



UNIVERSITAS WIRARAJA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam

(Terakreditasi)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

(Terakreditasi)

Kampus : Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep, Madura 69451 Telp : (0328) 664272/673088

e-mail : fkip@wiraraja.ac.id Website : fkip.wiraraja.ac.id

SURAT PERNYATAAN

NOMOR : 196/D-FKIP/PP-06/UNIJA/IV/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ach. Puniman, S.Pd.I., M.Pd.I
Jabatan : Dekan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Wiraraja

Menyatakan bahwa :

1. Nama : Syuhaibatul Islamiah
Jabatan : Mahasiswa Universitas Wiraraja
2. Nama : Ratna Novita Punggeti
Jabatan : Dosen Universitas Wiraraja
3. Nama : Ach. Puniman
Jabatan : Dosen Universitas Wiraraja

Telah melakukan cek plagiasi ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wiraraja Menggunakan *software Turnitin.com* untuk artikel dengan judul "**Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar**" dan mendapat hasil *similarity* sebesar 18%.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Sumenep, 9 April 2023

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Ach. Puniman, S.Pd.I., M.Pd.I.

NIDN. 0703018606

Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

by Syuhaibatul Islamiah, Ratna Novita Punggeti, Ach. Puniman

Submission date: 10-Apr-2023 01:54PM (UTC+0700)

Submission ID: 2060361519

File name: document_9.pdf (415.09K)

Word count: 2906

Character count: 18524

Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Syuhabatul Islah¹, Ratna Novita Punggeti^{2*}, Ach. Puniman³

^{1,2,3}Universitas Wiraraja, Jl. Raya Pamekasan-Sumenep Km. 5, Sumenep, Jawa Timur
Email: punggetifkip@wiraraja.ac.id^{2*}

Abstrak

Banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran tematik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan dongeng. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami makna dan isi bacaan dalam dongeng. Keterbatasan media pembelajaran membacakan dongeng yang menarik dan mendidik siswa dalam pembelajaran tematik masih kurang berkembang. Sarana dan prasarana di sekolah masih terbatas dan belum ada perpustakaan sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi Android dan mengkaji respon siswa guru terhadap pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi Android. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D) 4D* dari Thiagarajan yang diadaptasi menjadi model 3D karena keterbatasan waktu, biaya, dan pandemi Covid-19, sehingga penelitian hanya membatasi pada tahap *define*, yaitu tahap desain, dan tahap pengembangan (*development*). Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa lembar hasil wawancara pra penelitian, lembar validasi produk dan lembar angket respon. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil validasi materi sebesar 83,33% dan validasi media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa dan guru menunjukkan kategori sangat baik yaitu uji coba pertama sebesar 93,33%, uji coba kedua sebesar 98%, dan respon guru sebesar 96%. Sehingga pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi android ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III sekolah dasar.

Keywords: Aplikasi, Android, Aku Tahu Membaca

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menggunakan pendekatan tematik. Warman (2019) menjelaskan bahwa pendekatan tematik merupakan model pembelajaran terpadu atau model pembelajaran langsung yang bertujuan untuk memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna pada siswa dengan memakai tema atau menggabungkan beberapa konsep mata pelajaran. Mengoptimalkan pembelajaran tematik atau model pembelajaran terpadu bagi guru bukanlah suatu tindakan yang mudah, karena guru harus mampu berinteraksi serta mempersiapkan dan mengatur proses pembelajaran dengan tepat agar dapat

memengaruhi kebermaknaan belajar siswa dengan menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan model tematik dengan menguatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu siswa memahami dunia secara nyata.

Mewujudkan proses pembelajaran tematik yang menyenangkan dan bermakna dengan menguatkan ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi maka pada umumnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan subtema dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan instrumen pelengkap yang dapat

menunjang dan berguna sebagai alat yang berfungsi dalam menjelaskan makna pesan yang diberikan. Sejalan dengan fungsinya Gearlach (dalam Suryani dkk, 2018) menjelaskan bahwa dengan media, maka pembelajaran akan lebih konkrit, hemat waktu, mudah dipahami dan hemat tenaga. Pada perkembangan era globalisasi saat ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi selalu mengalami pembaruan dan perbaikan dalam pemanfaatan dari kemajuan hasil teknologi yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Herlina (2019) menjelaskan bahwa adanya perkembangan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat ditunjukkan dengan adanya perkembangan fasilitas alat-alat modern atau media elektronik dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan juga terjadi pada media cetak seperti munculnya buku pembelajaran terprogram, modul, LKS, *leaflet*, poster dan lain-lain yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan (referensi) media intruksional atau mengomunikasikan teknologi baru. Berkembangnya teknologi informasi dalam berbagai fasilitas media pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk masyarakat yang gemar membaca.

