

Inovasi Pembelajaran Cepat Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar berbasis Media Pembelajaran Interaktif Android

Muhammad Maskur Musa¹, Wirani Atqia²

^{1,2}IAIN Pekalongan

maskurmusa10@gmail.com¹, wirani.atqia@iainpekalongan.ac.id²

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah memaparkan berbagai macam inovasi media pembelajaran bagi anak-anak Sekolah Dasar untuk membantu mereka agar dapat cepat dan lancar membaca. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik survey literatur. Peneliti mengumpulkan data-data secara digital, berbagai aplikasi yang membantu siswa Sekolah Dasar untuk cepat dan lancar membaca. Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat, dunia pendidikan dituntut agar mengikuti perkembangan zaman terutama dalam penggunaan media digital. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membaca di jenjang Sekolah Dasar yaitu dengan menggunakan *game online*. Pemanfaatan *game online* ini tidak hanya untuk bermain saja, akan tetapi dapat pula dijadikan sebagai media edukasi yang menyenangkan dalam pembelajaran. *Game online* bisa membantu anak-anak sekolah dasar khususnya kelas rendah agar bisa cepat dan lancar membaca. Peneliti mengelompokkan ada 6 aplikasi pembelajaran membaca terbaik di Android yaitu 3 aplikasi dari luar negeri/internasional dan 3 aplikasi dalam negeri/nasional yang tersedia di google play store. Siswa, guru, maupun orang tua dapat dengan mudah mengunduh aplikasi tersebut yaitu, aplikasi Reading Eggs-Learn to Read, Kids Reading Sight Words Lite, Kids learn to Read Gameplay, Belajar Membaca, ABC Belajar Membaca, dan Belajar Membaca Lancar+Suara dll. Pemanfaatan media digital seperti ini harus dilakukan dalam pembelajaran mengingat perkembangan teknologi semakin

pesat, sehingga pembelajaran membaca akan lebih mudah dan menyenangkan apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini.

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Pembelajaran Membaca SD, Cara Cepat Membaca, dan Media Interaktif Android

***Abstract:** The purpose of this study is to describe various kinds of learning media innovations for elementary school children to help them read quickly and fluently. The research method used is descriptive qualitative research with a literature survey technique. Researchers collect data digitally, various applications that help elementary school students to read quickly and fluently. The development of technology from time to time is growing rapidly, the world of education is required to keep up with the times, especially in the use of digital media. One of the uses of technology in learning to read at the elementary school level is by using online games. The use of this online game is not only for playing, but can also be used as a fun educational medium in learning. Online games can help elementary school children, especially lower grades, to be able to read quickly and fluently. Researchers grouped there are 6 best reading learning applications on Android, namely 3 applications from abroad/international and 3 domestic/national applications available on the google play store. Students, teachers, and parents can easily download these applications, namely the Reading Eggs-Learn to Read, Kids Reading Sight Words Lite, Kids learn to Read Gameplay, Belajar Membaca, ABC Belajar Membaca, dan Belajar Membaca Lancar+Suara etc. The use of digital media like this must be done in learning given the rapid development of technology, so that learning to read will be easier and more fun, especially during a pandemic like today.*

***Keywords:** Learning Innovation, Elementary Reading Learning, How to Read Fast, and Android Interactive Media*

PENDAHULUAN

Pada saat ini peserta didik di tingkat Sekolah Dasar memiliki kemampuan dalam membaca cenderung rendah. di mana lemahnya kemampuan peserta didik ini diakibatkan oleh lemahnya pembelajaran membaca. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Progress in International

Reading Literacy Study (PIRLS) tahun 2006. Muhammad Kharizmi (2015). Penelitian tersebut bergerak dalam bidang membaca untuk anak-anak di seluruh dunia. Penelitian ini disponsori oleh The Association for the Evaluation Achievement, pada penelitian ini mengatakan bahwa kemampuan membaca rata-rata anak di Indonesia menempati urutan keempat dari bawah dari 45 negara di dunia. Oleh karena itu, harus dilakukan sebuah inovasi pembelajaran dalam pembelajaran membaca, apalagi di masa pandemi seperti ini pembelajaran yang tadinya tatap muka beralih menjadi pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Hal tersebut membuat para anak-anak dan orang tua dituntut untuk memanfaatkan teknologi yaitu berupa gadget agar dapat menunjang pembelajaran di masa pandemi.

