

**UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA ANAK DENGAN  
APLIKASI INTERAKTIF TEBAK KATA (TEKAT) DI KELAS 1 SD NEGERI  
PAKINTELAN 01 KOTA SEMARANG**

Fina Agus Septianingsih<sup>1</sup>, Arif Widagdo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

<sup>1</sup>Finaagusseptianingsih31@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>arifwidagdo@mail.unnes.ac.id

**ABSTRACT**

*This research aims to develop innovative learning media, as well as examine the feasibility and effectiveness of the Tebak Kata Application (TEKAT) learning media on new vocabulary reading material for Indonesian subjects. The type of research used is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. The large group trial research subjects used were 23 students at SD Negeri Pakintelan 01 Semarang City. Sampling was taken using a purposive sampling technique where 6 students were selected based on low, medium and high levels of reading skills. The research was carried out from February 2024 to March 2024. The variables in this research were the Tebak Kata application learning media (TEKAT) and learning outcomes related to the reading skills of class I students at SD Negeri Pakintelan 01 Semarang City. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. The data analysis technique uses the data normality test (Shapiro Wilk), paired t test and N-gain test to determine how much the pretest and posttest results have increased. The Tebak Kata (TEKAT) application media is categorized as very suitable for use with a feasibility percentage of 93% by media experts, 97% by media experts, 95% by experts, 100% by language experts, 100% teacher response and 96% student response. The results of media analysis through a t-test using a paired sample t-test show a significance value (2-tailed) of 0.00 so that the average difference between the pretest and posttest is visible. The average pretest score was 56.95, the average posttest score was 80.86 with an n-gain score of 0.57, included in the moderate and quite effective category.*

*Keywords: reading skills, application learning media, indonesian*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, serta mengkaji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Aplikasi Tebak Kata (TEKAT) pada materi membaca kosa kata baru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian uji coba kelompok besar yang digunakan berjumlah 23 siswa SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang.

Pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling dimana 6 siswa dipilih berdasarkan tingkat keterampilan membaca rendah, sedang dan tinggi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2024 sampai Maret 2024. Variabel pada penelitian ini adalah media pembelajaran aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dan hasil belajar terkait keterampilan membaca siswa siswa kelas I SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Teknik analisis data menggunakan Uji normalitas data (Shapiro wilk ), Uji t berpasangan dan Uji N-gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil pretest dan posttest. Media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dikategorikan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan sebesar 93% ahli media, 97% ahli metesssri, 95% oleh ahli, 100% ahli Bahasa, tanggapan guru 100% dan 96% tanggapan siswa. Hasil analisis media melalui uji *t-test* menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) 0,00 sehingga terlihat perbedaan rata-rata antara pretest dan posttest. Perolehan rata-rata nilai pretest sebesar 56,95 rata-rata nilai posttest sebesar 80,86 dengan skor *n-gain* sebesar 0,57 termasuk dalam kategori sedang dan cukup efektif

Kata Kunci: keterampilan membaca, media pembelajaran aplikasi, bahasa indonesia

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini memberikan pengaruh dalam segala bidang kehidupan. Hal ini dapat dilihat dari kehidupan masyarakat sekitar yang tidak bisa lepas dengan teknologi digital. Hal tersebut juga memberikan pengaruh terhadap pendidikan yang juga menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan dan perbaikan yang disesuaikan dengan perubahan perkembangan segala aspek kehidupan (Putra, 2018. Dengan adanya fakta tersebut Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikburistek) baru saja mengeluarkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka disebut juga *prototype* dan lebih fleksibel. Hal itu di karenakan guru berhak menciptakan pembelajaran yang kolaboratif antara guru dan siswa, selain itu tenaga pendidik, guru, dan peserta didik diperbolehkan mengatur pembelajaran di kelas (Hoerudin, 2023).

Saat ini pendidikan terutama dalam jenjang sekolah dasar di Indonesia perlu beradaptasi dengan teknologi untuk memungkinkan

pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Rahim et al., 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran mampu menciptakan rasa ingin tahu, meningkatkan penalaran serta kepedulian peserta didik sehingga dapat menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif dan bisa membantu memfasilitasi siswa dalam belajar (Sariani, 2021).