Sarana membaca pada anak dengan memanfaatkan teknologi informasi di bidang pendidikan seperti beberapa aplikasi yang dirilis di *Playstore android* yang semakin berkembang. Ridho (2019) menjelaskan salah satu jenis media pembelajaran yang sedang menjadi *trend* dikalangan *developer* berbasis aplikasi dalam pendidikan yaitu aplikasi

android. *Android* merupakan sistem operasi perangkat lunak berbentuk *application package file* (apk) berbasis *linux* yang dirancang untuk dapat diinstal di *smartphone android*. Sifatnya yang dapat terbuka dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi *android*. Aplikasi berbasis *android* ini dibangun di Palo Alto, California, USA pada bulan Oktober 2003. *Android* di dirikan oleh perusahaan bernama *android Inc* yang bergerak pada bidang software kecil oleh Nick Sears, Andy Rubin, Chris White Saffaat, Rich Miner. Beberapa aplikasi berbasis *android* dalam sarana membaca pada anak seperti aplikasi interaktif berisi tentang cerita anak dan perpustakaan digital dengan fitur-fitur menarik dapat di unduh di *smartphone android*. Akan tetapi untuk aplikasi membaca seperti cerita dongeng anak dalam bentuk digital atau buku online belum banyak diketahui. Biasanya pembaca dalam memperoleh informasi tentang cerita dongeng hanya melalui media cetak yaitu buku, majalah, dan lain-lain. Anggriliana (2018) menjelaskan bahwa cerita dongeng merupakan cerita zaman dahulu yang bersifat asli atau fakta, fiktif, imajinatif dan terkadang juga bersifat hiburan.

Dongeng juga memiliki nilai moral yang dapat diteladani. Cara untuk menemukan informasi di dalam cerita dongeng yang mengandung nilai moral maka dibutuhkan cara yang tepat yaitu dengan cara melakukan penentuan dari unsur instrinsiknya terlebih dahulu, seperti menentukan tema, alur, latar, penokohan dan sudut pandang hingga amanat. Membaca dan memahami

makna dan isi cerita dongeng ini juga dapat meningkatkan keterampilan anak dalam membaca dan memperkenalkan kosa kata baru serta menanamkan nilai moral yang baik pada anak.

Hasil observasi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan selama menjalani praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II yang sudah dilaksanakan pada bulan November 2021 pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar khususnya pada kelas III di SDN Pinggir Papas I terdapat hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran tentang dongeng. Pada saat membaca dan mengerjakan soal dengan materi dongeng pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pemahaman makna dan isi bacaan cerita dongeng perlu sangat diperhatikan, karena pada hasil pengamatan peneliti beberapa siswa kelas III di SDN Pinggir Papas I kurang memahami isi dan makna dari bacaan yang dibaca bahkan siswa sulit memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng.

Punggeti (2022) menjelaskan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran pada materi membaca dongeng untuk tingkat SD sangat tinggi (Punggeti & Arifin, 2022). Adanya keterbatasan media pembelajaran pada materi dongeng dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan guru lebih memilih cara-cara praktis yaitu hanya berpatokan pada buku tematik yang di ajarkan. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti pada tanggal 26 Februari 2022 dengan bapak

Rusman, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Pinggir Papas 1. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa guru hanya berpusat pada buku tematik dengan menggunakan teknik atau metode ceramah. Keterbatasan media pembelajaran untuk membaca dongeng yang menarik dan beredukasi bagi siswa dalam pembelajaran tematik masih kurang dikembangkan. Sarana dan Prasarana di sekolah juga masih terbatas dan tidak ada perpustakaan sekolah.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar”. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang modern sesuai perkembangan zaman yang memudahkan para pendidik dan wali murid untuk mengarahkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi dengan tepat dan sebaik mungkin sehingga dapat menjadi salah satu aplikasi dengan konten pendidikan yang berdampak positif bagi perkembangan membaca anak. Pengembangan media pembelajaran ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini dapat dengan mudah diakses, bahkan dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Prosedur atau tahapan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model 4-D yaitu dengan (1) Tahap *define*, merupakan tahap pendefinisian dimana peneliti menetapkan produk yang akan

dikembangkan dengan beberapa analisis kebutuhan; (2) Tahap *design*, merupakan tahap perancangan dimana peneliti membuat rancangan konsep awal pada materi dan desain produk yang akan dikembangkan; (3) Tahap *development*, merupakan tahap pengembangan dimana peneliti melakukan validasi penilaian ahli materi dan produk media; (4) Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebaran namun, karena adanya keterbatasan dana dan waktu dengan situasi penelitian pada masa pandemi covid-19 wabah yang masih merbak di Indonesia sehingga adanya penerapan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yang harus dipatuhi, maka penelitian ini mengadaptasi model 4-D mejadi 3-D yang hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memilih media pembelajaran yang dibuat harus jelas dengan tujuan dan manfaatnya, serta dapat dikaitkan dengan tema pembelajaran siswa sehari-hari. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* dirancang menggunakan aplikasi berbasis *android* yang dipilih karena seiring perkembangan teknologi dan berkembangnya penggunaan perangkat telepon pintar dikalangan siswa dan guru sehingga penelitian ini akan menghasilkan produk yang lebih praktis dan mudah diakses serta dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* berisi materi umum tentang dongeng serta