Inovasi pembelajaran harus dilakukan dalam dunia pendidikan mengingat perkembangan pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Perkembangan pengetahuan dan teknologi ditandai dengan adanya banyaknya media sosial dan alat-alat digital yang mulai bermunculan. Dengan munculnya media sosial dan alat-alat digital seperti ini membuat kehidupan mengalami perubahan, terutama di dunia pendidikan harus memiliki inovasi-inovasi dalam pembelajaran bertujuan agar tidak tertinggal oleh pesatnya perkembangan pengetahuan dan teknologi. Inovasi pembelajaran ini dapat dilakukan di berbagai jenjang pendidikan dari tingkat dasar sampai perguruan tinggi.

Inovasi pembelajaran sangat dianjurkan di jenjang Pendidikan Dasar yaitu Tingkat SD/MI, inovasi pembelajaran ini dapat dilakukan melalui multimedia, multimedia ini dapat menggambarkan tentang mata pelajaran bahasa indonesia yang di dalam nya menjelaskan bentuk huruf-huruf bahasa

Indonesia, dan cara melafalkan atau membaca huruf tersebut dengan baik dan benar. Pemanfaatan multimedia ini dapat dilakukan menggabungkan antara gambar, audio maupun video menjadi satu kesatuan (Ramansyah, 2015). Tidak hanya multimedia saja dalam inovasi pembelajaran, namun inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan metode macromedia flash, metode macromedia flash ini tidak hanya terfokus dalam bermain-main saja, namun peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, sehingga memunculkan emosional dan nalar peserta didik, dengan ini peserta didik dapat menumbuhkan imajinasi dalam dirinya (Mardhatillah & Trisdania, 2018). Inovasi ini bertujuan meningkatkan daya tarik siswa-siswi dalam melakukan pembelajaran. Inovasi pembelajaran di tingkat SD/MI ini difokuskan dalam pembelajaran cepat membaca kelas 1 dan 2, cara cepat bisa membaca ini sangat bermanfaat bagi kelas 1 dan 2 di tingkat SD/MI, sebab membaca merupakan hal yang harus dikuasai oleh kelas 1 dan 2, karena membaca dapat menambah atau memperkaya kosa kata dan melatih komunikasi anak. Sehingga anak kelas 1 dan 2 yang mulanya belum bisa berbicara dan komunikasi menjadi lancar dalam berbicara dan berkomunikasi. Dengan bisanya anak kelas 1 dan 2 SD/MI membaca hal tersebut dapat meningkatkan keterampilan dalam menulis, sebab apabila anak tidak bisa membaca anak tersebut juga tidak memiliki keterampilan menulis bahkan bisa jadi anak tersebut tidak bisa menulis.

Inovasi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu cara cepat bisa membaca dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu berupa *game online*, *game online* adalah jenis permainan

yang memanfaatkan jaringan internet, dan dalam memainkannya menggunakan alat-alat digital salah satunya *Handphone* yang merupakan media interaktif berbasis android. Sekarang banyak berbagai *game online* sudah menyebar di kalangan manusia baik dari anak-anak sampai orang dewasa. dengan ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu cara cepat bisa membaca harus benar-benar memanfaatkan *game online* yang sudah menyebar di kalangan anak-anak, sehingga dalam pembelajarannya dapat meningkatkan daya tarik dan membantu agar cepat bisa membaca dan memanfaatkan *game online* dalam pembelajaran anak-anak di kelas 1 dan 2 dapat menghindarkan atau mencegah dampak negatif yang diperoleh akibat sering memainkan *game online*. *Game online* yang dimanfaatkan untuk mempermudah belajar cara cepat bisa membaca dapat di-*download* melalui playstore di sana banyak *game-game online* yang bisa membantu dalam melatih membaca seperti *game online* belajar membaca, ayo belajar membaca, bermain sambil belajar, belajar membaca dan berhitung.

Penelitian mengenai inovasi pembelajaran pernah dilakukan oleh Hartati yang meneliti bahwa pembelajaran literasi (membaca dan menulis) di SD terpencil dapat menggunakan multimedia berupa *powerpoint* dan *camtasiastudio* (Hartati, 2016). Selain itu inovasi pembelajaran membaca di SD kelas rendah pernah dilakukan oleh (Hasanah, 2018) menghasilkan riset bahwa pembelajaran membaca dapat menggunakan sistem *Multiple Intelegence* yaitu sistem pembelajaran yang menyediakan dan mengkategorikan siswa sesuai dengan kecerdasan dan gaya belajarnya. Sedangkan inovasi pembelajaran membaca selanjutnya dilakukan oleh (Permatasari, 2019) meneliti bahwa inovasi pembelajaran

melalui permainan kata dapat membantu peserta didik kelas 1 dan 2 SD dalam meningkatkan membaca. Berbagai inovasi pembelajaran ini terutama media interaktif sangat membantu dan mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi siswa dan guru.