Media pembelajaran memiliki andil yang cukup besar untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu terwujudnya interaksi belajar yang efektif (Putra & Kartini, 2020). *Association of Education Communication Technology* (AECT) menjabarkan definisi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Hal tersebut kemudian dikembangkan oleh Gagne and Briggs (1974) dengan mengaitkannya pada sebuah pembelajaran, sehingga dihasilkan definisi media pembelajaran yang

merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Arsyad, 2014). Secara garis besar, media pembelajaran dapat diuraikan sebagai segala sesuatu, baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan wali kelas I di SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang ditemukan permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kosa kata baru. Keterampilan membaca peserta didik masih rendah yang disebabkan oleh minimnya minat peserta didik saat belajar membaca dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, inovatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran yang seharusnya membutuhkan kreativitas media belum terpenuhi. Faktor lain yang

mempengaruhi kesulitan siswa dalam membaca yakni kurangnya pengembangan model pembelajaran yang digunakan saat belajar membaca. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan mengandalkan papan tulis tidak menggunakan benda konkrit lainnya untuk menstimulus anak. Sehingga pada saat dilakukan wawancara dengan wali kelas I, peneliti mendapati hasil belajar terkait keterampilan membaca kosa kata masih rendah dan sebagian besar belum mencapai (KKTP).

Hasil belajar merupakan perubahan atau perolehan yang didapatkan dari upaya individu dalam belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil perkembangan atau pencapaian prestasi setelah belajar dalam bidang pemahaman materi (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) (Darman, 2020).

Segala bentuk perubahan siswa dikarenakan adanya pengalaman belajar disebut hasil belajar (Susanto, 2019). Sekolah yang menjadi tempat belajar dan seluruh yang berperan dalam proses pembelajaran meliputi kualitas guru, bahan ajar, kesuaian kurikulum, perlengkapan sangat

mempengaruhi hasil belajar. Dari hasil tes ujian dan tes guru dapat memperoleh balikan berupa seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah diajarkan tersebut (Datu et.,al 2022).

Saat dilakukan observasi pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan papan tulis dan kertas yang berisi tulisan abjad saja dalam mengajarkan pembelajaran membaca, tidak menggunakan alat peraga lainnya. Sementara itu guru juga tidak menggunakan media berbasis teknologi. Pembelajaran didalam kelaskurang bervariasi sehingga mengakibatkan rendahnya semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi mampu menciptakan Interaksi antara pengalaman sebelumnya dan pengalaman baru dapat menghasilkan pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku baru (Arsyad, 2014)

Berdasarkan permasalahan tersebut dan penelitian yang telah dikaji, peneliti ingin memberikan solusi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu aplikasi Tebak Kata (TEKAT) pada materi membaca kosa kata baru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang

dengan harapan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca. Aplikasi Tebak Kata (TEKAT) bersifat interaktif, elemen yang ada dalamnya yaitu visual, video dan animasi. Dalam penggunaannya dengan cara belajar sambil bermain yang melibatkan seluruh siswa yang didalamnya terdapat fitur bermain tebak kata. Permainan tebak kata ini dianggap mampu menciptakan suasana pembelajaran kreatif, inovatif, aktif, dan menyenangkan. Hal tersebut akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. (Harti et al., 2017). Dalam mengakses aplikasi Tebak Kata (Tekat) hanya memerlukan koneksi internet satu kali saja untuk selebihnya guru dapat menggunakan tanpa adanya koneksi internet. Aplikasi ini juga bisa diakses baik android maupun laptop.

Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai membaca kosa kata baru dengan menggunakan media aplikasi Tebak Kata (TEKAT), diharapkan hasil belajar siswa terkait keterampilan membaca pada materi membaca kosa kata baru di SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang dalam pembelajaran mengalami peningkatan. Pembelajaran yang

akan dilakukan didukung dengan penerapan model yang mendukung.

## **B. Metode Penelitian**

Studi ini menggunakan Metode *Research and Development* (R&D), dengan model Borg and Gall, merupakan sebuah proses ilmiah yang ditempuh untuk mengembangkan dan memperoleh validasi suatu produk (Sugiyono, 2013).

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian kali ini mengacu pada desain model *Borg and Gall* sebagaimana yang tertuang dalam Sugiyono (Sugiyono, 2013). Akan tetapi hanya menggunakan 8 langkah penelitian, yakni: (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian.

Populasi dalam studi ini yaitu peserta didik kelas I SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang. Adapun subjek dalam penelitian 29 peserta didik di kelas I SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang tahun ajaran 2023-2024. Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024 – Maret 2024.

Pada penelitian ini, penulis menghasilkan produk berupa media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) sebagai media pembelajaran siswa SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kosa kata baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dalam meningkatkan hasil belajar terkait keterampilan membaca siswa.

