



Pengembangan Media Membaca Berbasis *Android* “*Si Tepat*” Pada Mapel Bahasa Indonesia Kelas I SD

Joko Ebib Usantoro^{1*}, Rofian², Lina Putriyanti³

¹PGSD/FIP/Mahasiswa/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: jokoebib808@gmail.com

²PGSD/FIP/Dosen/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: rofian@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Dosen/Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: linaputriyanti@upgris.ac.id

Abstract. *The research aims to determine the development of Android-based media "SI TEPAT" that can be used as an interesting learning media in elementary schools. The research method used is research and development using the Sugiyono model with several steps, namely: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, and field trials. The population and samples taken were grade 1 students at 3 elementary schools in Wonoboyo District consisting of Wates State Elementary School, Kebonsari 2 Elementary School, and Semen State Elementary School. The research results show that the Android-based application SI TEPAT is very effective as a learning medium. The results obtained from the test results carried out on teachers and students showed that the teacher response was 96.33% or very appropriate and the student response was 87.61% or very appropriate. The benefits of Android-based media "SI TEPAT" can be used as a learning medium to help make it easier for students to learn Indonesian starting reading material.*

Keywords: *Android Based; Media; The Right One.*

Abstrak. *Penelitian bertujuan mengetahui pengembangan media berbasis Android “SI TEPAT” dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model Sugiyono dengan beberapa langkah, yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba lapangan. Populasi dan sampel yang diambil adalah siswa kelas 1 pada 3 Sekolah Dasar di Kecamatan Wonoboyo yang terdiri dari SD Negeri Wates, SD Negeri 2 Kebonsari, dan SD Negeri Semen. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi berbasis android SI TEPAT sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil diperoleh hasil uji coba yang dilakukan kepada guru dan siswa didapatkan respon respon guru sebesar 96,33% atau sangat layak dan respon siswa sebesar 87,61% atau sangat layak. Manfaat adanya media berbasis Android “SI TEPAT” dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia materi membaca permulaan.*

Kata Kunci: *Berbasis Android; Media; Si Tepat.*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1) menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, dan kecerdasan, etika yang luhur, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan” (Rahman, BP, Abd dkk., 2022: 3). Guru didorong untuk mampu menciptakan pendidikan yang efektif. Salah satu strategi untuk mendorong tercapainya pendidikan efektif adalah dengan memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Arsyad (2014: 29), salah satu penerapan media pembelajaran dalam proses pengajaran adalah untuk memperjelas bagaimana suatu informasi atau materi disajikan kepada siswa guna memperlancar proses pengajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yang tinggi.

Media Pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efektif. Hal ini sejalan dengan Hasibuan, et al (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam sistem. Media memiliki fungsi sebagai salah satu bentuk komunikasi non verbal. Keterampilan membaca merupakan kunci utama bagi siswa untuk melanjutkan pendidikannya. Menurut Bua, M. T. (2022), menegaskan bahwa keterampilan membaca permulaan menjadi penting untuk anak usia kelas rendah. Siswa memperoleh keterampilan membaca permulaan melalui proses belajar mengajar yang diberikan kepada anak untuk menyampaikan suatu pesan.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2022 dan pada tanggal 7 November 2023, peneliti menemukan bahwa guru masih kurang dalam mempersiapkan diri dan mempersiapkan media perantara saat proses belajar membaca, sehingga guru sering mengalami kesulitan saat mengajarkan membaca terhadap siswa. Karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran membaca hanya berupa buku dan papan huruf abjad sehingga membuat siswa kurang termotivasi dan kurang antusias dalam proses pembelajaran, hal inilah yang menyebabkan pembelajaran menjadi tidak hidup dan menghambat proses pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan penunjang pembelajaran yang disajikan secara digital dan dalam bentuk aplikasi Android. Aplikasi “Yang Benar” adalah aplikasi pembelajaran membaca inovatif berbasis Android yang memiliki fitur unik mempelajari huruf alfabet dan ejaan kata berbasis Android. Melalui materi pembelajaran dalam bentuk aplikasi “Yang Tepat” dapat mempermudah pembelajaran siswa, karena pembelajaran melalui smartphone lebih nyaman dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Penelitian yang dilakukan oleh Widyowati (2020) dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi 39 Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar”. Hasil validasi ahli materi dan ahli media memperoleh nilai sebesar 93,43% dengan kategori “sangat layak”. Hasil angket respon guru memperoleh persentase sebesar 96,6%. Hasil penelitian terhadap responden yaitu siswa kelas I SD yaitu skala kecil dengan jumlah 5 Sekolah Dasar memperoleh persentase sebesar 99,46% dengan kategori “sangat baik”. Dapat disimpulkan bahwa produk pembelajaran membaca berbasis aplikasi untuk kelas 1 layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Agar dapat memberikan proses pembelajaran membaca yang inovatif dan layak digunakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan di kelas 1 tersebut peneliti akan membuat media pembelajaran dengan berbasis android berupa aplikasi “Si Tepat” untuk menunjang sistem pembelajaran. Aplikasi “Si Tepat” di desain secara menarik, lengkap, dan interaktif dengan adanya penambahan *game* sehingga diharapkan dapat merangsang kemampuan siswa dalam memahami huruf alphabet dan membaca permulaan. Maka peneliti tertarik akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbasis Android “Si Tepat” Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD di Kecamatan Wonobojo Temanggung.

METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan model penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2013: 142) mengemukakan bahwa terdapat 10 tahapan, hanya 6 (enam) langkah yang dilakukan yaitu Penelitian dan pengumpulan informasi, Perencanaan, Pengembangan Bentuk Awal Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk. Subjek uji coba satu orang ahli media pembelajaran, satu orang ahli materi, dua orang guru, dan siswa kelas I Sekolah Dasar dengan menggunakan sampling jauh. Pada penelitian mengambil 3 Sekolah Dasar yang dijadikan penelitian yaitu di SDN 2 Kebonsari, SDN Semen, dan SDN Wates. Populasi dalam penelitian siswa kelas I Sekolah Dasar dan sampel yaitu siswa kelas I Sekolah Dasar di Kecamatan Wonobojo yang diambil sampel sebanyak 3 Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan empat (4) angket berupa lembar angket ahli media, lembar angket ahli materi, lembar angket pengguna untuk siswa dan guru kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *android* “SI TEPAT” pada SDN Wates memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi membaca permulaan. ketika siswa menggunakan aplikasi “SI TEPAT” mereka cenderung tertarik dan mau mempelajari materi membaca permulaan dengan semangat serta peserta didik tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran “SI TEPAT” karena isi dan desain pada aplikasi ini dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *android* “SI TEPAT” pada SDN 2 Kebonsari memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi membaca permulaan. ketika siswa menggunakan aplikasi “SI TEPAT” mereka cenderung tertarik dan mau mempelajari materi membaca permulaan dengan semangat serta peserta didik tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran “SI TEPAT” karena isi dan desain pada aplikasi ini dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Hasil penggunaan media pembelajaran berbasis *android* “SI TEPAT” pada SDN Semen memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi membaca permulaan. Ketika siswa menggunakan aplikasi “SI TEPAT” mereka cenderung tertarik dan mau mempelajari materi membaca permulaan dengan semangat serta peserta didik tidak bosan saat menggunakan media pembelajaran “SI TEPAT” karena isi dan desain pada aplikasi ini dirancang sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Hasil uji lapangan respon siswa yang dilakukan 24 siswa kelas 1 SD Negeri Wates mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 89,29 %. Media pembelajaran berbasis *android* SI TEPAT ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri Wates. Uji coba lapangan dilakukan kepada 1 guru kelas di SD Negeri Wates, hasil data yang diperoleh respon guru pada media “SI TEPAT” bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 97 dengan persentase 97 %. telah memenuhi kriteria “Sangat Layak”, karena berada dari rentang 75 % - 100 %.