Penelitian tentang media interaktif dalam inovasi pembelajaran Cole & Todd (2003) mengatakan bahwa media interaktif bisa memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar, sesuai dengan hasil evaluasi belajar yang begitu tinggi dan kegiatan pembelajaran yang baik dan efektif. Penjelasan ini juga didukung oleh Kamlaskar (2007) dalam penelitiannya beliau menjelaskan bahwa narasumber dengan jumlah 80% mengatakan multimedia interaksi dapat menarik dan menyenangkan peserta didik dalam pembelajaran (Ramdani et al., 2020). Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian mengenai media interaktif yang berbasis android dengan tujuan untuk mewujudkan serta menghasilkan media pembelajaran yang berbasis android yang layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca bagi peserta didik di jenjang sekolah dasar.

METODE

Ada pun jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif melalui studi literatur digital. Studi literatur digital adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian dengan melalui jelajah digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan yang relevan, dan sesuai dengan artikel ini, yaitu studi kepustakaan. Data yang diperoleh

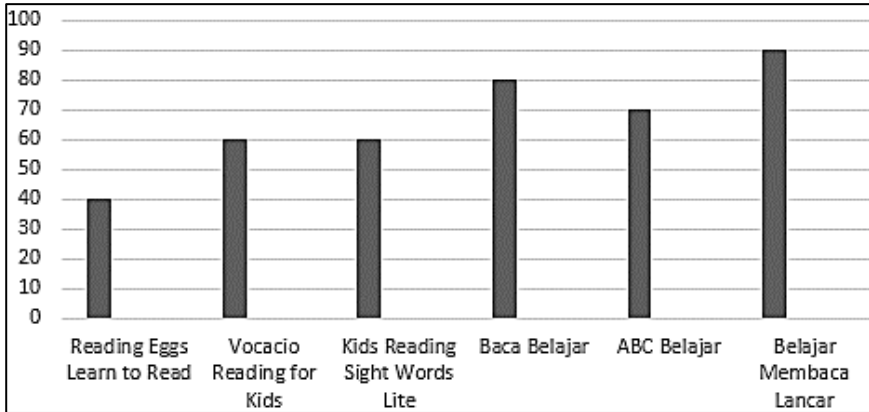
pada artikel ini bersumber dari survei digital. Selanjutnya data relevan tersebut digunakan untuk mendukung gagasan penulis dan dijadikan dasar atau landasan dalam pembuatan artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.
Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Membaca

No.	Nama Aplikasi	Kelebihan	Kekurangan
1.	Reading Eggs-Learn to Read	Banyak variasi permainan membaca maupun menulis untuk anak.	Aplikasi bisa dibuka jika kita mengisi kesanggupan perjanjian untuk membayar atau berlangganan, aplikasi free selama 30 hari selanjutnya akan dikenai pembayaran. Gratis hanya untuk 30 hari saja, selanjutnya bayar 129.000/bln. Tampilan fitur agak membingungkan. Banyak pilihan sehingga cukup sulit untuk menggunakan.
2.	Vocacio-Reading for Kids	Tema bermacam-macam bisa memilih sesuai dengan pilihan topik, fairy tales, fables, adventure, heroes. Anak bisa mengungkapkan perasaan lewat diary, di bisa lewat rekaman, audio tulisan, dan ketik.	Harus log-in dan membuat akun menggunakan email. Untuk mendapatkan buku series yang menarik harus berbayar.
3.	Kids Reading Sight Words Lite	Masuk ke aplikasi mudah, tidak perlu sign in email	Untuk level yang lebih menarik dan mendalam harus berlangganan
4.	Baca Belajar	Aplikasi ini mengajarkan membaca secara sistematis dari huruf sampai menyusun kata, dan setiap huruf dan kata pasti	Tidak memiliki <i>backsound</i> musik sehingga aplikasi ini terasa sepi.

