

Pengembangan Aplikasi Assessment Kemampuan Membaca Permulaan Berbasis Android bagi Siswa Kelas I Sekolah Dasar

Ifat Fatimatul Zahroh

SDN Pamarayan I Kab. Serang-Banten

ifatfatimah1217@gmail.com

Khaeroni

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

khaeroni@uinbanten.ac.id

Imas Mastoah

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

imas.mastoah@uinbanten.ac.id

Abstract

This research aims to design an Android-based initial reading ability assessment application for 1st grade Elementary School students and to determine the feasibility of designing an Android-based initial reading ability assessment application for 1st grade Elementary School students. This research uses the R&D method with the ADDIE model which has five phases, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. However, this research was only carried out until the development stage until the feasibility test. The results of the feasibility test research from the four validators obtained an average score of 4.5 and agreement between assessors was 83% and was included in the very feasible category. Therefore, it can be stated that the Android-based initial reading ability assessment application design for 1st grade Elementary School Students is suitable for further development into an application.

Keywords: *Application, Early Reading, EGRA*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan berbasis android pada siswa Kelas I Sekolah Dasar dan untuk mengetahui kelayakan desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan berbasis android pada siswa Kelas I Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE yang memiliki lima fase yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap development (pengembangan) sampai uji kelayakan. Hasil penelitian uji kelayakan dari keempat validator mendapatkan skor rata-rata 4,5 dan kesepakatan antar penilai mendapatkan 83% dan masuk dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan berbasis android pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar layak untuk selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah aplikasi.

Kata kunci: *Desain Aplikasi, Membaca Permulaan, Model ADDIE.*

INTRODUCTION

Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek: membaca, menulis, mendengarkan, dan mendengarkan. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga melalui penguasaan keempat keterampilan berbahasa tersebut, siswa dapat dikatakan terampil berbahasa. Pembelajaran membaca dan menulis merupakan penyajian pembelajaran awal dan utama bagi siswa sekolah dasar di kelas bawah. Kemampuan membaca yang dimiliki siswa kelas rendah bukanlah sesuatu yang nyata tetapi masih dalam tahap pembelajaran untuk memperoleh keterampilan membaca. Biasanya siswa membutuhkan waktu dua

tahun untuk memperoleh keterampilan membaca awal, yaitu pada kelas I dan II Sekolah Dasar (Janawati, 2020).

Kemampuan membaca merupakan landasan untuk menguasai berbagai bidang ilmu. Oleh karena itu, siswa harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar. Membaca merupakan kegiatan sehari-hari yang sering kita lakukan secara sadar atau tidak sadar melalui penguraian pesan-pesan yang ada di sekitar kita dalam berbagai bentuk. Kemampuan membaca dilakukan agar siswa tidak hanya mampu membaca saja, tetapi siswa dapat melakukan kegiatan memahami karangan, dan bacaan, menanggapi teks bacaan, berkomunikasi secara lisan dan tulisan, dan sebagainya. (Aisyah et al., 2020).

Keterampilan membaca tidak hanya terkait pada satu mata pelajaran saja, akan tetapi ada pada semua mata pelajaran. Sehingga keterampilan membaca perlu terus dilatih. Dalam proses ini, orang tua harus mengetahui sejauhmana kemampuan membaca dari seorang anak. Maka, tujuan dari *assessment* dalam membaca ini adalah supaya orang tua mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan pada anak. Sedangkan tujuan membaca permulaan sesuai kurikulum 2013 tercermin dalam kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator aspek membaca dan menulis untuk kelas I. Adapun standar kompetensi aspek membaca di kelas I sekolah dasar ialah siswa mampu membaca dan memahami teks pendek dengan cara membaca lancar (bersuara) dan membaca nyaring beberapa kalimat sederhana.¹

