

**PENGEMBANGAN APLIKASI BEE\_BA FOR FUN UNTUK MEMBACA PERMULAAN  
DENGAN METODE SUKU KATA**

**Yuni Triana Dewi**

Universitas Negeri Malang, Indonesia

[yuni.triana.2121038@students.um.ac.id](mailto:yuni.triana.2121038@students.um.ac.id)

---

**Abstrak**

Bagi sebagian siswa, menguasai keterampilan membaca pemula dengan metode suku kata dapat menjadi tantangan yang membutuhkan pendekatan kreatif dan menarik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Bee\_Ba For Fun sebagai alat yang menyenangkan untuk membantu siswa SD dalam belajar membaca awal dengan metode suku kata. Metode pengembangan aplikasi ini didasarkan pada pendekatan desain perangkat lunak yang melibatkan tahapan analisis kebutuhan, desain konseptual, implementasi, pengujian, dan evaluasi. Pengembangan aplikasi Bee\_Ba For Fun menggunakan teknologi terbaru dalam pengembangan perangkat lunak dan desain antarmuka yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dirancang agar dapat diakses melalui perangkat mobile seperti smartphone atau tablet, sehingga siswa dapat belajar membaca dimulai dengan metode suku kata secara fleksibel dan interaktif. Aplikasi Bee\_Ba For Fun dilengkapi dengan fitur-fitur menarik, seperti permainan kata interaktif, pemilihan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, dan penghargaan yang diberikan sebagai bentuk motivasi. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis, mulai dari suku kata sederhana hingga suku kata yang lebih kompleks. Dengan demikian, siswa dapat belajar membaca awal secara progresif dan menyenangkan. Penelitian ini juga melibatkan pengujian aplikasi dengan melibatkan siswa sekolah dasar sebagai peserta. Hasil uji coba ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas dan efisiensi aplikasi Bee\_Ba For Fun dalam membantu siswa menguasai membaca awal dengan metode suku kata. Diharapkan aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan menghibur bagi siswa SD, serta meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran membaca

**Kata kunci:** Aplikasi, Membaca, Metode Suku Kata

**Abstract**

*For some students, mastering beginning reading skills with the syllabic method can be a challenge that requires a creative and engaging approach. Therefore, this study aims to develop the Bee\_Ba For Fun application as a fun tool to assist elementary students in learning beginning*

*reading with the syllabic method. This application development method is based on a software design approach that involves the stages of requirements analysis, conceptual design, implementation, testing, and evaluation. Bee\_Ba For Fun app development uses the latest technology in software development and interface design that appeals to elementary students. This application is designed to be accessible through mobile devices such as smartphones or tablets, so students can learn to read beginning with the syllabic method flexibly and interactively. The Bee\_Ba For Fun application is equipped with interesting features, such as interactive word games, selection of difficulty levels tailored to students' abilities, and awards given as a form of motivation. In addition, this application is also equipped with learning materials that are arranged systematically, ranging from simple syllables to more complex syllables. Thus, students can learn beginning reading progressively and enjoyably. This research also involved testing the application by involving elementary school students as participants. The results of this trial will be used to evaluate the effectiveness and efficiency of the Bee\_Ba For Fun app in helping students master beginning reading with the syllable method. It is hoped that this application can be an effective and entertaining learning resource for elementary students, as well as increase their interest in reading learning*

**Keywords:** Application, Reading, Syllable Method

## **PENDAHULUAN**

---

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang menjadi dasar utama dalam menguasai dan memahami materi, serta memudahkan siswa dalam menggali informasi dari berbagai sumber tertulis (Mustikawati, 2015). Salah satu manfaat membaca yaitu dapat menambah pengetahuan serta wawasan seseorang, sehingga akan meningkatkan kecerdasannya (Rahim, 2021). Salah satu jenis keterampilan membaca adalah membaca permulaan.

