Media SiBaca berbasis *SAC (Smart Apps Creator)* untuk Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di TK PKK Bulurejo”.

Dalam pembuatan media ajar ini dilakukan dengan lima tahapan diantaranya ialah menganalisis, mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*).

Tahap analisis sebagai langkah awal mencakup proses pengumpulan informasi yang menjadi fondasi penelitian. Pada tahap ini, guru kelas A (usia 4–5 tahun) di TK PKK Bulurejo diwawancarai, dan ditemukan bahwa kemampuan membaca anak masih perlu ditingkatkan, sementara media yang digunakan pendidik untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan belum memadai. Media yang biasa digunakan ialah puzzle, papan flannel dan pohon huruf. Anak-anak kurang antusias dan kurang tertarik dalam pembelajaran serta mudah bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Menanggapi permasalahan yang ditemukan, peneliti kemudian mengembangkan media pembelajaran SiBaca sebagai solusi.

Pada tahap kedua yakni mendesain, peneliti mulai menyusun konsep dan materi yang akan menjadi bagian dari media SiBaca. Pada tahap ini, rancangan awal mencakup pembuatan konsep yang diperlukan untuk mengembangkan media, pembuatan modul, serta penyusunan instrument penilaian.

Tahap ketiga yaitu mengembangkan, peneliti memproduksi media pembelajaran sesuai dengan konsep dan rancangan awal. Proses pengembangan media pembelajaran membaca permulaan berbasis *Smart Apps Creator (SAC)* dilakukan mulai beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menentukan fitur dan materi yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP).
- 2) Membuat perancangan desain dan pengembangan aplikasi.
- 3) Proses pengembangan dengan menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)* dimulai dengan pembuatan halaman interaktif, integrasi elemen multimedia seperti gambar, suara dan animasi serta pengkodean sederhana untuk mendukung interaktivitas dalam media.
- 4) Media pembelajaran divalidasi dengan melibatkan para ahli materi dan media untuk menilai kelayakannya.
- 5) Memperbaiki media sesuai dengan masukan dari para ahli, sehingga menghasilkan media awal dan media yang sudah direvisi.

Tabel 4. Kelayakan menurut ahli materi

No	Validator	Jumlah skor	Rata-rata skor kelayakan	Persentase kelayakan (%)	Kategori
1.	Validator 1	45	3,46	86,53	Layak
2.	Validator 2	44	3,38	84,61	Layak
Rata-rata skor kelayakan				3,42	
Persentase kelayakan (%)				85,57	
Kategori kelayakan materi				Layak	

Tabel 4 menampilkan data validasi dari dua validator yang bertindak sebagai ahli materi, materi pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan karena mendapatkan nilai rata-rata persentase kelayakan 85,57%.

Tabel 5. Kelayakan menurut ahli media

No	Validator	Jumlah skor	Rata-rata skor kelayakan	Persentase kelayakan (%)	Kategori
1.	Validator 1	40	3,63	90	Layak
2.	Validator 2	37	3,36	84	Layak
Rata-rata skor kelayakan				3,495	
Persentase kelayakan (%)				87	
Kategori kelayakan materi				Layak	

Tabel 5 memperlihatkan bahwa media SiBaca, berdasarkan penilaian dua ahli media,

memperoleh persentase kelayakan 87% dan dikategorikan sebagai “layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya media tersebut sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Tahap keempat ialah tahap mengimplementasikan, dalam langkah ini produk yang sudah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan dari validator dan dianggap siap untuk diuji cobakan. Tahap implementasi ini untuk mengetahui media SiBaca dapat menstimulus kemampuan mengenal huruf abjad pada anak dan kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 6. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Anak

Tabel 6.1 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Anak				
Nama anak	Persentase ketuntasan	Persentase ketuntasan observasi awal	Presentase ketuntasan uji coba	
Shakila	75%	62,5%	75%	
Keysha		62,5%	75%	
Alja		62,5%	75%	
Khalifi		87,5%	100%	
Mysha		87,5%	100%	
Anisa		50%	75%	
Firdan		50%	75%	
Fathan		50%	62,5%	
Dika		50%	100%	
Bilal		87,5%	100%	
Intan		50%	50%	
Naya		50%	100%	
Haura		50%	50%	
Khalisa		87,5%	87,5%	
Altan		87,5%	87,5%	
Nauval		100%	100%	
Ilham		62,5%	87,5%	
Fadhil		62,5%	62,5%	
Nadira		50%	50%	
Lenta		62,5%	75%	
Raka		62,5%	87,5%	
Fira		50%	75%	
Indah		50%	75%	
Ralya		87,5%	87,5%	
Zehan		62,5%	87,5%	
Jumlah anak yang tuntas		7	20	
Jumlah persentase kelas		28%	80%	

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui terdapat anak yang paling mencolok mengalami perubahan. Pada saat observasi awal jumlah anak yang tuntas belajarnya yaitu 7 anak dengan persentase 28%, setelah dilakukan uji coba menggunakan media SiBaca jumlah anak yang tuntas belajarnya mengalami peningkatan menjadi 20 anak dengan persentase 80%. Dari data tersebut maka di peroleh kesimpulan bahwa ada perbedaan nilai observasi awal dan nilai uji coba setelah penggunaan media SiBaca berupa kenaikan persentase ketuntasan belajar anak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media SiBaca ini efektif digunakan.

Tahap kelima ialah tahap evaluasi, tahap ini berfokus pada revisi produk berdasarkan kebutuhan. Proses revisi dilaksanakan oleh para ahli baik materi maupun media. Apabila evaluasi menunjukkan adanya kekurangan, produk akan dikembalikan ke tahap awal untuk perbaikan.

KESIMPULAN

Studi R&D ini diarahkan untuk menciptakan media pembelajaran SiBaca, yang bertujuan

menstimulasi keterampilan membaca awal pada anak usia 4–5 tahun.

Hasil dari validasi kelayakan materi ialah “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata persentase kelayakan yaitu 85,57%. Hasil dari validasi kelayakan media ialah “Sangat Layak” dengan nilai rata-rata kelayakan yaitu 87%. Dapat disimpulkan bahwasanya media ini sangat layak untuk dipakai dalam membantu mengoptimalkan aspek kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N I Jabon. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 84-91.
- Adesti, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. *Edutainment*, 27-38.
- Asmara, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7253-7261.
- Astuti, A. W. (2021). Hubungan Penggunaan Media Kartu Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 73-81.
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim Edukasional untuk Pengenalan Tata Surya Educational Game for Basic Knowledge of Solar System. *Teknologi : Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 55-66.
- Chalimah, C. (2020). Roda Pintar Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di Mi Oleh : Chasifatul Chalimah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020 M / 1441 H. 1-94.
- Mardani, P. S. (2022). Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 63-75.
- Melati, E. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 732-741.
- Pangestu, F. G. (2024). Pengembangan Aplikasi Mengenal Hewan Ternak untuk Stimulasi Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 517- 528.
- Puti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo. *INVERTED: Journal of Information Technology Education*, 80-93.
- Satriana, M. (2024). Media Pop Up Book dalam Menstimulasi Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Kemampuan. 861-875.
- Sofiasyari, I. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789-1798.
- Wahyuni, H. (2024). Transformasi Pendidikan: Peran Teknologi Digital Dalam Mendukung Efektivitas Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Era Digitalisasi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1220-1230.
- Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 3928-3936.
- Zaini, H. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 81-96.