latihan soal dalam kuis yang berisi beberapa cerita dongeng nusantara terpopuler dengan gambar ilustrasi cerita yang menarik dan interaktif dimana anak dapat memilih sendiri cerita yang diinginkan sehingga merangsang kreativitasnya.

Cerita dongeng dipilih berdasarkan usia yang sesuai dengan perkembangan anak di SD dengan fitur tampilan dan desain yang menarik dengan gambar dan warna-warna yang cerah, format penulisan teks dengan ukuran huruf (*font*) yang mudah untuk dibaca. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* juga berpedoman pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar (KD) bahasa Indonesia kelas III yakni 3.8 “Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan” dan 4.8 “Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif”. Media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini juga berisikan kuis dengan evaluasi berupa latihan soal mengenai pengetahuan (kognitif) pada siswa dalam memahami makna serta isi cerita dongeng yang divalidasi langsung oleh dosen ahli materi yaitu bahasa Indonesia dan juga oleh dosen ahli media untuk desain serta format media.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) merupakan aplikasi dalam sarana membaca yang berisi materi umum tentang dongeng dan latihan soal berupa kuis yang memuat beberapa cerita

dongeng nusantara dengan banyak makna dan hikmah terkandung di dalamnya.

Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan yang telah diadaptasi menjadi model pengembangan 3-D karena adanya keterbatasan dana dan waktu dengan situasi penelitian pada masa pandemi covid-19 wabah yang masih merbak di Indonesia sehingga adanya penerapan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) oleh pemerintah yang harus dipatuhi, maka penelitian ini mengadaptasi model 4-D menjadi 3-D yaitu dengan tahap *define*, merupakan tahap pendefinisian dimana peneliti menetapkan produk yang akan dikembangkan dengan beberapa analisis kebutuhan, tahap *design*, merupakan tahap perancangan dimana peneliti membuat rancangan konsep awal pada materi dan desain produk yang akan dikembangkan dan tahap *development*, merupakan tahap pengembangan dimana peneliti melakukan validasi penilaian ahli dan uji coba produk. 3 tahapan pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Pendefinisian

Pendefinisian merupakan tahapan awal dari prosedur penelitian pengembangan ini yang dimulai dengan melakukan beberapa analisis kebutuhan seperti, analisis awal, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dijabarkan sebagai berikut;

Analisis awal pada penelitian ini berdasarkan dari hasil observasi pada siswa kelas III di SDN Pinggir Papis I yakni

terdapat permasalahan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran dengan materi dongeng. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak Rusman, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Pinggir Papis 1. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa guru hanya berpusat pada buku tematik dengan menggunakan teknik atau metode ceramah. Ketersediaan media pembelajaran untuk membaca di sekolah juga masih terbatas dan tidak ada perpustakaan sekolah.

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik dasar dan kemampuan awal pada siswa kelas III. Beberapa siswa kelas III di SDN Pinggir Papis I kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran tentang dongeng. Pada saat membaca dan mengerjakan soal dengan materi dongeng pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pemahaman makna dan isi bacaan dalam cerita dongeng perlu sangat diperhatikan. Sedangkan adanya keterbatasan media pembelajaran pada materi dongeng juga dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian sebuah indikator pada pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia kelas III di sekolah dasar. Kemudian diturunkan tujuan pembelajaran yang akan dibentuk menjadi analogi-analogi alur cerita yang sesuai dengan materi dan pengalaman siswa.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan perancangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Kebutuhan terhadap media pembelajaran dalam materi dongeng bagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi. Prototipe I atau rancangan awal pada produk ini yakni memilih beberapa aplikasi dalam membantu pada proses pembuatan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) seperti aplikasi *CorelDRAW X8* untuk membuat halaman cover yakni maskot pembukaan pada aplikasi, *Balsamiq mockup* yang digunakan untuk membuat sketsa dasar dalam pembuatan desain atau prototipe I yang berbentuk rancangan visualisasi gambar, serta *software flutter* dalam membuat inti dari produk pengembangan ini yaitu aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis *android*.

3. Pengembangan

Tujuan pada tahap akhir ini untuk menghasilkan produk aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat. Produk kemudian divalidasi kepada para pakar dan dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan validator.