Zaini dan Sunarto menyatakan pada penelitiannya bahwa dari pengguna *Smartphone* di Indonesia yang mencapai 177,9 juta jiwa, penyumbang terbesar diantaranya adalah dari kategori anak-anak dan remaja. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Heni dan Mujahid menunjukkan bahwa dari sample sebanyak 33 anak, 24 diantaranya (72.7%) atau lebih dari setengahnya anak usia pra sekolah sebagai pengguna *smartphone* dengan frekuensi sering.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Febriati dan Fauziah tentang intensitas penggunaan *gadget* pada anak usia pra sekolah dalam sehari anak menggunakan *smartphone* sekitar 2 jam untuk *game*, *youtube*, program interaktif, kartun atau yang lainnya. Namun dari data tersebut dengan kriteria seberapa sering anak mau membaca kata-kata dari layar *gadget* menunjukkan hasil hampir semuanya responden tidak pernah. Dapat dikatakan bahwa ketertarikan anak untuk menggunakan *Smartphone* sebagai media untuk belajar atau membaca masih sangat rendah.²

Adapun tujuan *assessment* adalah untuk mengumpulkan informasi yang relevan tentang kinerja atau kemajuan siswa. *Assessment* juga berguna sebagai bahan untuk menentukan apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan untuk menemukan letak masalah yang dihadapi serta apa yang menjadi kebutuhan dalam belajar.

Untuk mengetahui kesesuaian pengajaran membaca yang sesuai dengan siswa sekolah dasar dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak. Oleh karena itu, aplikasi

¹Estuning Dewi Hapsari, “ Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa” 20 (2019):15.

²Buntoro, Astuti and Ariyadi, “ Rancang Bangun Aplikasi Belajar Membaca dengan Gambar Animasi Berbasis Android” 7(Mei 2021):30.

assessment kemampuan membaca permulaan berbasis Android di sekolah dasar perlu segera dibuat dan dikembangkan sehingga nantinya tersedia suatu aplikasi *assesment* kemampuan membaca permulaan tingkat sekolah dasar yang teruji validitasnya dengan tahap utamanya perancangan desain aplikasi *assessment* tersebut.

Dengan adanya penilaian pembelajaran berbasis android dapat memanfaatkan jaringan internet dan juga *smartphone* atau komputer yang siswa miliki dengan demikian maka *assessment* pembelajaran akan lebih mudah bagi guru ataupun siswa. Dengan demikian, maka perlu dilakukan perancangan desain aplikasi *assessment* kemampuan membaca permulaan yang dapat digunakan pada siswa kelas I sekolah dasar.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R & D). Berdasarkan penjelasan di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan (merancang) suatu produk yang layak dan efektif untuk digunakan dalam proses penilaian. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan (dirancang) adalah desain sebuah aplikasi *assessment* membaca untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca permulaan siswa di Kelas I Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil

1. Tahap Analisis

Tahap analisis yang dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan di sekolah dan solusi untuk permasalahan tersebut. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut: 1) Kurangnya ketertarikan siswa dalam proses pengenalan huruf; 2) Siswa mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf (p dan q, b dan d, dsb); dan 3) Kecenderungan siswa pada *smartphone* dari pada mengenal huruf.

2. Tahap Desain

Tahap desain produk merupakan tahap awal untuk memberi gambaran mengenai produk yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan. Desain produk ini dibuat menggunakan Corredraw.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan bentuk akhir desain aplikasi *assessment* kemampuan membaca permulaan setelah melalui revisi berdasarkan masukan dan saran dari validator.

a. Tahap Validasi

Tahap ini berfungsi untuk memvalidasi 3 Aspek kriteria pengujian yang meliputi aspek tampilan visual, aspek rekayasa perangkat dan aspek materi (butir soal penilaian) yang berupa desain aplikasi *assessment* membaca permulaan. Uji kelayakan desain aplikasi *assessment* kemampuan membaca permulaan meliputi aspek tampilan visual, aspek rakayasa perangkat, aspek materi butir soal.

Berdasarkan hasil uji validitas pada aspek desain aplikasi, diperoleh rata-rata

skor sebesar 4,6 dari keempat validator. Skor ini termasuk valid, sehingga produk desain aplikasi assessment kemampuan membaca dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap selanjutnya. Hal ini memberikan indikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek desain aplikasi dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil uji validitas pada aspek rekayasa perangkat lunak, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 dari keempat validator. Skor ini termasuk valid, sehingga produk desain aplikasi assessment kemampuan membaca dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap selanjutnya. Hal ini memberikan indikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek rekayasa perangkat dikategorikan sangat layak.