Hasil uji lapangan respon siswa yang dilakukan terhadap 16 siswa kelas 1 SD Negeri 2 Kebonsari mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 86,44%. Media pembelajaran berbasis *android* SI TEPAT ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri 2 Kebonsari. Uji coba lapangan dilakukan kepada 1 guru kelas di SD Negeri 2 Kebonsari, hasil data yang diperoleh respon guru pada media “SI TEPAT” dinyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 94 dengan persentase 94 %. karena berada dari rentang 75 % - 100 %.

Hasil uji lapangan respon siswa yang dilakukan terhadap 17 siswa kelas 1 SD Negeri Semen mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 86,44 %. Media pembelajaran berbasis *android SI TEPAT* ini telah memenuhi kriteria sangat Valid dan Praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri Semen. Uji coba lapangan dilakukan kepada 1 guru kelas di SD Negeri Semen, hasil data yang diperoleh oleh respon guru pada media “SI TEPAT” dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 98 dengan persentase 98 % karena berada dari rentang 75 % - 100 %.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Responden Siswa Pada 3 Sekolah Dasar.

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
1	Materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru	250	285	87,71 %
2	Penyampaian materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> dikemas dengan menarik	246	285	86,31 %
3	Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> lebih menarik daripada LKS dari sekolah	251	285	88,07 %
4	Materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> disampaikan dengan jelas	251	285	88,07 %
5	Materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> ini mudah saya pahami	249	285	87,36 %
6	Materi dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> sudah lengkap	246	285	86,31 %
7	Media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> menambah wawasan mengenai keterampilan membaca	255	285	89,47 %
8	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> mudah saya pahami	233	285	81,75 %
9	Warna yang digunakan media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> ini menarik	249	285	87,36 %
10	Bentuk dan ukuran huruf dalam aplikasi <i>SI TEPAT</i> dapat saya baca dengan jelas	242	285	84,91 %
11	Media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> menjadikan saya belajar lebih rajin	249	285	87,36 %
12	Media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> dapat dipelajari sendiri	255	285	89,47 %
13	Media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> dapat saya pelajari secara berkelompok dengan teman	240	285	84,21 %
14	Media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> dapat digunakan dimana saja	243	285	85,26 %
15	Quiz dalam media pembelajaran berbasis <i>android (SI TEPAT)</i> sesuai dengan materi	264	285	92,63 %

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase
16	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> (<i>SI TEPAT</i>) dapat digunakan kapan saja	267	285	93,68 %
17	Gambar yang dipakai dalam media pembelajaran berbasis <i>android</i> (<i>SI TEPAT</i>) jelas dan menarik	241	285	84,56 %
18	Media pembelajaran berbasis <i>android</i> (<i>SI TEPAT</i>) dapat menambah pengetahuan saya tentang materi keterampilan membaca	259	285	90,87 %
19	Saya lebih tertarik belajar dalam media pembelajaran berbasis <i>android</i> (<i>SI TEPAT</i>)	253	285	88,77 %
20	Saya senang dengan adanya media pembelajaran berbasis <i>android</i> (<i>SI TEPAT</i>)	251	285	88,07 %
Rata-Rata Keseluruhan				87,61 %

Pembahasan

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari 10 tahapan, dengan menggunakan 6 (enam) tahapan. Berikut ini langkah-langkah model Sugiyono yang meliputi: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk.

a. Potensi dan Masalah

Penelitian ini dilandasi dari adanya potensi dan masalah yang ada di Sekolah Dasar di Kecamatan Wonobojo. Menurut Sugiyono (2011: 297) berpendapat bahwa potensi adalah segala sesuatu yang menimbulkan nilai tambah apabila dimanfaatkan, sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara apa yang diharapkan dan apa yang sebenarnya terjadi. Menurut informasi yang diperoleh ketika wawancara secara tidak terstruktur guru menyampaikan bahwa Sekolah di Kecamatan Wonobojo masih belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, sehingga perlu inovasi baru untuk bisa mengikuti perkembangan zaman saat ini.