Teknik pengumpulan data awal pada penelitian ini menggunakan mekanisme teknik tes dan non tes. Teknik non tes yang pertama adalah observasi, dengan mengamati, menganalisis dan menarik kesimpulan sebagai bahan awal identifikasi masalah. Kedua, wawancara untuk menganalisis masalah yang diteliti. Ketiga, Wawancara dilakukan secara terstruktur sesuai dengan instrumen atau pedoman wawancara yang sudah disusun (Sugiyono, 2013). Ketiga, dokumentasi untuk mendapatkan dokumen pendukung seperti transkrip nilai, buku, dan lain sebagainya disebut sebagai teknik dokumentasi (Arikunto, 2013). Keempat, angket atau kuisioner. Dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada responden secara

tertulis yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, tanggapan guru dan tanggapan siswa mengetahui kelayakan media. Kemudian teknik tes kinerja. Teknik pengumpulan data dengan tes adalah metode untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan objek yang sedang diteliti (Putu Agung, 2017). Pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan membaca siswa dengan menggunakan rubrik penilaian. Tes praktik diberikan sebelum pembelajaran dengan media (*pretest*) dan setelah pembelajaran dengan berbantuan media (*posttest*). Tes kinerja ini meliputi tes keterampilan membaca. Berikut ini tabel aspek penilaian keterampilan membaca pada kelas 1 SDN Pakintelan 01 Kota Semarang di dasarkan pada rubrik penelitian pada tabel 1.

**Tabel 1. Kisi Penilaian  
Keterampilan Membaca Kosa Kata  
Baru**

No	Aspek	Skor Maksimal
1	Mengingat huruf	4
2	Memahami huruf	4
3	Membaca kata	4
4	Membaca kalimat	4

5	Kelancaran membaca	4
Skor Maksimal		20

Data yang didapatkan dalam penelitian akan dianalisis antara data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan data yang diperoleh akan diperoleh kesimpulan keefektifan media pembelajaran aplikasi Tebak Kata (TEKAT) sebagai media inovasi pembelajaran. Serta didapatkan saran atau masukan untuk merevisi media agar sesuai dengan kebutuhan.

Analisis data untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk menggunakan angket oleh penilaian ahli. Hasil angket penilaian ahli dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan :

NP = nilai persen yang diinginkan

R = nilai yang diperoleh

SM = nilai maksimum

Hasil nilai yang diperoleh digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kriteria kelayakan validasi

Hasil presentase data valid kemudian dikonversikan dengan kriteria tabel 2.

**Tabel 2. Tabel Presentase Kriteria Validitas**

Interval (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

(Purwanto, 2019)

Selanjutnya hasil nilai dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media yang telah dikembangkan dengan kriteria kelayakan nilai 81%-100% dengan kriteria sangat layak, rentang nilai 61%-80% dengan kriteria layak, rentang nilai 41%-60%, dengan kriteria kurang layak, rentang nilai 0%-20% (Purwanto, 2019).

Untuk mengetahui keefektifan produk media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dilakukan uji *N-Gain* untuk mengukur keefektifan hasil belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) dengan produk media yang dikembangkan.

Berikut ini kriteria *N-Gain* skor pada tabel 3 dan kriteria tafsiran efektivitas *N-Gain* skor pada tabel 4.

**Tabel 3. Kriteria Nilai N- Gain skor**

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Rendah

(Lestari & Yudhanegara, 2017)

**Tabel 4. Kriteria Tafsiran Efektivitas N- Gain Skor**

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media aplikasi interaktif Tebak Kata (TEKAT) dikemas dengan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah, kebutuhan peserta didik dan dapat digunakan dengan mudah. Dalam mengakses media pembelajaran aplikasi interaktif tebak kata ini cukup dengan mendownload aplikasi dari link yang telah diberikan peneliti serta dapat diakses menggunakan laptop maupun andorid. Berikut ini hasil pengembangan media aplikasi interaktif Tebak Kata (TEKAT).

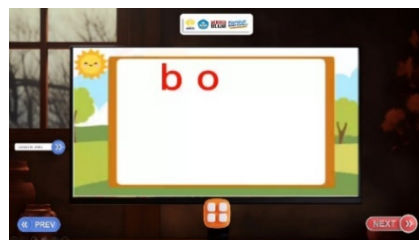


Gambar 1. Gambar tampilan awal atau cover media.

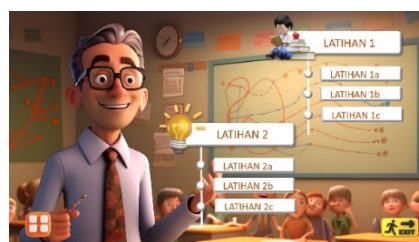


Gambar 2. Gambar tampilan home yang memuat beberapa menu di dalamnya.