Validasi materi dilakukan dengan cara mengisi lembar angket yang bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian maupun komentar dan saran yang kemudian akan dianalisis dalam menentukan kelayakan terhadap materi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Ahli materi yang melakukan validasi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini adalah Bapak Kadarisman, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Wiraraja.

9
Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
Konsep sesuai dengan Kompetensi dasar tingkat SD/MI mata pelajaran Bahasa Indonesia	5
Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada media	5
Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan dan cerita dongeng dalam kuis latihan soal	4
Materi sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa	4
Evaluasi latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	5
Kemudahan materi untuk dipahami	4
Kesesuaian dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4
Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien dengan baik dan benar	5
Konsep materi yang disajikan secara sistematis	5
Total (max 45)	40
Persentase (%)	88,88%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang akan dikembangkan peneliti memperoleh total skor 40 dari jumlah skor maksimal 45. Apabila dikonversi memperoleh persentase 88,88% dengan kategori sangat layak. Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) sudah melalui proses validasi materi dan dapat dilanjutkan sebagai instrument pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*.

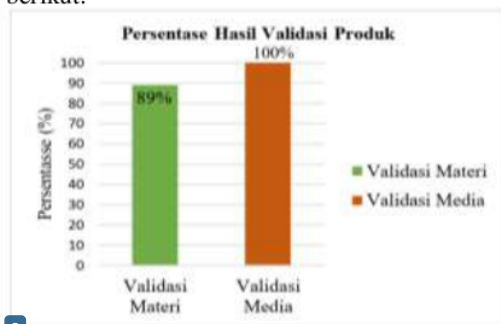
Validasi media dilakukan dengan cara mengisi lembar angket yang bertujuan untuk memperoleh data berupa hasil penilaian maupun komentar dan saran. Kemudian hasil penilaian akan dianalisis sebagai penentu kelayakan terhadap media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Ahli media yang melakukan validasi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini adalah Bapak Anang Hadi

Cahyono, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Wiraraja. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
Ketepatan pemilihan jenis <i>software</i> untuk pengembangan media	5
Ketepatan Penggunaan tombol navigasi	5
Media mudah digunakan dalam pengoperasiannya	5
Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
Kemenarikan media sebagai alternatif media pembelajaran	5
Pemilihan <i>background</i>	5
Warna dan grafis	5
Gambar pendukung	5
Kesesuaian bentuk pengilustrasian gambar dengan materi	5
Ukuran teks dan jenis huruf	5
Kemudahan dalam membaca teks (meliputi bahasa dan teks dapat terbaca dengan jelas)	5
Total (max 55)	55
Persentase (%)	100%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang akan dikembangkan peneliti memperoleh total skor 55 dari jumlah skor maksimal 55. Apabila dikonversi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak. Penyajian data hasil validasi produk media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang meliputi validasi materi dan validasi media dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



8
Gambar 1. Hasil Validasi Materi Dan Validasi Media

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa validasi produk yang meliputi validasi materi mendapatkan hasil persentase 88,88% dan validasi media mendapatkan hasil persentase 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* menggunakan model penelitian pengembangan dengan model 4-D oleh Thiagarajan yang diadaptasi peneliti hanya sampai pada 3 tahap saja, yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Tahap validasi produk diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 83,33%, dan validasi ahli media dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil validasi produk menyatakan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* sangat layak untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar khususnya siswa kelas III.

UCAPAN TERIMAKASIH

3
Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak, untuk itu ijinlah peneliti menyampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen pembimbing serta kedua orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriliana, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng dengan Membaca

- Indah Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MIN 22 Aceh Besar. ar-raniry, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215-230.
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi Di SDN Babalan Sumenep. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243-256.
- Ridho, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. 20). Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Warman, D. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik Oleh Guru Kelas Pada Sekolah Dasar Di-Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 185-194.

Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	media.neliti.com Internet Source	6%
2	www.ejournalwiraraja.com Internet Source	2%
3	repository.wiraraja.ac.id Internet Source	2%
4	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.uniks.ac.id Internet Source	1%
6	ejurnal.teknokrat.ac.id Internet Source	1%
7	Dian Kurniawati, Habib Husnial Pardi, Alfira Mulya Astuti. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN STIKER BERGAMBAR PADA MATERI LINGKARAN", Paedagoria FKIP UMMat, 2018 Publication	1%

8	Desi Wulansari, Asni Johari, Revis Asra. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Faktual pada Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas X SMA", BIODIK, 2022 Publication	1 %
9	ejurnalunsam.id Internet Source	1 %
10	id.scribd.com Internet Source	<1 %
11	Armaini Rambe, Erni Erni, Erika Simanulang. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pembuatan Hiasan Busana Kelas XI SMK Penda Lubuk Pakam", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2022 Publication	<1 %
12	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	<1 %
13	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
14	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
15	karya-ilmiah.um.ac.id Internet Source	<1 %

repository.unej.ac.id

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Syuhaiatul Islamiah¹, Ratna Novita Punggeti^{2*}, Ach. Puniman³