Keterampilan membaca permulaan menurut Ningsih (2021) yaitu kemampuan melafalkan tulisan dengan lafal serta intonasi yang tepat pada tingkat awal membaca. Membaca permulaan umumnya dilakukan pada siswa kelas awal. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Suyadi, dkk (2021) yaitu membaca permulaan merupakan suatu tahapan dalam proses belajar membaca khususnya pada kelas rendah.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan adalah metode suku kata. Menurut Rismawati (2020) metode suku kata adalah metode yang digunakan untuk memperkenalkan suku kata yang kemudian dirangkai menjadi kata dan kalimat sederhana. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Suyadi, dkk (2021) bahwa kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran membaca permulaan yaitu dengan cara mengenalkan huruf dan kata. Artinya, metode ini bisa diterapkan kepada siswa dalam membaca permulaan. Metode suku kata juga memiliki beberapa kelebihan yaitu dalam membaca tidak perlu mengeja huruf demi huruf, sehingga siswa dapat lebih cepat belajar mengenal kata (Ningsih, 2021).

Proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif jika terdapat suatu media yang sesuai dengan mata pelajaran yang disampaikan, suasana, sarana dan prasarana penunjang, serta karakter siswa. Menurut Manurung (2020) multimedia interaktif memiliki tampilan yang dinamis sehingga memberi daya tarik tersendiri untuk siswa jika dibandingkan dengan teks bacaan saja. Multimedia interaktif juga membuat siswa belajar dan berpartisipasi secara aktif, mandiri, serta dapat menumbuhkan motivasinya. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik pula.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Kurniawati (2014) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini*. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sehari-hari hanya menggunakan papan tulis dan poster yang berisi materi. Sehingga penelitian dan pengembangan ini dibuat dengan tujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar membaca. Produk yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran yang dikemas dalam bentuk CD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia tersebut digolongkan dalam kriteria layak untuk digunakan. Perolehan penilaian dari ahli media 88,3%, sedangkan ahli materi 85%. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini mudah digunakan dan menarik bagi siswa. Namun, media ini juga memiliki kelemahan yaitu masih menggunakan CD interaktif dalam pengoperasiannya, yang dinilai kurang fleksibel.

Penelitian selanjutnya yang relevan dilakukan oleh Yudafrisila (2018) dengan judul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung*. Masalah yang muncul dalam pembelajaran sehari-hari yaitu siswa kurang terampil dalam membaca serta sulit membedakan simbol huruf. Produk yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi macromedia flash 8 yang berisi menu materi, biodata siswa, latihan soal, serta menu keluar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan tersebut, multimedia yang dikembangkan mendapatkan hasil yang valid, praktis, serta efektif. Hasil tersebut diperoleh dari uji kelayakan ahli media, ahli materi, serta uji coba lapangan. Hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini juga dapat meningkatkan keterampilan membaca anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Pagaruyung tahun ajaran 2017/ 2018. Namun, media ini juga memiliki kelemahan yaitu fitur yang terdapat di dalamnya hanyalah materi dan latihan saja. Sehingga perlu variasi fitur baru di dalamnya.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru SD kelas awal diketahui bahwa kemampuan membaca siswa akan berpengaruh juga terhadap pemahaman siswa mengenai suatu materi. Guru telah melakukan upaya untuk mengatasi kendala yang dialami siswanya, dengan cara memberi jam tambahan khusus kepada siswa yang belum bisa membaca untuk didampingi belajar membaca setiap hari di sekolah. Selain itu, guru juga memberikan buku membaca yang dapat dipelajari siswa secara mandiri di rumah.

Namun, sebagian siswa cenderung malas untuk belajar membaca ketika di rumah karena tidak semua siswa mendapat pendampingan orang tuanya selama belajar di rumah. Siswa juga merasa bosan jika harus terus melihat buku yang terkesan monoton.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, salah satu solusi yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan sebuah aplikasi mobile multimedia interaktif supaya dapat membantu proses belajar siswa yang lebih menyenangkan. Multimedia interaktif merupakan media yang tampilan dan fitur-fiturnya berfungsi untuk menginformasikan pesan dan juga memiliki interaktifitas kepada penggunanya (Suryanti dkk, 2021). Pada era ini, pemanfaatan teknologi berkembang sangat pesat. Oleh karena itu, perkembangan teknologi ini harus dimanfaatkan secara tepat.