		ada gambar yang mendukung contoh huruf g pasti didukung dengan gambar gajah dan kata bola dan kata bola tersebut disertakan gambar bola. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan menyusun puzzle dan mengingat. Aplikasi ini juga bisa digunakan tanpa menggunakan kuota.	
5.	ABC Belajar Membaca	Aplikasi ini sangat bagus, <i>game</i> ini juga membantu anak-anak dalam belajar membaca, di dalam <i>game</i> ini banyak diajarkan huruf-huruf dan lebih menarik nya ada gambar yang mendukungnya seperti gambar hewan, buah-buahan, dan gambar orang. Aplikasi ini juga bisa dimainkan tanpa menggunakan kuota.	Suara dalam <i>game</i> ini kurang menarik dan dalam <i>game</i> ini juga kurang lengkap dari segi gambar hanya beberapa gambar saja dan tidak ada <i>backsound</i> yang mengiringinya, serta <i>game</i> ini banyak iklan yang masuk ketika kita memencet sekali maka setelah itu pasti iklan langsung muncul.
6.	Belajar Membaca Lancar+Suara	Aplikasi ini mengajarkan membaca dengan sistematis juga dari huruf, suku kata, sampai membaca gambar. Aplikasi ini pada huruf dan kata disertai dengan panduan suara. Aplikasi ini juga mengajarkan huruf dengan tebak huruf dan menyusun huruf sesuai gambar, sedangkan kata dalam aplikasi ini ada panduan suaranya semisal kata merah itu disertakan suara juga sehingga memudahkan anak mencari kata tersebut. Dan dalam aplikasi ini dilengkapi dengan gambar, yang lebih menariknya ada gambar yang bergerak, serta dilengkapi dengan suara panduan dan <i>backsound</i> musik yang memberi semangat anak dalam menggunakan aplikasi tersebut.	Aplikasi ini sayangnya ada beberapa fitur yang dibuka harus menggunakan data internet.



Gambar 1. Keefektifan Aplikasi Membaca

Dari gambar tersebut terlihat bahwa Aplikasi yang berjumlah 6 tersebut Reading Eggs Lear to Read menempati urutan terakhir, untuk Vocacio Reading for Kids menempati ke 5, Kids Reading Sight Words Lite menempati ke 4, Baca Belajar menempati ke 3, ABC Belajar menempati ke 2 dan Belajar Membaca Lancar menempati ke 1. setelah melihat table dan gambar di atas menurut penulis dari 6 aplikasi tersebut yang paling rekomend dan paling efektif dalam penggunaan yaitu aplikasi belajar membaca lancar, sebab dengan kelebihan yang di miliki oleh aplikasi tersebut lebih banyak di bandingkan aplikasi yang lainnya dan juga memiliki kekurangan yang hanya secara internet saja, bukan kekurangan yang ada dalam aplikasinya tersebut.

Penggunaan Media Interaktif Android untuk Meningkatkan Kemampuan Cepat Bisa Membaca Kelas 1 dan 2 SD/MI

1. Reading Eggs-Learn to Read

Reading Eggs adalah aplikasi membaca yang memenangkan berbagai penghargaan untuk membantu

anak-anak usia 2-13 tahun belajar membaca, dan kompatibel dengan perangkat desktop, iOS, dan Android. Berdasarkan penelitian ilmiah dan dirancang oleh para ahli literasi, ABC Reading Eggs terbukti membantu anak-anak membangun keterampilan membaca dengan menggunakan permainan interaktif, pelajaran membaca terpandu, aktivitas menyenangkan, dan memiliki lebih dari 2.500 buku cerita digital.

Reading Eggs telah membantu lebih dari 20 juta anak di seluruh dunia belajar membaca. Langganan bulanan mencakup akses penuh ke:

- a. Reading Eggs Junior (usia 2-4): Balita membangun keterampilan pra-membaca seperti kesadaran fonemik dan pengetahuan alfabet dengan kegiatan yang menyenangkan, permainan, video, dan buku baca-keras.
- b. Reading Eggs (usia 3-7): Anak-anak mengambil langkah pertama mereka dalam belajar membaca, meliputi fonik, kata-kata penglihatan, ejaan, kosa kata, dan pemahaman.
- c. Fast Phonics (usia 5-10): Program phonics sintetis yang sistematis untuk membantu pembaca yang baru muncul dan kesulitan membangun keterampilan phonics utama.
- d. Reading Eggspress (usia 7-13): Melanjutkan perjalanan belajar dengan membantu anak-anak belajar membaca untuk makna dan kesenangan.
- e. Mathseeds (usia 3-9): Mengembangkan keterampilan berhitung awal yang penting, meliputi angka, pengukuran, bentuk, pola, dan banyak lagi.