^{1,2,3}Universitas Wiraraja, Jl. Raya Pamekasan-Sumenep Km. 5, Sumenep, Jawa Timur
Email: punggetifkip@wiraraja.ac.id^{2*}

Abstrak

Banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran tematik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan dongeng. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami makna dan isi bacaan dalam dongeng. Keterbatasan media pembelajaran membacakan dongeng yang menarik dan mendidik siswa dalam pembelajaran tematik masih kurang berkembang. Sarana dan prasarana di sekolah masih terbatas dan belum ada perpustakaan sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi Android dan mengkaji respon siswa dan guru terhadap pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi Android. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) 4D dari Thiagarajan yang diadaptasi menjadi model 3D karena keterbatasan waktu, biaya, dan pandemi Covid-19, sehingga peneliti hanya membatasi pada tahap define, yaitu tahap desain, dan tahap perkembangan (development). Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini berupa lembar hasil wawancara pra penelitian, lembar validasi produk dan lembar angket respon. Berdasarkan hasil analisis diperoleh hasil validasi materi sebesar 83,33% dan validasi media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Hasil respon siswa dan guru menunjukkan kategori sangat baik yaitu uji coba pertama sebesar 93,33%, uji coba kedua sebesar 98%, dan respon guru sebesar 96%. Sehingga pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi android ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas III sekolah dasar.

Keywords: Aplikasi, Android, Aku Tahu Membaca

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran pada jenjang Sekolah Dasar (SD) menggunakan pendekatan tematik. Warman (2019) menjelaskan bahwa pendekatan tematik merupakan model pembelajaran terpadu atau model pembelajaran langsung yang bertujuan untuk memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna pada siswa dengan memakai tema atau menggabungkan beberapa konsep mata pelajaran. Mengoptimalkan pembelajaran tematik atau model pembelajaran terpadu bagi guru bukanlah suatu tindakan yang mudah, karena guru harus mampu berinteraksi serta mempersiapkan dan mengatur proses pembelajaran dengan tepat agar dapat

memengaruhi kebermaknaan belajar siswa dengan menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan model tematik dengan menguatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu siswa memahami dunia secara nyata.

Mewujudkan proses pembelajaran tematik yang menyenangkan dan bermakna dengan menguatkan ilmu pengetahuan dan penggunaan teknologi maka pada umumnya guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tema dan subtema dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan instrumen pelengkap yang dapat

menunjang dan berguna sebagai alat yang berfungsi dalam menjelaskan makna pesan yang diberikan. Sejalan dengan fungsinya Gearlach (dalam Suryani dkk, 2018) menjelaskan bahwa dengan media, maka pembelajaran akan lebih konkrit, hemat waktu, mudah dipahami dan hemat tenaga. Pada perkembangan era globalisasi saat ini pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi selalu mengalami pembaruan dan perbaikan dalam pemanfaatan dari kemajuan hasil teknologi yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

Herlina (2019) menjelaskan bahwa adanya perkembangan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat ditunjukkan dengan adanya perkembangan fasilitas alat-alat modern atau media elektronik dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan juga terjadi pada media cetak seperti munculnya buku pembelajaran terprogram, modul, LKS, *leaflet*, poster dan lain-lain yang dapat dijadikan sebagai bahan bacaan (referensi) media intruksional atau mengomunikasikan teknologi baru. Berkembangnya teknologi informasi dalam berbagai fasilitas media pembelajaran ini diharapkan dapat membentuk masyarakat yang gemar membaca.

Sarana membaca pada anak dengan memanfaatkan teknologi informasi di bidang pendidikan seperti beberapa aplikasi yang dirilis di *Playstore android* yang semakin berkembang. Ridho (2019) menjelaskan salah satu jenis media pembelajaran yang sedang menjadi *trend* dikalangan *developer* berbasis aplikasi dalam pendidikan yaitu aplikasi