Berdasarkan beberapa kajian mengenai penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, multimedia pembelajaran interaktif dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang baik. Perbedaan pengembangan media interaktif dengan penelitian terdahulu yaitu peneliti mengemas multimedia ini menjadi sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui gawai masing-masing siswa. Selain itu, peneliti juga mengembangkan *fitur* yang terdapat di dalamnya seperti *games* dan juga menu evaluasi, yang mana guru dapat memberikan *feedback* atau respon terhadap hasil belajar siswanya. Pengembangan media ini juga berfokus pada membaca permulaan yang menggunakan metode suku kata dalam pembelajarannya.

Pengembangan aplikasi *mobile* multimedia interaktif dipilih dengan harapan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran membaca di sekolah dasar. Aplikasi *mobile* multimedia interaktif ini menyajikan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan adanya berbagai *fitur* menarik serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, diperlukan suatu inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah guru saat mengajarkan siswa belajar membaca permulaan terutama dengan menggunakan metode suku kata serta mampu membuat siswa menjadi tertarik, lebih termotivasi dan juga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Sesuai dengan hal tersebut, diperlukan penelitian mengenai *Pengembangan Aplikasi Bee\_Ba For Fun untuk Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata di Sekolah Dasar*.

## **METODE**

---

Pengembangan aplikasi mobile multimedia interaktif untuk pembelajaran membaca siswa kelas 1 sekolah dasar menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan atau keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2017:297). Produk hasil pengembangan nantinya diharapkan mampu memberikan inovasi,

perbaikan dan peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi) (Tegeh, dkk., 2014:42).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

---

### A. HASIL PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI

Produk hasil pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan media ini adalah sebagai berikut.

1. Produk berbentuk aplikasi android untuk belajar membaca permulaan
2. Produk media aplikasi yang dikembangkan berisi.
  - a. Panduan/ petunjuk penggunaan yang terdapat pada bagian awal.
  - b. Materi yang terdapat pada menu belajar. Materi untuk belajar membaca berdasarkan metode suku kata. Materi terdiri dari membaca huruf, suku kata berdasarkan benda, suku kata berdasarkan huruf vokal, serta kalimat sederhana. Masing-masing materi yang disajikan juga dilengkapi dengan suara/ pengucapan sesuai gambar yang sedang ditampilkan.
  - c. *Games* yang terdapat pada menu bermain. *Games* ini disediakan agar siswa dapat bermain sambil belajar. Selain itu juga dapat mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang telah dipelajari. *Games* tersebut antara lain menyusun *puzzle* dan huruf, mencocokkan huruf dan kata, mencari huruf yang hilang, serta menyalakan lampu sesuai huruf yang dicari.
  - d. Evaluasi yang terdapat pada menu latihan. Pada menu evaluasi siswa mengirimkan *record* audio kepada guru saat membaca kalimat yang disediakan/ tertulis pada aplikasi. Hal ini dapat membantu guru mengetahui perkembangan kemampuan membaca siswa.
  - e. Produk media aplikasi ini ditujukan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar.

### B. PENYAJIAN DATA HASIL VALIDASI

Penyajian data dalam pengembangan aplikasi ini diuraikan berdasarkan hasil uji coba yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, serta hasil uji coba produk oleh pengguna. Ahli media dalam hal ini yaitu 1 dosen dari jurusan Teknologi Pendidikan. Ahli materi dalam hal ini yaitu 1 dosen dari jurusan Sastra Indonesia. Sedangkan data uji coba produk yaitu dari siswa kelas 1 Sekolah Dasar sebanyak 24 siswa.

#### 1. Penyajian Data Ahli Media

Validasi produk oleh ahli media dilakukan setelah produk selesai dibuat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan produk yang dihasilkan serta sebagai dasar pertimbangan untuk penyempurnaan produk. Validasi ini dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang yaitu Dr. Henry Praherdhiono, S.si., M.Pd. selaku ahli media pembelajaran. Validasi dilakukan pada tanggal 29 November 2022.