Gambar 3. Gambar isi menu petunjuk yang berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4. Gambar tampilan isi menu materi membaca kosa kata baru yang dikemas dalam bentuk video.







Gambar 5. Gambar tampilan menu belajar membaca diikemas dalam bentuk permainan tebak kata yang terdiri dari tingkatan soal atau level game mudah-sedang-sulit.



Gambar 6. Gambar tampilan menu evaluasi berisi soal evaluasi yang dikemas dalam bentuk kuis.



Gambar 7. Gambar tampilan menu info yang berisi profil pengembang, dosen pembimbing, ahli validator dan daftar pustaka.

Pengembangan tidak hanya dilakukan dalam bentuk *visual*, namun juga *audio* dengan pengisian suara dan *backsound* agar tidak monoton

dengan bantuan *fitur record* yang tersedia di *power pint*.

Sebelum produk media pembelajaran aplikasi interaktif Tebak Kata di uji cobakan peneliti memperhatikan *finishing* tampilan media pembelajaran dan juga komponen didalamnya seperti tampilan media, materi, dan bahasa yang digunakan. Dengan tujuan agar media pembelajaran dapat terbaca, dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan peserta didik.

Proses validasi media, materi dan bahasa dibantu oleh ahli yang berpengalaman pada bidangnya. Validasi dilakukan agar mendapatkan saran dan masukan untuk kesempurnaan media. Berikut ini disajikan tabel 5 rekapitulasi hasil penilaian oleh ahli validator berikut ini:

**Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Ahli Validasi**

	Ahli Media	Ahli Materi	Ahli Bahasa
Skor	68	56	57
S. Maksimal	70	60	60
Presetse	97%	93%	95%
Kriteria	Layak		

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dikategorikan sangat layak sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Hal tersebut didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widyowati, validasi produk berbasis aplikasi untuk meningkatkan keterampilan membaca mengeja dengan skor rata - rata ahli materi dan ahli media memperoleh skor 93,43%. Skor tersebut tertera dalam interval 81%-100% dengan kategori "sangat baik/sangat layak"(Widyowati et al., 2020). Penelitian lain yang serupa juga dilakukan Triana yang mengembangkan aplikasi *Bee\_Ba for Fun*. Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini memperoleh nilai dari ahli media cukup besar yaitu 98% dengan kategori sangat baik/sangat layak digunakan. penilaian dari materi memperoleh presentase 96% dengan kategori sangat baik, sedangkan penilaian dari pengguna yaitu guru memperoleh nilai dengan presentase 97% dan siswa 91% (Triana Dewi, 2023).

Setelah media dikatakan layak, selanjutnya yaitu dilakukan tahap uji coba skala kecil dan dan skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan pada

kelompok kecil yang berjumlah 6 siswa. Dasar pengambilan sampel mengacu pada teknik *purposive sampling* Sugiyono (2013). Yang mana sampel dipilih berdasarkan pertimbangan aspek keterampilan membaca siswa dengan rincian 2 siswa dengan keterampilan membaca rendah, 2 siswa keterampilan membaca sedang, dan 2 keterampilan membaca tinggi.

Penerapan dilakukan dengan cara diberikan tes praktik membaca (*pretest*) untuk mengetahui keterampilan membaca siswa sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif Tebak Kata (TEKAT), kemudian tahap kedua yaitu pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi interaktif Tebak Kata (TEKAT), tahapan ketiga yaitu pemberian soal pretest serta angket tanggapan siswa terhadap belajar menggunakan aplikasi Tebak Kata (TEKAT) untuk mengetahui keterbacaan media tersebut.

Hasil dari angket tanggapan siswa terhadap media 92%, sedangkan tanggapan guru terhadap media 95%. Dapat disimpulkan media terbaca dengan baik dan layak digunakan pada uji coba skala besar.

Pada uji skala besar dasar pengambilan sampel menggunakan metode sampling jenuh atau semua populasi dalam penelitian diambil sebagai sampel Sugiyono (2013), dengan rincian 23 siswa kelas 1.