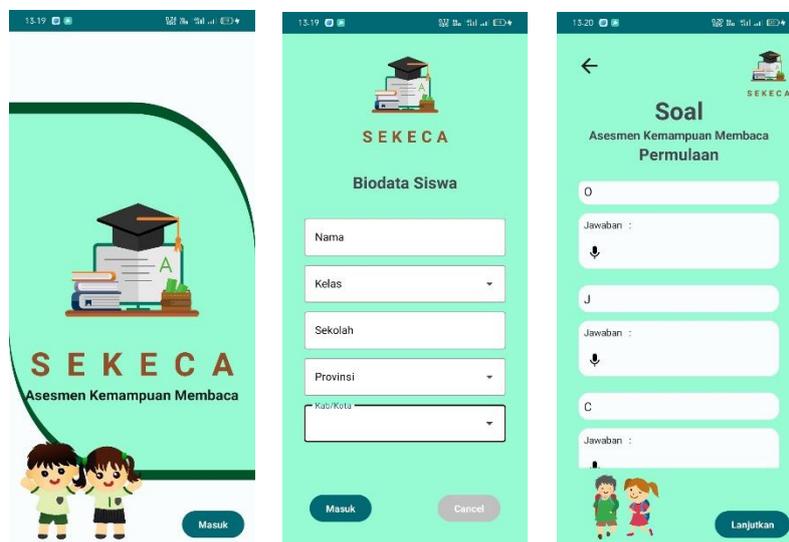
Berdasarkan hasil uji validitas pada aspek kesesuaian butir soal, diperoleh rata-rata skor sebesar 4,5 dari keempat validator. Dengan demikian produk desain aplikasi assessment kemampuan membaca dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap selanjutnya dengan perbaikan. Hal ini memberikan indikasi bahwa tingkat kesesuaian aspek butir soal dikategorikan layak dengan catatan revisi.

b. Hasil uji Validitas dan Reliabilitas

Pemeriksaan validitas dilakukan dengan eksploratory factor analysis, reliabilitas dihitung dengan teknik inter-rater-reability, yaitu dengan menggunakan metode *Percent Agreement* atau persentase kesepakatan antar penilai. Dalam menghitung *inter-rater-reability* peneliti menggunakan perhitungan *Percent Agreement*.

Pada pengujian pertama, diperoleh skor IRR sebesar $(1/6 \times 3 + 2/6 \times 3 + 3/6 \times 5 + 6/6 \times 1) = 30/6/12 = 0,41$ atau 41%. Berdasarkan reliabilitas di atas dengan IRR 41% belum memenuhi target reliabilitas. Oleh karena itu, perlu dilakukan revisi. Revisi produk disesuaikan dengan saran, masukan, dan komentar yang diberikan oleh validator.

Setelah dilakukan revisi dan memenuhi aspek kelayakan produk (uji validitas), dipeoleh skor IRR sebesar $(3/6 \times 4 + 6/6 \times 8) = 60/6/12=0,83$ atau 83%. Berdasarkan ketentuan reliabilitas di atas dengan IRR 83% sudah memenuhi target reliabilitas. Oleh karena itu, produk bisa dikembangkan ke tahap selanjutnya oleh peneliti berikutnya.





Pembahasan

Hasil uji kelayakan dari beberapa validator menunjukkan bahwa desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan dinyatakan sangat layak sesuai dengan kriteria kelayakan produk.

Sebagaimana yang ditunjukkan yakni berdasarkan hasil analisis kelayakan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari validator secara keseluruhan validitasnya dengan skor rata-rata 4,5 dan reliabilitasnya dengan 83% yang berada dalam kategori sangat layak. Soal instrumen dalam tes EGRA (Early Grade Reading Assessment) mencakup pengetahuan tentang huruf, membaca kata, membaca kata yang tidak memiliki arti, kelancaran membaca nyaring dan pemahaman bacaan, dan pemahaman mendengar (menyimak). Hal ini membuktikan bahwa desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan instrumen tes EGRA yang menjadi dasar pertanyaannya dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan aplikasi oleh peneliti berikutnya.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prosedur pengembangan desain aplikasi assessment kemampuan membaca permulaan berbasis android pada siswa Kelas I Sekolah Dasar menggunakan metode penelitian dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation) menurut Pribadi kelima fase tersebut perlu dilakukan secara sistematis dan sistematis seperti : 1) Analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat dan menentukan kompetensi siswa, 2) Menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran, 3) Memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran, 4) Melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran, dan 5) Melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.