Berikut ini merupakan penyajian data hasil validasi oleh ahli media terhadap aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar:

**Tabel 1**  
**Data Ahli Media**

No	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	Presentase
1.	Kesesuaian aplikasi dengan kompetensi	4	4	100%
2.	Kesesuaian aplikasi dengan karakteristik siswa	4	4	100%
3.	Kemampuan aplikasi merangsang motivasi siswa	4	4	100%
4.	Kemampuan aplikasi memberikan pengalaman belajar yang bermakna	4	4	100%
5.	Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	4	4	100%
6.	Urutan penggunaan aplikasi sesuai	4	4	100%
7.	Kemampuan aplikasi mengulang apa yang dipelajari	4	4	100%
8.	Kemampuan aplikasi membuat siswa belajar secara mandiri	4	4	100%
9.	Desain aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100%
10.	Kepraktisan dan keefektifan media	4	4	100%
11.	Ukuran huruf yang digunakan	4	4	100%
12.	Tampilan aplikasi memiliki konsep yang menarik	3	4	75%
13.	Warna, gambar, dan tulisan pada aplikasi sesuai dan serasi.	4	4	100%
14.	Aplikasi dilengkapi petunjuk penggunaan	4	4	100%
15.	Petunjuk penggunaan aplikasi menggunakan bahasa yang sederhana	4	4	100%
16.	Petunjuk penggunaan aplikasi memudahkan siswa	4	4	100%
<b>Total</b>		63	64	98%

$$P = \frac{63}{64} \times 100\%$$

P = 98% (sangat layak digunakan)

Keterangan:

$\sum X$  = Skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = Skor maksimal yang diperoleh

100% = Konstanta

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.1 mengenai data deskripsi ahli media, maka dapat diuraikan hasil presentase yang diperoleh. Berikut ini merupakan hasil penjelasan dari aspek-aspek yang dinilai.

- Kesesuaian aplikasi dengan kompetensi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- Kesesuaian aplikasi dengan karakteristik siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- Kemampuan aplikasi merangsang motivasi siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- Kemampuan aplikasi memberikan pengalaman belajar yang bermakna memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

- e. Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- f. Kesesuaian urutan penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- g. Kemampuan aplikasi mengulang apa yang dipelajari memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- h. Kemampuan aplikasi membuat siswa belajar secara mandiri memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- i. Desain aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- j. Kepraktisan dan keefektifan media memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- k. Ukuran huruf yang digunakan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- l. Konsep tampilan aplikasi memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini valid digunakan dengan revisi kecil.
- m. Keserasian warna, gambar, serta tulisan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- n. Kelengkapan petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- o. Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- p. Kemudahan petunjuk panduan penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 98% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

## 2. Penyajian Data Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi dilaksanakan setelah produk selesai dibuat. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan isi materi yang terdapat dalam aplikasi *bee\_ba for fun* serta sebagai dasar pertimbangan untuk penyempurnaan produk. Validasi ini dilakukan oleh Dosen Sastra Indonesia Universitas Negeri Malang yaitu Prof. Dr. Anang Santoso, M.Pd. selaku ahli materi. Validasi dilakukan pada tanggal 29 November 2022.

Berikut ini merupakan penyajian data hasil validasi oleh ahli materi terhadap aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar:

**Tabel 2**  
**Data Ahli Materi**

No	Aspek yang dinilai	$\Sigma X$	$\Sigma Xi$	Presentase
1.	Konten yang disajikan mampu membelajarkan aspek keterampilan membaca siswa dengan metode suku kata	4	4	100%
2.	Aplikasi menyajikan materi mengenai huruf vokal dan konsonan	4	4	100%
3.	Aplikasi membelajarkan siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya	4	4	100%
4.	Aplikasi membantu siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya	4	4	100%
5.	Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	3	4	75%
6.	Urutan penggunaan aplikasi sesuai dengan tingkatan isi dalam pembelajaran	3	4	75%
7.	Siswa terlibat langsung dalam pengoperasian media	4	4	100%
8.	Menyajikan konten pembelajaran yang jelas	4	4	100%
9.	Konten pembelajaran berkaitan dengan lingkungan siswa	4	4	100%
10.	Bahasa tidak menimbulkan SARA	4	4	100%
11.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	100%
12.	Kemampuan konten pembelajaran menguatkan konsep berpikir siswa	4	4	75%
<b>Total</b>		46	48	96%

$$P = \frac{46}{48} \times 100\%$$

P = 96% (sangat layak digunakan)

Keterangan:

$\Sigma X$  = Skor yang diperoleh

$\Sigma Xi$  = Skor maksimal yang diperoleh

100% = Konstanta

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.2 mengenai data deskripsi ahli materi, maka dapat diuraikan hasil presentase yang diperoleh. Berikut ini merupakan hasil penjelasan dari aspek-aspek yang dinilai.