b. Pengumpulan Data

Penelitian yang dilakukan didasarkan pada permasalahan di kelas I SD di Kecamatan Wonobojo. Sebelum melakukan penelitian, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah yaitu dengan melakukan wawancara secara tidak terstruktur dengan guru kelas 1 SD Negeri 2 Kebonsari dan SD Negeri Wates. Terdapat permasalahan di SD Negeri 2 Kebonsari dan SD Negeri Wates berupa bahan ajar yang digunakan guru kurang kooperatif, sebab Sekolah Dasar tersebut memang berada di perbatasan antara Kabupaten Temanggung dan Wonosobo sehingga berdasarkan wawancara dengan guru di SD Negeri Wates, sekolah tersebut tergolong Sekolah Dasar terpencil. Bahan ajar yang kurang kooperatif menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang akan dipelajari dan guru cenderung masih menerapkan metode ceramah dalam proses pembelajaran serta belum menerapkan model pembelajaran yang variatif.

c. Desain Produk

Tahap mendesain langkah yang mana didalamnya terdapat langkah-langkah perencanaan yang memiliki tujuan spesifik, measurable, applicable, dan realistic. Desain produk pada penelitian ini mengacu pada tampilan produk dan isi materi produk. Desain produk pada penelitian ini menggunakan aplikasi *UNITY* dan *Corel Draw*, rancangan tersebut akan diwujudkan dalam

bentuk *aplikasi Android* untuk media membaca permulaan Berikut rancangan atau desain yang dibuat oleh peneliti:

Gambar 1. Rancangan Desain Produk.



Halaman ini berisi *slash screen* yang terdiri dari judul dan identitas aplikasi. Halaman ini didesain secara menarik dengan memperhatikan kontras warna dan gambar-gambar yang menginterpretasikan pembelajaran membaca permulaan.

Gambar 2. Rancangan Desain Produk.



Halaman beranda (tampilan utama) berisi tentang kegiatan yang akan dilakukan yaitu berupa belajar dan bermain.

Gambar 3. Rancangan Desain Produk.



Menu utama merupakan halaman dimana pengguna diarahkan untuk memilih beberapa menu yang ada didalamnya.

Gambar 4. Rancangan Desain Produk.



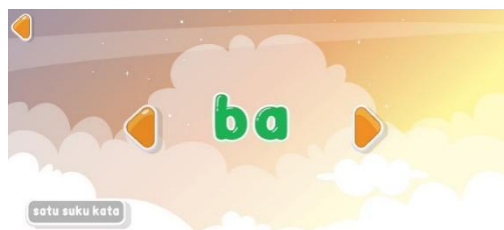
Halaman menu alphabet berisi 26 huruf alphabet.

Gambar 5. Rancangan Desain Produk.

Pada gambar disamping menunjukkan tentang huruf huruf vocal yang ada di huruf alphabet.

Gambar 6. Rancangan Desain Produk.

Pada gambar disamping menunjukkan mengenai huruf huruf konsonan yang ada di huruf alphabet.

Gambar 7. Rancangan Desain Produk.

Halaman disamping merupakan halaman menu satu suku kata.

Gambar 8. Rancangan Desain Produk.

Halaman disamping merupakan halaman menu tiga suku.

Gambar 9. Rancangan Desain Produk.



Halaman disamping merupakan halaman menu dua suku.

Gambar 10. Rancangan Desain Produk.



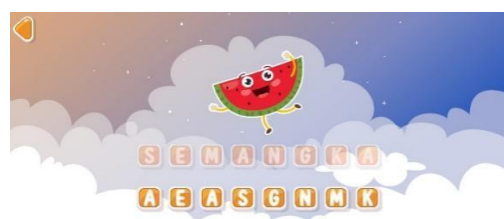
Halaman disamping merupakan halaman huruf konsonan di akhir kata.

Gambar 11. Rancangan Desain Produk.



Pada gambar disamping menunjukkan mengenai halaman menu cerita.

Gambar 12. Rancangan Desain Produk.



Halaman disamping merupakan gambaran dari menu games.

Gambar 13. Rancangan Desain Produk.