android. *Android* merupakan sistem operasi perangkat lunak berbentuk *application package file* (apk) berbasis *linux* yang dirancang untuk dapat diinstal di *smartphone android*. Sifatnya yang dapat terbuka dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi memudahkan *developer* untuk membuat aplikasi *android*. Aplikasi berbasis *android* ini dibangun di Palo Alto, California, USA pada bulan Oktober 2003. *Android* di dirikan oleh perusahaan bernama *android Inc* yang bergerak pada bidang software kecil oleh Nick Sears, Andy Rubin, Chris White Saffaat, Rich Miner. Beberapa aplikasi berbasis *android* dalam sarana membaca pada anak seperti aplikasi interaktif berisi tentang cerita anak dan perpustakaan digital dengan fitur-fitur menarik dapat di unduh di *smartphone android*. Akan tetapi untuk aplikasi membaca seperti cerita dongeng anak dalam bentuk digital atau buku online belum banyak diketahui. Biasanya pembaca dalam memperoleh informasi tentang cerita dongeng hanya melalui media cetak yaitu buku, majalah, dan lain-lain. Anggriliana (2018) menjelaskan bahwa cerita dongeng merupakan cerita zaman dahulu yang bersifat asli atau fakta, fiktif, imajinatif dan terkadang juga bersifat hiburan.

Dongeng juga memiliki nilai moral yang dapat diteladani. Cara untuk menemukan informasi di dalam cerita dongeng yang mengandung nilai moral maka dibutuhkan cara yang tepat yaitu dengan cara melakukan penentuan dari unsur instrinsiknya terlebih dahulu, seperti menentukan tema, alur, latar, penokohan dan sudut pandang hingga amanat. Membaca dan memahami

makna dan isi cerita dongeng ini juga dapat meningkatkan keterampilan anak dalam membaca dan memperkenalkan kosa kata baru serta menanamkan nilai moral yang baik pada anak.

Hasil observasi pada proses pembelajaran yang telah dilakukan selama menjalani praktik Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II yang sudah dilaksanakan pada bulan November 2021 pada tingkat satuan pendidikan sekolah dasar khususnya pada kelas III di SDN Pinggir Papas I terdapat hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran tentang dongeng. Pada saat membaca dan mengerjakan soal dengan materi dongeng pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pemahaman makna dan isi bacaan cerita dongeng perlu sangat diperhatikan, karena pada hasil pengamatan peneliti beberapa siswa kelas III di SDN Pinggir Papas 1 kurang memahami isi dan makna dari bacaan yang dibaca bahkan siswa sulit memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng.

Punggeti (2022) menjelaskan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran pada materi membaca dongeng untuk tingkat SD sangat tinggi (Punggeti & Arifin, 2022). Adanya keterbatasan media pembelajaran pada materi dongeng dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, dikarenakan guru lebih memilih cara-cara praktis yaitu hanya berpatokan pada buku tematik yang di ajarkan. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti pada tanggal 26 Februari 2022 dengan bapak

Rusman, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Pinggir Papas 1. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa guru hanya berpusat pada buku tematik dengan menggunakan teknik atau metode ceramah. Keterbatasan media pembelajaran untuk membaca dongeng yang menarik dan beredukasi bagi siswa dalam pembelajaran tematik masih kurang dikembangkan. Sarana dan Prasarana di sekolah juga masih terbatas dan tidak ada perpustakaan sekolah.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar”. Melalui penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *android* yang modern sesuai perkembangan zaman yang memudahkan para pendidik dan wali murid untuk mengarahkan dan memanfaatkan penggunaan teknologi dengan tepat dan sebaik mungkin sehingga dapat menjadi salah satu aplikasi dengan konten pendidikan yang berdampak positif bagi perkembangan membaca anak. Pengembangan media pembelajaran ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini dapat dengan mudah diakses, bahkan dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Prosedur atau tahapan pada penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan model 4-D yaitu dengan (1) Tahap *define*, merupakan tahap pendefinisian dimana peneliti menetapkan produk yang akan

dikembangkan dengan beberapa analisis kebutuhan; (2) Tahap *design*, merupakan tahap perancangan dimana peneliti membuat rancangan konsep awal pada materi dan desain produk yang akan dikembangkan; (3) Tahap *development*, merupakan tahap pengembangan dimana peneliti melakukan validasi penilaian ahli materi dan produk media; (4) Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebaran namun, karena adanya keterbatasan dana dan waktu dengan situasi penelitian pada masa pandemi covid-19 wabah yang masih merbak di Indonesia sehingga adanya penerapan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM) yang harus dipatuhi, maka penelitian ini mengadaptasi model 4-D mejadi 3-D yang hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memilih media pembelajaran yang dibuat harus jelas dengan tujuan dan manfaatnya, serta dapat dikaitkan dengan tema pembelajaran siswa sehari-hari. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* dirancang menggunakan aplikasi berbasis *android* yang dipilih karena seiring perkembangan teknologi dan berkembangnya penggunaan perangkat telepon pintar dikalangan siswa dan guru sehingga penelitian ini akan menghasilkan produk yang lebih praktis dan mudah diakses serta dapat digunakan secara mandiri dimanapun dan kapanpun. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* berisi materi umum tentang dongeng serta

latihan soal dalam kuis yang berisi beberapa cerita dongeng nusantara terpopuler dengan gambar ilustrasi cerita yang menarik dan interaktif dimana anak dapat memilih sendiri cerita yang diinginkan sehingga merangsang kreativitasnya.