- a. Konten yang disajikan membelajarkan aspek keterampilan membaca dengan metode suku kata memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- b. Aplikasi menyajikan materi mengenai huruf vokal dan konsonan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- c. Aplikasi membelajarkan siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- d. Aplikasi membantu siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- e. Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti valid digunakan dengan revisi kecil.
- f. Urutan penggunaan aplikasi sesuai dengan tingkatan isi pembelajaran memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti valid digunakan dengan revisi kecil.
- g. Siswa terlibat langsung dalam pengoperasian media memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- h. Menyajikan konten pembelajaran yang jelas memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- i. Konten pembelajaran berkaitan dengan lingkungan siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- j. Bahasa tidak menimbulkan SARA memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- k. Bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- l. Kemampuan konten pembelajaran menguatkan konsep berpikir siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 96% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

### C. PENYAJIAN DATA UJI COBA PRODUK

Produk media aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan diuji cobakan kepada 24 siswa kelas 1 SD Sunan Giri Ngebruk Sumberpucung Malang, wali siswa, serta guru kelas 1. Produk ini diuji cobakan mulai tanggal .... Sampai tgl ....

#### 1. Penyajian Hasil Uji Coba Siswa (Kemenarikan)

Data

#### 2. Penyajian Hasil Uji Coba Siswa (Kemenarikan)

Data kemenarikan siswa diperoleh dari angket yang disebar pada 24 siswa kelas 1 SD Sunan Giri Ngebruk Sumberpucung Kab. Malang pada hari ..... 3 ... 2022. Data kemenarikan siswa meliputi 9 aspek yang dinilai. Data hasil uji coba produk akan disajikan dalam tabel 3.

**Tabel 3**  
**Data Uji Coba Produk (Angket Siswa)**

No	Nama	Aspek Penilaian								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	AM	1	1	0	1	1	1	1	1	1
2	AAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	AF	1	1	1	1	1	1	1	0	1
4	ZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	AKW	1	0	1	1	1	1	1	1	1
6	AAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	AVAD	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	ANRY	1	1	0	1	1	1	1	1	1
9	AR	1	1	1	1	1	1	1	0	1
10	DWN	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	EAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	HAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	MAM	1	0	1	1	1	1	1	1	1
14	MAIR	1	1	1	1	0	1	1	1	1
15	MAF	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	MANM	1	1	0	1	1	1	1	1	1
17	MDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	MDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1

No	Nama	Aspek Penilaian								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
19	MF	1	1	1	0	1	1	1	1	1
20	NRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	NDMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22	RDR	1	1	1	0	1	1	1	1	1
23	RJAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	RJH	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		24	22	21	22	23	24	24	22	24

**Tabel 4**  
**Data Deskripsi Hasil Uji Coba Produk (Angket Siswa)**

No	Aspek yang dinilai	ΣX	ΣXi	Presentase
1.	Siswa senang belajar membaca dengan aplikasi	24	24	100%
2.	Siswa mengoperasikan aplikasi dengan mudah	22	24	92%
3.	Siswa tidak bosan belajar membaca dengan aplikasi	21	24	88%
4.	Siswa mudah memahami petunjuk penggunaan	22	24	92%
5.	Siswa lebih semangat belajar membaca menggunakan aplikasi	23	24	96%
6.	Siswa senang dengan tampilan aplikasi	24	24	100%
7.	Siswa senang dengan permainan yang ada pada aplikasi	24	24	100%
8.	Siswa belajar lebih aktif dengan adanya aplikasi	22	24	92%
9.	Siswa lebih mudah untuk belajar membaca	24	24	100%
<b>Total</b>		<b>206</b>	<b>216</b>	<b>95%</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{206}{216} \times 100\%$$

$$P = 95\% \text{ (sangat layak)}$$

Keterangan:

ΣX = Skor yang diperoleh

ΣXi = Skor maksimal yang diperoleh

100% = Konstanta

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan data pada tabel 4.4 diketahui jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 206 dari jumlah skor maksimal 216 Maka dapat diketahui nilai dari hasil uji coba pengguna di lapangan untuk pengembangan aplikasi bee\_ba for fun untuk membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar adalah 95%. Dengan demikian pengembangan aplikasi ini dapat dikategorikan

sangat layak digunakan. Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar.

**Tabel 5**  
**Data Uji Coba Produk (Angket Orang tua/ guru)**

No	Nama	Aspek Penilaian										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	RJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	NL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	LF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	IP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	AFF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	APS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	HF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	LA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	LDI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
10	NT	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
11	ERN	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
12	FT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	IR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	SF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	SM	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
16	ITN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	SMS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	IAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	KR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
20	RPL	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
21	TS	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
22	WPL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	SY	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	RK	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	NAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	MA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	RPR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
	Jumlah	27	27	25	27	27	25	25	23	27	27	27

**Tabel 6**  
**Data Deskripsi Hasil Uji Coba Produk (Angket Guru/ Orangtua)**

No	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	Presentase
1.	Aplikasi ini menarik perhatian siswa	27	27	100%
2.	Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna	27	27	100%
3.	Aplikasi ini mengatasi keterbatasan ruang dan waktu	25	27	93%
4.	Aplikasi ini menciptakan pembelajaran yang menyenangkan	27	27	100%
5.	Aplikasi ini sesuai dengan karakteristik siswa	27	27	100%
6.	Petunjuk pengoperasian ini mudah dipahami oleh pengguna	25	27	93%
7.	Aplikasi ini membuat siswa belajar secara mandiri	25	27	93%
8.	Aplikasi ini membuat siswa belajar secara aktif	23	27	%
9.	Konten yang dipelajari siswa sesuai kaidah keilmuan	27	27	100%
10.	Aplikasi ini memudahkan guru/ orangtua untuk	27	27	100%

No	Aspek yang dinilai	$\sum X$	$\sum Xi$	Presentase
	memantau perkembangan siswa			
11.	Aplikasi ini menyajikan pembelajaran membaca permulaan dengan metode suku kata	27	27	100%
	<b>Total</b>	<b>287</b>	<b>297</b>	<b>97%</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{287}{297} \times 100\%$$

$$P = 97\% \text{ (sangat layak)}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Skor yang diperoleh

$\sum Xi$  = Skor maksimal yang diperoleh

100% = Konstanta

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari perhitungan data pada tabel 4.6 diketahui jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 287 dari jumlah skor maksimal 297. Maka dapat diketahui nilai dari hasil uji coba pengguna di lapangan untuk pengembangan aplikasi bee\_ba for fun untuk membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar adalah 97%. Dengan demikian pengembangan aplikasi ini dapat dikategorikan sangat layak digunakan. Oleh karena itu, produk ini dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar.

#### D. Analisis Data

Pada bagian analisis data akan dijelaskan lebih rinci mengenai hasil uji validasi serta uji coba lapangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

##### a. Analisis data hasil validasi ahli media

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.1 mengenai data deskripsi ahli media, maka dapat diuraikan hasil presentase yang diperoleh. Berikut ini merupakan hasil penjelasan dari aspek-aspek yang dinilai.

1. Kesesuaian aplikasi dengan kompetensi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
2. Kesesuaian aplikasi dengan karakteristik siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
3. Kemampuan aplikasi merangsang motivasi siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
4. Kemampuan aplikasi memberikan pengalaman belajar yang bermakna memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

5. Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
6. Kesesuaian urutan penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
7. Kemampuan aplikasi mengulang apa yang dipelajari memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
8. Kemampuan aplikasi membuat siswa belajar secara mandiri memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
9. Desain aplikasi sesuai dengan karakteristik siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
10. Kepraktisan dan keefektifan media memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
11. Ukuran huruf yang digunakan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
12. Konsep tampilan aplikasi memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini valid digunakan dengan revisi kecil.
13. Keserasian warna, gambar, serta tulisan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
14. Kelengkapan petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
15. Bahasa yang digunakan dalam petunjuk penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
16. Kemudahan petunjuk panduan penggunaan aplikasi memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti aplikasi ini sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 98% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

*b. Analisi data hasil validasi ahli materi*

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.2 mengenai data deskripsi ahli materi, maka dapat diuraikan hasil presentase yang diperoleh. Berikut ini merupakan hasil penjelasan dari aspek-aspek yang dinilai.