Beberapa keunggulan dari Aplikasi ini:

- a. Terpercaya: sangat terpercaya karena digunakan di lebih dari 12.000 sekolah dan dipercaya oleh pendidik dasar.
- b. Mandiri: disesuaikan dengan tingkat pedagogik anak dari rendah hingga ke tingkat yang sempurna dan maju dengan pelajaran satu lawan satu yang serba mandiri.
- c. Memotivasi: sistem penghargaan terdiri atas telur emas, hewan peliharaan yang dapat dikoleksi, dan permainan, memotivasi anak-anak untuk terus belajar.
- d. Berbasis Penelitian: aplikasi ini dibuat berdasarkan penelitian ilmiah dan prinsip-prinsip pembelajaran paling mutakhir tentang cara paling efektif untuk anak-anak belajar membaca.
- e. Komprehensif: Reading Eggs adalah sistem belajar membaca yang lengkap untuk anak usia 2-13 tahun dan mencakup lima komponen penting membaca: fonik, kesadaran fonemik, kosa kata, kelancaran, dan pemahaman.
- f. Hasil Terbukti: 91% orang tua melaporkan peningkatan yang nyata dalam beberapa minggu
- g. Kemajuan Nyata: Anda dapat melihat hasil kemajuan dan perkembangan secara instan dan terima laporan kemajuan secara terperinci, yang menunjukkan dengan tepat bagaimana perkembangan anak Anda.

Pengguna harus masuk dengan detail akun mereka untuk mengakses Reading Eggs. Persyaratan minimal: 1) Koneksi internet nirkabel; 2) Uji coba atau langganan aktif; 3) Versi OS - Android 6.0+.

Spesifikasi Perangkat yang Direkomendasikan adalah Versi OS –OS Android Terbaru.

Contoh perangkat yang memenuhi spesifikasi yang disarankan:

- a. Ponsel - Samsung Galaxy S7+ atau Google Pixel
- b. Tablet Kecil – Samsung Galaxy Tab A 7.0”+
- c. Tablet Besar – Samsung Galaxy Tab A 10.1”+ atau Google Pixel C

Contoh perangkat yang memenuhi spesifikasi minimum:

- a. Telepon – Samsung Galaxy S6
- b. Tablet Kecil – Samsung Galaxy Tab 4 8.0”
- c. Tablet Besar – Samsung Galaxy Tab E

Tidak direkomendasikan untuk tablet performa rendah. Juga, tidak direkomendasikan untuk tablet Leapfrog, Thomson atau Pendo.

- a. Setiap langganan menyediakan akses ke Reading Eggs Junior, Reading Eggs, Fast Phonics, Reading Eggspress, dan Mathseeds
- b. Bulan pertama langganan Anda gratis. Setelah bulan pertama, biaya bulanan dibebankan ke akun Google Play Store Anda
- c. Langganan diperbarui secara otomatis; akun Google Play Store Anda akan dikenakan biaya kecuali Anda membatalkan setidaknya 24 jam sebelum akhir periode berjalan
- d. Batalkan kapan saja di pengaturan akun Google Play Store Anda

Kelemahan:

- a. Tidak mendukung akun untuk guru.
- b. Aplikasi berbayar.

2. **Vocacio-Reading for Kids**

Vocacio dikembangkan dengan tujuan memperluas wawasan anak-anak melalui pengalaman membaca yang menyenangkan dan ajaib. Dengan menyediakan berbagai macam buku cerita dalam bahasa Inggris di berbagai tingkatan disertai dengan bantuan fitur interaktif, Vocacio membantu semua anak memperluas kesempatan mereka untuk mengakses sumber pengetahuan yang tidak terbatas.

Perjalanan Membaca Ajaib anak-anak akan dapat merasakan keajaiban membaca sepanjang perjalanan mereka dengan kumpulan cerita magis Vocacio, mulai dari favorit lokal seperti Vocacio Originals, yang terkenal di dunia seperti Disney, Pixar, dan Marvel, hingga permata tersembunyi yang hanya dapat dibaca di Vocacio.