Menu di samping menunjukkan mengenai menu profil pengembang media pembelajaran berbasis aplikasi *Si Tepat*.

d. Validasi Ahli

1. Validasi Ahli Media

Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan survei yang meliputi penilaian aspek media “SI TEPAT” (media pembelajaran membaca permulaan), aspek kelayakan produk, aspek kontribusi produk, dan aspek keunggulan produk. Validasi media presentasi yang didapatkan 90% untuk aspek tampilan dengan kategori sangat layak dan 87,5% aspek pemrograman dengan kategori sangat layak. dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, media pembelajaran berbasis *android SI TEPAT* yang dikembangkan dari aspek tampilan dan aspek pemrograman mendapatkan kategori “Sangat Layak”.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi materi *SI TEPAT* pada pembelajaran membaca permulaan dinilai oleh Ibu Ikha Listyarini S.Pd., M.Hum. Ahli materi menilai dari kualitas materi pembelajaran dan aspek isi. Validasi materi yang di dapatkan 100 % untuk aspek kualitas materi pembelajaran dengan kategori sangat layak dan 100 % aspek isi dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi dalam “Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Berbasis *Android* ”SI TEPAT” Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SD Di Kecamatan Wonobojo Temanggung” ini sudah layak.

e. Revisi Desain

Selain memberikan penilaian kedua ahli tersebut memberikan saran dan perbaikan. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh pakar ahli bertujuan agar media *SI TEPAT* lebih menarik dan bermanfaat bagi media dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi membaca permulaan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan dari media *SI TEPAT* sudah sesuai. Saran dari ahli materi yaitu menambahkan suara informasi terkait halaman yang akan dibuka. Saran dari para ahli tersebut selanjutnya diperbaiki oleh peneliti sebelum ke tahap uji coba produk.

Pada uji coba lapangan ini memberikan angket respon terhadap guru dan angket respon terhadap siswa untuk memberikan penilaian terhadap media. Uji coba lapangan utama ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi keefektifan media pembelajaran “*Si Tepat*”. Uji coba lapangan utama terhadap media pembelajaran berbasis *android* “*Si Tepat*” dilakukan pada 3 (tiga) Sekolah Dasar yaitu : (1) SDN Wates, (2) SDN 2 Kebonsari, dan (3) SDN Semen. Berikut hasil uji coba lapangan terhadap responden guru dan siswa di antaranya yaitu:

1. Hasil Uji Coba Lapangan Sekolah Dasar Negeri Wates.

a. Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Siswa Kelas I SD Negeri Wates

Hasil uji lapangan terhadap respon siswa yang dilakukan terhadap 24 siswa kelas 1 SD Negeri Wates mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 89,29 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, media pembelajaran berbasis *android SI TEPAT* ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri Wates.

b. Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Guru Kelas I SD Negeri Wates.

Hasil data yang diperoleh oleh respon guru pada media “SI TEPAT” mengenai aspek-aspek penilaian dalam media dinyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 97 dengan persentase 97 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran berbasis aplikasi *android* “*SI TEPAT*” ini telah memenuhi kriteria “Sangat Layak”, karena berada dari rentang 75 % - 100 %.