- E. Konten yang disajikan membelajarkan aspek keterampilan membaca dengan metode suku kata memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- F. Aplikasi menyajikan materi mengenai huruf vokal dan konsonan memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- G. Aplikasi membelajarkan siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- H. Aplikasi membantu siswa mengenal bunyi dari suku kata berdasarkan huruf vokalnya memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- I. Kemampuan aplikasi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti valid digunakan dengan revisi kecil.
- J. Urutan penggunaan aplikasi sesuai dengan tingkatan isi pembelajaran memperoleh presentase sebesar 75%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 3 dari skor maksimal 4, berarti valid digunakan dengan revisi kecil.
- K. Siswa terlibat langsung dalam pengoperasian media memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- L. Menyajikan konten pembelajaran yang jelas memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- M. Konten pembelajaran berkaitan dengan lingkungan siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- N. Bahasa tidak menimbulkan SARA memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- O. Bahasa yang digunakan mudah dipahami memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.
- P. Kemampuan konten pembelajaran menguatkan konsep berpikir siswa memperoleh presentase sebesar 100%. Jumlah skor yang diperoleh yaitu 4 dari skor maksimal 4, berarti sangat valid digunakan dan tidak perlu direvisi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat dalam aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 96% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

#### **B. Uji Coba Produk ke Pengguna (Siswa)**

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.4 diperoleh dari uji coba lapangan (siswa) yang kemudian diuraikan sebagai berikut:

1. Saya merasa senang belajar membaca dengan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 100% senang
2. Saya dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 92% mudah
3. Saya tidak bosan belajar membaca dengan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 88% tidak bosan
4. Saya mudah memahami petunjuk yang terdapat pada aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 92% mudah
5. Saya lebih semangat belajar membaca menggunakan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 96% lebih semangat
6. Saya senang dengan tampilan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 100% senang
7. Saya senang dengan permainan yang ada pada aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 100% senang
8. Saya lebih aktif belajar ketika menggunakan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 92% aktif
9. Saya lebih mudah belajar membaca ketika menggunakan aplikasi *bee\_ba for fun*  
Responden menyatakan 100% mudah

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *bee\_ba for fun* untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 95% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

#### **C. Uji Coba Produk ke Pengguna (Guru/ Orangtua)**

Data yang telah dijabarkan pada tabel 4.5 diperoleh dari uji coba lapangan (guru/orangtua) yang kemudian diuraikan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini mampu menarik perhatian siswa  
Responden menyatakan 100% menarik
2. Aplikasi ini mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa  
Responden menyatakan 100% mampu
3. Aplikasi ini mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu  
Responden menyatakan 93% mampu
4. Aplikasi ini mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa

Responden menyatakan 100% mampu

5. Aplikasi ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD

Responden menyatakan 100% sesuai

6. Petunjuk penggunaan yang ada pada aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna

Responden menyatakan 93% mudah

7. Aplikasi ini mampu membuat siswa belajar secara mandiri

Responden menyatakan 93% mampu

8. Aplikasi ini mampu membuat siswa belajar secara aktif

Responden menyatakan 85% mampu

9. Konten pembelajaran dalam aplikasi ini sesuai dengan kaidah keilmuan

Responden menyatakan 100% sesuai

10. Aplikasi ini memudahkan guru/ orangtua dalam memantau perkembangan belajar siswa

Responden menyatakan 100% mudah

11. Aplikasi ini menyajikan pembelajaran membaca dengan metode suku kata

Responden menyatakan 100% sesuai

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media aplikasi bee\_ba for fun untuk membaca permulaan dengan metode suku kata sangat layak digunakan dan tidak perlu melalui tahap revisi dengan presentase keseluruhan 97% dan masuk dalam kriteria sangat layak.