Mereka tahu betapa anak-anak menyukai cerita dari penerbit yang luar biasa itu dan membawanya langsung ke perpustakaan digital melalui Vocacio. Dengan karakter dan buku cerita yang paling disukai anak-anak, membaca pasti akan lebih mengasyikkan aplikasi membaca yang berdampak

Vocacio menggunakan metode yang telah terbukti dalam memperkenalkan literasi dini kepada pelajar muda. Kami menumbuhkan kecintaan membaca dan memfasilitasi anak-anak untuk memperoleh keterampilan membaca yang penting, seperti:

- a. Kosakata. Mengenali dan memahami kata-kata baru untuk berkomunikasi secara efektif.
- b. Pemahaman. Kemampuan untuk memahami apa yang mereka baca.
- c. Kefasihan. Kemampuan membaca cepat dan prosodi.
- d. Akurasi. Kemampuan membaca secara akurat.

Sebagai aplikasi yang sangat interaktif yang dirancang khusus untuk pembaca awal, Vocacio juga merupakan praktik terbaik untuk memperkenalkan bahasa Inggris kepada anak. Menampilkan buku cerita favorit sepanjang masa dalam bahasa Inggris, Vocacio memberikan kesempatan kepada semua anak untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Fitur premium Vocacio menggunakan gamification dan teknologi terkini untuk menyediakan fitur-fitur berkualitas premium seperti:

- a. Perpustakaan

Dari perpustakaan ini, anak-anak dapat mengakses ratusan buku cerita dari Vocacio Originals, dan juga dari Disney, Pixar, Marvel, dan banyak serial terkenal lainnya.

- b. Pengenalan suara

Perkenalkan dan biasakan anak membaca melalui fitur pengenalan suara

- c. Buku harian

Tingkatkan pemahaman dan kreativitas anak dengan merenungkan apa yang telah mereka baca dan mengungkapkan pikiran dan perasaan mereka tentang buku secara teratur dalam buku harian.

d. Peralatan membaca

Setiap buku dilengkapi dengan teks berjalan dan sulih suara untuk meningkatkan keterampilan membaca dan mendengarkan anak-anak

e. Grafik yang menghibur

Selain mendidik, kami memastikan bahwa Vocacio juga menghibur. Itu sebabnya setiap bagian dari aplikasi Vocacio dilengkapi dengan grafik menghibur yang membuat proses belajar menjadi lebih seru

f. Panduan

Perjalanan belajar setiap anak di Vocacio akan disertai dengan panduan interaktif kami. Panduan kami akan menjadi teman digital terbaik sekaligus pemberi instruksi untuk membantu anak-anak mencapai tujuan mereka.

Dibuat oleh Pakar Vocacio dikembangkan oleh tim ahli yang memiliki pengalaman sebelumnya dalam membangun sekolah, mengadakan seminar parenting, memberikan pelatihan bagi guru dan memproduksi platform digital pendidikan.

3. Kids Reading Sight Word Lite

Dalam seri “Permainan Membaca untuk Anak” kami, Anak Membaca Kata Penglihatan adalah langkah selanjutnya setelah permainan Belajar Membaca Anak kami.

Bergabunglah dengan Tammy si katak dalam perjalanan melalui empat aktivitas menarik (versi Lite ini hanya berisi dua aktivitas) saat ia melompat dari satu

layar ke layar berikutnya untuk mempelajari dan meninjau kata-kata bahasa Inggris yang umum digunakan dari daftar 220 kata penglihatan Dolch. Ada lima tingkat kosakata bagi anak untuk dipelajari dan ditinjau.

Dalam Kata Penglihatan Anak, anak-anak akan:

- a. Dengarkan kata-kata umum dan identifikasi kata penglihatan yang benar
- b. Belajar mengenali kata-kata umum di tingkat membaca mereka
- c. Tingkatkan keterampilan membaca dengan mempraktikkan kata-kata yang mungkin telah mereka lihat atau kenali
- d. Meningkatkan kefasihan membaca

Kids Sight Words adalah tambahan terbaru untuk seri “*Game Membaca untuk Anak*” kami. Ini untuk anak-anak yang sudah terbiasa dengan suara huruf dan kata campuran. Jika anak Anda belum mencapai level ini, kami sarankan untuk mengunduh aplikasi Intellijoy seperti, Kids ABC Letters, Kids ABC Trains, Kids ABC Phonics, dan Kids Learn to Read apps.

Game edukasi Intellijoy menyenangkan anak-anak melalui kesenangan dan pembelajaran. Anak-anak dan orang tua menyukai permainan bebas gangguan kami. Semua aplikasi fokus pada konsep pembelajaran tertentu. Mereka tidak terganggu oleh suara atau gambar yang tidak perlu di layar, atau oleh iklan, pop-up, dan materi pelajaran yang tidak terkait. Dalam seri “*Permainan Membaca untuk Anak*” kami, anak-anak termotivasi untuk belajar phonics dan keterampilan

membaca, karena grafik yang menarik, instruksi yang mudah dan tantangan yang menarik.