Cerita dongeng dipilih berdasarkan usia yang sesuai dengan perkembangan anak di SD dengan fitur tampilan dan desain yang menarik dengan gambar dan warna-warna yang cerah, format penulisan teks dengan ukuran huruf (*font*) yang mudah untuk dibaca. Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* juga bepedoman pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar (KD) bahasa Indonesia kelas III yakni 3.8 “Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis, dan visual dengan tujuan untuk kesenangan” dan 4.8 “Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif”. Media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini juga berisikan kuis dengan evaluasi berupa latihan soal mengenai pengetahuan (kognitif) pada siswa dalam memahami makna serta isi cerita dongeng yang divalidasi langsung oleh dosen ahli materi yaitu bahasa Indonesia dan juga oleh dosen ahli media untuk desain serta format media.

Berdasarkan beberapa uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) merupakan aplikasi dalam sarana membaca yang berisi materi umum tentang dongeng dan latihan soal berupa kuis yang memuat beberapa cerita

dongeng nusantara dengan banyak makna dan hikmah terkandung di dalamnya.

Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D oleh Thiagarajan yang telah diadaptasi menjadi model pengembangan 3-D karena adanya keterbatasan dana dan waktu dengan situasi penelitian pada masa pandemi covid-19 wabah yang masih merbak di Indonesia sehingga adanya penerapan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) oleh pemerintah yang harus dipatuhi, maka penelitian ini mengadaptasi model 4-D mejadi 3-D yaitu dengan tahap *define*, merupakan tahap pendefinisian dimana peneliti menetapkan produk yang akan dikembangkan dengan beberapa analisis kebutuhan, tahap *design*, merupakan tahap perancangan dimana peneliti membuat rancangan konsep awal pada materi dan desain produk yang akan dikembangkan dan tahap *development*, merupakan tahap pengembangan dimana peneliti melakukan validasi penilaian ahli dan uji coba produk. 3 tahapan pada penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Pendefinisian

Pendefinisian merupakan tahapan awal dari prosedur penelitian pengembangan ini yang dimulai dengan melakukan beberapa analisis kebutuhan seperti, analisis awal, analisi siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dijabarkan sebagai berikut;

Analisis awal pada penelitian ini berdasarkan dari hasil observasi pada siswa kelas III di SDN Pinggir Papas I yakni

terdapat permasalahan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran dengan materi dongeng. Hal ini juga dikuatkan dengan hasil wawancara peneliti dengan bapak Rusman, S.Pd selaku wali kelas III di SDN Pinggir Papas 1. Berdasarkan hasil wawancara juga dapat diketahui bahwa guru hanya berpusat pada buku tematik dengan menggunakan teknik atau metode ceramah. Ketersediaan media pembelajaran untuk membaca di sekolah juga masih terbatas dan tidak ada perpustakaan sekolah.

Analisis siswa bertujuan untuk mengetahui karakteristik dasar dan kemampuan awal pada siswa kelas III. Beberapa siswa kelas III di SDN Pinggir Papas I kurang terlibat aktif dan cenderung pasif dalam pembelajaran tentang dongeng. Pada saat membaca dan mengerjakan soal dengan materi dongeng pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia dalam pemahaman makna dan isi bacaan dalam cerita dongeng perlu sangat diperhatikan. Sedangkan adanya keterbatasan media pembelajaran pada materi dongeng juga dapat mengakibatkan siswa kurang aktif dan pasif dalam proses pembelajaran.

Perumusan tujuan pembelajaran penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian sebuah indikator pada pembelajaran yang disesuaikan berdasarkan kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia kelas III di sekolah dasar. Kemudian diturunkan tujuan pembelajaran yang akan dibentuk menjadi analogi-analogi alur cerita yang sesuai dengan materi dan pengalaman siswa.

2. Perancangan

Tahap perancangan merupakan perancangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Kebutuhan terhadap media pembelajaran dalam materi dongeng bagi jenjang sekolah dasar sangat tinggi. Prototipe I atau rancangan awal pada produk ini yakni memilih beberapa aplikasi dalam membantu pada proses pembuatan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) seperti aplikasi *CorelDRAW X8* untuk membuat halaman cover yakni maskot pembukaan pada aplikasi, *Balsamiq mockup* yang digunakan untuk membuat sketsa dasar dalam pembuatan desain atau prototipe I yang berbentuk rancangan visualisasi gambar, serta *software flutter* dalam membuat inti dari produk pengembangan ini yaitu aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis *android*.