## **KESIMPULAN**

---

Dalam aplikasi ini siswa diajak belajar dan bermain. Proses belajar siswa menunjukkan kemajuan meskipun belum sempurna. Siswa lebih memahami cara membaca terutama dengan menggunakan metode suku kata. Selain itu, siswa juga lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar membaca.

Pengembangan aplikasi bee\_ba for fun untuk membaca permulaan dengan metode suku kata di sekolah dasar telah divalidasi oleh dua ahli yaitu satu orang ahli media dan satu orang ahli materi yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari aplikasi serta siswa kelas 1 sekolah dasar sejumlah 24 siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk aplikasi bee\_ba fun untuk membaca permulaan dengan metode suku kata. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mendapat presentase yang cukup besar yaitu 98% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan dan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi juga mendapat presentase yang cukup besar yaitu 96% dengan kriteria sangat layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji coba yang diperoleh dari pengguna (siswa) memperoleh presentase sebesar 95% dan hasil uji coba yang diperoleh dari pengguna (guru/ orangtua) memperoleh presentase sebesar 97%.

## **BLIBLIOGRAFI**

---

- Amir, M. F., Hasanah, F. N., & Musthofa, H. (2018). Interactive multimedia based mathematics problem solving to develop students' reasoning. *International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, 7(2.14 Special Issue 14), 272–276.
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(1)
- Armawi, S. A. S. (2018). Pendayagunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa Arab. *Jurnal Al Mabhats*, 3(1), 01–23.
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Dewi, Nurani Sinta (2019) *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Slow Learner*. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Faroqi, A., & Maula, B. (2014). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca, Menulis, Berhitung (Calistung). *JURNAL ISTEK*, 8(2).
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran konsep listrik bagi calon guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.
- Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63-70.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(1), 10-24.
- Haryaningtias, D., Suyatna, A., & Sesunan, F. (2013). Pengembangan multimedia interaktif tutorial menggunakan pendekatan kontekstual. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 1(6).
- Havisa, S., Solehun, S., & Putra, T. Y. (2021). Pengaruh Metode Suku Kata Menggunakan Media Kartu Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31.
- Indria, V. P., Sudarwan, D., & Daimun, H. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman Pada Anak Kelompok A Di Paud Sambela Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, Universitas Bengkulu).
- Jamaris, Martini. 2014. *Kesulitan Belajar Prespekif, Asesmen, dan Penanggulangannya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lia, L. (2015). Multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam bidang pendidikan sains. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 132-140.

- Müller, B., Richter, T., & Karageorgos, P. (2020). Syllable-based reading improvement: Effects on word reading and reading comprehension in Grade 2. *Learning and Instruction*, 66(January), 101304
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) press
- Mustikawati, R. 2015. *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata (Syllabic Method) pada Siswa Kelas I SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015*. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 2356-3443.
- Ningsih M, dkk. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD Melalui Metode KRSK Berbantuan Media Papan Alur*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 2502-7069.
- Novitasari, D. (2016). *Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa*. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.)
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Primasari, R., Zulfiani, Z., & Herlanti, Y. (2014). Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan. *Edusains*, 6(1), 67-72.
- Rahim, dkk. 2012. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rismawati, dkk. 2020. Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan antara Metode Suku Kata dengan Metode Eja Berbantuan Media Kartu Kata. *Jurnal Pendas Mahakam*. 5 (1). 41-46.
- Simalango, U., Huda, A., & Dwiyani, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 6(2), 44-50.
- Suyadi, dkk. 2021. Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SDN 009 Tarakan. *Dwijia Cendekia*, 5(2), 2581-183
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tarmansyah, dkk. (2013). Efektifitas Metode Kupas Rangkai Suku Kata Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Anak Kesulitan Membaca. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Vol.2 No.3 Hal. 3
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17-48.

**Copyright holder:**

Yuni Triana Dewi (2023)

**First publication right:**

[Jurnal Syntax Admiration](#)

**This article is licensed under:**