4. Aplikasi Baca Belajar

Aplikasi terbaik untuk belajar membaca dengan mudah dan menyenangkan aplikasi belajar membaca ini dibuat untuk membantu dalam proses belajar mengeja dan belajar membaca anak-anak sekolah dasar dengan lebih cepat, mudah, menarik, dan tidak membosankan. Mereka akan merasa seperti bermain, tetapi tetap sambil belajar. Aplikasi ini juga bisa digunakan untuk belajar mengenal huruf dan angka. Setelah lancar menggunakan aplikasi ini, kemudian bisa berlanjut untuk belajar menulis juga. Dilengkapi juga dengan 2 permainan yang bisa meningkatkan kemampuan berfikir dan daya ingat anak-anak terutama di jenjang sekolah dasar, yaitu: *Memory Game* dan Permainan Susun Gambar. Fitur dari aplikasi belajar membaca ini sebagai berikut:

- a. Banyak ilustrasi gambar kartun yang sangat menarik
- b. Dilengkapi dengan panduan suara
- c. Ada modul latihan yang lengkap untuk setiap bagian
- d. Ada 2 permainan yang bisa mengasah daya ingat dan nalar
- e. Ukuran aplikasi kecil, cocok untuk semua *smartphone*.

Aplikasi ini cocok untuk menggantikan atau dipakai bersama dengan aplikasi Belajar membaca, pintar membaca, belajar membaca dan menulis, atau aplikasi belajar membaca lainnya. Aplikasi ini melengkapi seri aplikasi pendidikan kami, yaitu belajar

mengenal huruf dan angka, belajar juz amma, doa anak muslim, belajar sholat, dan aplikasi pendidikan lainnya.

5. ABC Belajar Membaca

Aplikasi ABC belajar membaca ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk membantu anak-anak dalam membaca. Aplikasi ini sangat menarik ketika diterapkan dalam pembelajaran membaca, karena dengan menggunakan aplikasi ini anak-anak bisa memahami secara cepat dan tidak membosankan. Dengan aplikasi ini, belajar membaca menjadi lebih seru dan menyenangkan. Fitur yang terdapat di aplikasi ini di antaranya:

- a. Dilengkapi suara pada tiap hurufnya
- b. Dilengkapi suara pada tiap gambar
- c. Belajar mengenal huruf vokal dan konsonan
- d. Belajar membaca tiap suku kata
- e. Mengetahui dan mengenali nama hewan
- f. Mengetahui dan mengenali nama buah-buahan
- g. Mengetahui dan mengenali nama silsilah keluarga (Ayah, Ibu, Adik, Kakak)
- h. Terdapat gambar-gambar yang lucu dan menarik
- i. Belajar menulis huruf lengkap
- j. Belajar menulis angka lengkap

6. Belajar Membaca Lancar

Aplikasi belajar membaca cepat tanpa mengeja untuk anak lengkap dengan Suara. Belajar Membaca lancar+suara adalah serial aplikasi pendidikan anak kecil yang membantu anak-anak khususnya peserta didik sekolah dasar untuk belajar membaca huruf-huruf

alfabet a sampai z dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selanjutnya anak-anak diajak untuk belajar membaca kata-kata dasar dalam kehidupan sehari-hari. Materi dalam *game* ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca 2 suku kata, belajar membaca 3 suku kata, belajar membaca huruf vokal dan konsonan. Belajar membaca dalam *game* ini menggunakan metode tanpa mengeja, sehingga anak-anak dapat dengan cepat bisa membaca. Konsep Metode belajar membaca pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai permainan menarik dan suara yang menarik sehingga anak-anak tidak bosan saat bermain. membaca merupakan pembelajaran dasar yang harus diajarkan pada anak-anak sejak dini, karena dengan membaca anak-anak tersebut dapat mempelajari berbagai ilmu. Fitur belajar membaca:

- a. Belajar Membaca Huruf A-Z
- b. Belajar Membaca Huruf Vokal A I U E O
- c. Belajar Membaca Satu Suku Kata
- d. Belajar Membaca Dua Suku Kata
- e. Belajar Membaca Tiga Suku Kata
- f. Belajar Membaca Ng dan Nya
- g. Belajar Membaca Awalan Konsonan
- h. Belajar Membaca Kata dengan Akhiran Konsonan
- i. Belajar Membaca Nama Anggota Keluarga
- j. Belajar Membaca Nama Ayah Ibu Kakak Adik Nenek
- k. Belajar Membaca Nama Hewan
- l. Belajar Membaca Nama Buah
- m. Belajar Membaca Warna
- n. Belajar Tebak Nama
- o. Belajar Puzzle Kata dan Suara

SIMPULAN

Permasalahan yang terjadi di Indonesia mengenai literasi membaca dan anak sekolah dasar yang belum pandai membaca menjadi polemik tersendiri bagi bangsa ini. Persoalan ini menjadi lebih parah di saat pandemi, pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka. Keadaan seperti ini yang mendorong para guru, siswa, maupun orang tua bersinergi bersama-sama (Febriani *et al.*, 2020) untuk menuntaskan problematika pembelajaran. Pembelajaran di masa pandemi di era 4.0 menuntut penggunaan media digital sebagai alat pengirim pesan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan media digital yang akrab dengan masyarakat dengan operasi sistem berbasis Android menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran membaca bagi anak Sekolah Dasar akan lebih terasa menyenangkan dengan permainan/*games* yang menantang. Peneliti merangkum ada 6 aplikasi Android yang bisa diunduh di playstore yang membantu para siswa untuk cepat dan lancar membaca yaitu Reading Eggs-Learn to Read, Kids Reading Sight Words Lite, Kids learn to Read Gameplay, Belajar Membaca, ABC Belajar Membaca, dan Belajar Membaca Lancar+Suara dll. Enam aplikasi ini peneliti nilai sebagai aplikasi terbaik untuk membantu siswa belajar membaca baik untuk aplikasi di dalam maupun luar negeri.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Agung Yuwono Putro, M. P. (2014). Inovasi Pembelajaran Membaca Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar melalui Metode Gestalt. Prodi PGSD Universitas PGRI Yogyakarta.

- Aisa, S., Baso, A., & Barasandji, S. (2008). Peningkatan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode SAS di Kelas II SDN Pinotu. *Jurnal Kreatif Taduluko Online*, 2(1), 28-51.
- Amil, A. J., Setyawan, A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Membaca berbasis Android Pokok Pembahasan Legenda Desa-desa di Madura pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri Se-Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2), 83-86. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i2.8628>.
- Aulina, C. N. (2012). Kosakata terhadap Kemampuan Membaca. *PedagoGIA*, 1(2), 131-143.
- Erri Wahyu Puspitarini, D. W. P. A. P. N. (2016). Game Edukasi berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46-58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>.
- Fauzia, A., & Kustiawan, U. (2017). Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita. *Jurnal ORTOPELAGOGIA*, 3, 6-12.
- Febriani, A. S., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Educative berbasis Aplikasi Android untuk Memfasilitasi Keterampilan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 187-196. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24544>.
- Guru, S., Ilmu, J., Sosial, P., & Vol, H. (2018). Suara Guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora*, Vol. 4 No. 1, Maret 2018. 4(1), 188-200.

- Hartati, T. (2016). Multimedia dalam Pengembangan Literasi. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 47-54. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p047>.
- Hasanah, R. U. (2018). *Inovasi Pembelajaran PAI berbasis Multiple Intelligences*. 4-5. <https://doi.org/10.31219/osf.io/5v4kn>.
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak di Taman Kanak-kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1), 481-486.
- Hestiningsih, I., Suyanto, B., & Khotimah, S. N. (2019). Wonder of Five Fairy: Game untuk Menarik Minat Baca Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, 8(1), 9-15.
- Issn, I. P. E.-. (2020). Computer Based Information System. *Journal Pengaruh Game Berbahasa Inggris Online Kemampuan*, 02, 29-36.
- Mardhatillah, & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Kemampuan. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 91-102.
- Permatasari, I. (2019). Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 8285, 50-54.
- Ramansyah, W. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Adobe Flash CS3 pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(1), 12-23. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i1.396>.

- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis berbasis Android untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Scientific Journals Education of Unnes*, 14(2), 166–174.
- Rumapea, M., & Zulmiyetri. (2021). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Multimedia Interaktif Rupa Bagi Anak Disleksia Kelas III di SDN 153068 Pinangsori 1. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 9(2), 77–85.
- 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>.