3. Pengembangan

Tujuan pada tahap akhir ini untuk menghasilkan produk aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) sesuai dengan rancangan awal yang telah dibuat. Produk kemudian divalidasi kepada para pakar dan dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan validator.

Validasi materi dilakukan dengan cara mengisi lembar angket yang bertujuan untuk memperoleh data berupa penilaian maupun komentar dan saran yang kemudian akan dianalisis dalam menentukan kelayakan terhadap materi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Ahli materi yang melakukan validasi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini adalah Bapak Kadarisman, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Wiraraja.

Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
Konsep sesuai dengan Kompetensi dasar tingkat SD/MI mata pelajaran Bahasa Indonesia	5
Materi sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran pada media	5
Kejelasan dalam memberikan materi, pembahasan dan cerita dongeng dalam kuis latihan soal	4
Materi sesuai dengan tingkat kemampuan kognitif siswa	4
Evaluasi latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	5
Kemudahan materi untuk dipahami	4
Kesesuaian dengan ejaan yang disempurnakan (EYD)	4
Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien dengan baik dan benar	5
Konsep materi yang disajikan secara sistematis	5
Total (max 45)	40
Persentase (%)	88,88%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang akan dikembangkan peneliti memperoleh total skor 40 dari jumlah skor maksimal 45. Apabila dikonversi memperoleh persentase 88,88% dengan kategori sangat layak. Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) sudah melalui proses validasi materi dan dapat dilanjutkan sebagai instrument pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*.

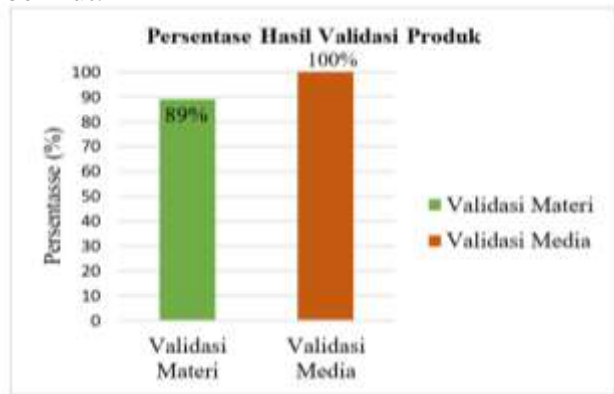
Validasi media dilakukan dengan cara mengisi lembar angket yang bertujuan untuk memperoleh data berupa hasil penilaian maupun komentar dan saran. Kemudian hasil penilaian akan dianalisis sebagai penentu kelayakan terhadap media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android*. Ahli media yang melakukan validasi pada media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* ini adalah Bapak Anang Hadi

Cahyono, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Wiraraja. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Media

Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
Ketepatan pemilihan jenis <i>software</i> untuk pengembangan media	5
Ketepatan Penggunaan tombol navigasi	5
Media mudah digunakan dalam pengoperasiannya	5
Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
Kemenarikan media sebagai alternatif media pembelajaran	5
Pemilihan <i>background</i>	5
Warna dan grafis	5
Gambar pendukung	5
Kesesuaian bentuk pengilustrasian gambar dengan materi	5
Ukuran teks dan jenis huruf	5
Kemudahan dalam membaca teks (meliputi bahasa dan teks dapat terbaca dengan jelas)	5
Total (max 55)	55
Persentase (%)	100%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan penilaian validasi ahli media menunjukkan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang akan dikembangkan peneliti memperoleh total skor 55 dari jumlah skor maksimal 55. Apabila dikonversi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat layak. Penyajian data hasil validasi produk media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* yang meliputi validasi materi dan validasi media dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Validasi Materi Dan Validasi Media

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat bahwa validasi produk yang meliputi validasi materi mendapatkan hasil persentase 88,88% dan validasi media mendapatkan hasil persentase 100% sehingga dapat dikategorikan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

KESIMPULAN

Pengembangan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* menggunakan model penelitian pengembangan dengan model 4-D oleh Thiagarajan yang diadaptasi peneliti hanya sampai pada 3 tahap saja, yaitu pendefinisian, perancangan dan pengembangan. Tahap validasi produk diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 83,33%, dan validasi ahli media dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil validasi produk menyatakan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* sangat layak untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar khususnya siswa kelas III.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penyusunan penelitian ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, serta dukungan yang telah diberikan dari berbagai pihak, untuk itu ijinkan peneliti menyampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen pembimbing serta kedua orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Anggriliana, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng dengan Membaca

- Indah Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III MIN 22 Aceh Besar. ar-raniry, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam.
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215-230.
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi Di SDN Babalan Sumenep. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243-256.
- Ridho, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2 (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. 20). Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Warman, D. (2019). Implementasi Pembelajaran Tematik Oleh Guru Kelas Pada Sekolah Dasar Di-Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto. *al-fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2), 185-194.