Desain aplikasi yang dikembangkan hanya sampai pada tahap uji kelayakan yang divalidasi oleh empat validator dengan memperoleh skor rata-rata 4,5 dan tingkat kesepakatan antar penilai memperoleh skor rata-rata lebih besar dari skor minimal yaitu 83%. Pada tahap uji kelayakan aspek tampilan visual mendapatkan skor rata-

rata yang diperoleh yaitu 4,6. Pada tahap uji kelayakan rekayasa perangkat mendapatkan skor rata-rata 4,6. Dan pada tahap uji kelayakan aspek butir soal mendapatkan skor rata-rata 4,5. Dari ketiga aspek tersebut, perancangan desain aplikasi assessment membaca permulaan dinyatakan layak.

REFERENCES

- Agustian Noor, Aplikasi Kisah 25 Nabi Dan Rasul Berbasis Android 2 (November 2016)
- Buntoro, Astuti and Ariyadi, Rancang Bangun Aplikasi Belajar Membaca dengan Gambar Animasi Berbasis Android 7 (Mei 2021)
- Cahyadi, D. (2017). *Perancangan Container Box Pa gandeng Gadde juku*.
Direktorat Pengembangan Akademik Pengantar Asesmen, Penilaian, dan Evaluasi. dpa.uui.ac.id [https://dpa.uui.ac.id/pengantar-asesmen-penilaian-evaluasi/#:~:text=Asesmen%20\(assessment\)%20adalah%20upaya%20untuk,%20Fkriteria%20Fcapaian%20pembelajaran%20tertentu](https://dpa.uui.ac.id/pengantar-asesmen-penilaian-evaluasi/#:~:text=Asesmen%20(assessment)%20adalah%20upaya%20untuk,%20Fkriteria%20Fcapaian%20pembelajaran%20tertentu) (Diakses pada Juni, 1 2022)
- Estuning Dewi Hapsari, Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa 20 (2019)
- Hapsari, Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa.
- Indra Kharisma and Faizal Arvianto, Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI 9 (2019): 11, <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>.
- J.D.I.H. Undang Undang Dasar 1945- Dewan Perwakilan Rakyat www.dpr.go.id. <https://www.dpr.go.id/jdih/uu1945> (Diakses pada Juni, 05 2022)
- Janawati, Desak Putu Anom, Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Ubud, Gianyar, Bali (2020).
- Joni Karman, Hardi Mulyono, and A. Taqwa Martadinata, *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata* (Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi Utama, 2019).
- Khaeroni, *Metodologi Penelitian & Pengembangan* (Serang: Media Madani, 2021).
- Kharisma and Arvianto, Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI.
- Laboratorium School UN PGRI Kediri Pentingnya Pendidikan Sekolah Dasar. labschool-unpkediri.sch.id. <https://labschool-unpkediri.sch.id/read/6/pentingnya-pendidikan-sekolah-dasar> (Diakses Maret 24, 2022).
- Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005)
- Muammar, *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar* (Mataram: Sanabil, 2020).
- Pusat Informasi dan pembelajaran."Pembelajaran dan Asesmen." kurikulum.kemendikbud.go.id. <https://kurikulum.kemendikbud.go.id/pembelajaran/>
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model 3 (June 2019): 36, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Reynaldi, A. (2019). *Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost*. Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Nurkamila, Indira, *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Di Sekolah*, (Skripsi, Program S1, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2022)

Siti Aisyah et al., *Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language Di Sekolah Dasar 4* (2020)

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014).

UU18-2022 Sistem Nasional Penelitian Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2022. <https://luk.staff.ugm.ac.id> (Diakses Mei, 30 2022)