2. Hasil Uji Coba Lapangan Sekolah Dasar Negeri 2 Kebonsari.
 - a. Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Siswa Kelas I SD Negeri 2 Kebonsari
Hasil uji lapangan utama terhadap respon siswa yang dilakukan terhadap 16 siswa kelas 1 SD Negeri 2 Kebonsari mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 86,44%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, media pembelajaran berbasis *android SI TEPAT* ini telah memenuhi kriteria sangat valid dan praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri 2 Kebonsari.
 - b. Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Guru Kelas I SD Negeri 2 Kebonsari
Hasil data yang diperoleh oleh respon guru pada media “SI TEPAT” mengenai aspek-aspek penilaian dalam media dinyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 94 dengan persentase 94 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran berbasis aplikasi *android “SI TEPAT”* ini telah memenuhi kriteria Valid dan Praktis, karena berada dari rentang 75 % - 100 %.
3. Hasil Uji Coba Lapangan Sekolah Dasar Negeri Semen
 - a. Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Siswa Kelas I SD Negeri Semen
Hasil uji lapangan utama terhadap respon siswa yang dilakukan terhadap 17 siswa kelas 1 SD Negeri Semen mengenai aplikasi *android* didapatkan persentase sebesar 86,44 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, media pembelajaran berbasis *android SI TEPAT* ini telah memenuhi kriteria sangat Valid dan Praktis. sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas I SD Negeri Semen.
 - b. Uji Coba Lapangan Terhadap Responden Guru Kelas I SD Negeri Semen
Hasil data yang diperoleh oleh respon guru pada media “SI TEPAT” mengenai aspek-aspek penilaian dalam media dinyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan jumlah skor 98 dengan persentase 98 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran berbasis aplikasi *android “SI TEPAT”* ini telah memenuhi kriteria sangat Valid dan Praktis, karena berada dari rentang 75 % - 100 %.

SIMPULAN DAN SARAN

Media “SI TEPAT” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan siswa kelas 1 Sekolah Dasar yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan dalam proses belajar membaca permulaan di kelas. Media “SI TEPAT” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi membaca permulaan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Android “SI TEPAT”* ini mendapat respon baik dari guru dan siswa, bisa dilihat dari hasil respon guru kelas 1 dari ke-tiga sekolah memperoleh persentase 96,33 % dengan kriteria sangat layak.

DAFTAR RUJUKAN

- (Rizki Maharani et al., 2023) Risalatul Mu’awanah Umar, Henry Januar Saputra, & Rofian. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Calistung “Bilar” Berbasis Android. *Dimensi Pendidikan, Vol 17, No (3)*, 70–81.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Astuti, I. P., Ariyadi, D., & Sumaryanti, L. (2020). Prototipe Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Membaca Permulaan. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 151–156. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3791>

- Damaiyanti, R., Satrijono, H., Hutama, F. S., Ningsih, Y. F., & Alfarisi, R. (2021). Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN Patrang 01 Jember pada Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 8(2), 75. <https://doi.org/10.19184/jipsd.v8i2.24990>
- Fauzan Febriansyah, M., & Sumaryana, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). *Informatics and Digital Expert (INDEX)*, 3(2), 61–68. <https://doi.org/10.36423/index.v3i2.838>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Laely, I. N. (2021). Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09, 3145–3154.
- Laely, I. N. (2021). Pengembangan Media KUSUKA untuk Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 09, 3145–3154.
- Moraza, A., & Nurhastuti. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(1), 35–43. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/111260/104556#>
- Musafa'ah, M., & Komalasari, D. (2020). Pengembangan Aplikasi Mobile Membaca Permulaan Untuk Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1–10.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri). Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). Buku Ajar: Pemrograman Mobile Berbasis Android (teori, latihan dan tugas mandiri). Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro. <https://books.google.co.id/books?id=M3QrEAAAQBAJ>
- Pramesti, F. (2018). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 283. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16144>
- Rahayu, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Teknologi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas III Di SDN Wonorejo 1/321. *Research Journal*, 9(1), 1–10. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/nt7mh>
- Rahayu, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Teknologi Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas III Di SDN Wonorejo 1/321. *Research Journal*, 9(1), 1–10. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/nt7mh>

- Ratnawulan, T., Abdul, H., Sauzan, Q., & Putri, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Permulaan Melalui Permainan Papan Kata Bagi Anak Tunagrahita Ringan*. 6(4), 6688–6694.
- Rizki Maharani, I., Aldi Mukti Al Bukhori, & Lina Putriyanti. (2023). Peranan Bahasa Indonesia Sebagai Bahasa Pengantar Dalam Dunia Pendidikan Serta Faktor Yang Mempengaruhinya. *Prosiding Sendika*, 4(1), 368–368. <http://conference.upgris.ac.id/>
- Rumidjan, Rumidjan, Sumanto, S., & Badawi, A. (2017). Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sd. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 62–68. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p062>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>