Tahapan uji coba skala besar yang dilakukan sama dengan tahapan uji coba skala kecil. Kemudian data hasil *pretest* dan *posttest* pada uji skala besar di uji normalitas dengan Shapiro- Wilk berbantuan aplikasi SPSS 25 dengan tujuan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Perolehan uji normalitas yang telah dilakukan oleh peneliti pada hasil rata-rata pretest nilai signifikansi 0,166 dan signifikansi posttest 0,055. Dapat disimpulkan bahwa data hasil nilai pretest dan posttest pada skala besar berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05. Maka peneliti dapat melanjutkan pada tahap pengujian berikutnya.

Selanjutnya Uji Paired sample t test dengan bantuan aplikasi spss versi 25 untuk mengetahui hasil belajar pretest dan posttest mengalami peningkatan atau tidak. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan oleh peneliti hasil sig (*2-tailed*) sebesar 000 yang mana hasil tersebut kurang dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan

adanya perbedaan yang signifikan antara rata- rata nilai pretest dan rata- rata nilai posttest.

Uji N – *Gain* digunakan untuk mengetahui kriteria peningkatan hasil belajar sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran aplikasi interaktif Tebak Kata.

Dibawah ini disajikan tabel hasil perhitungan *N-Gain* pada tabel 6

**Tabel 6. Uji N-Gain**

<b>Data</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
Rata-rata	56,95	980,86
<b>N-Gain</b>	0,5739	
N-gain%	57.38	
Tafsiran	Sedang	
Kategori	Cukup Efektif	

Hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti diperoleh hasil uji *N-Gain* nilai *pretest* dan *posttest* yang dapat pada mean/ rata- rata. Pada *N-Gain* skor nilai *mean* yang diperoleh sebesar 0,5739 yang mana termasuk dalam kriteria sedang. Kemudian hasil *N-Gain* persen, *mean* atau rata-rata diperoleh nilai 57.38 yang mana kriteria tafsiran efektivitas dalam kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Aplikasi Tebak Kata (TEKAT)

pada masta Pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca kosa kata baru dinilai sudah efektif.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, studi yang dilakukan oleh Andriani, dkk (2022) bahwa menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkait keterampilan membaca. Dengan perolehan skor N-Gain diperoleh 0,80 atau 80% yang artinya media pembelajaran aplikasi *Fun Reading App* efektif digunakan belajar membaca permulan (Andriani et al., 2022). Diperkuat penelitian yang telah dilakukan Fauziah menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat animasi, gambar dan video terbukti adanya perbedaan nilai pretest dan posttest yang artinya aplikasi "*Ayo Belajar Membaca*" dan "*Marbel Membaca*" efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar terkait keterampilan membaca (Fauziah & Hidayat, 2022).

Peneliti juga mengamati saat pembelajaran berlangsung dengan berbantuan media interaktif aplikasi Tebak Kata (TEKAT) peserta didik tampak antusias menjawab pertanyaan dari guru, responsif, dan

lebih aktif karena siswa tidak hanya mendengarkan guru saja, tetapi juga terlibat dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan aplikasi Tebak Kata (TEKAT) untuk meningkatkan hasil belajar terkait keterampilan membaca peserta didik kelas I SD Negeri Pakintelan 01 Kota Semarang dinyatakan sangat layak digunakan dalam materi membaca kosa kata baru. Hal ini didasarkan pada penilaian yang diberikan oleh ahli validasi dengan erolehan presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak dari ahli media, 97% dengan kategori sangat layak dari ahli materi, 95% dengan ketegori sangat layak dari ahli bahasa, 100% dengan kategori sangat baik guru dan 96% dengan kategori sangat baik dari tanggapan siswa. Media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa terkait keterampilan membaca materi membaca kosa kata baru. Pernyataan tersebut dilandasi oleh hasil perhitungan *paired sample t-test* yang dilakukan oleh penulis untuk menentukan seberapa keefektifan

media aplikasi Tebak Kata (TEKAT) dalam peningkatan hasil belajar siswa terkait keterampilan membaca siswa. Berdasarkan uji tersebut, sig (*2-tailed*) sebesar 000 yang mana hasil tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* dengan *posttest*.

### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, D., Khaeroni, & Mastoah, I. (2022). Fun Reading App Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. *PrimEarly: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 5(2), 83–93.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Padang : Guepedia.
- Datu, A. R., Tumurang, H. J., & Sumilat, J. M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1959–1965.
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar "Ayo Belajar Membaca" dan "Marbel Membaca" pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832.
- Harti, M. B., Sumarsih, & Suprpti, A. (2017). Penerapan Permainan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 121–125.
- Hoerudin, C. W. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Metode Scramble. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 4(2), 121–130
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2020). Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study: Class Xi Hydrocarbons Material. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52.
- Putra, R. A. (2018). Peran Teknologi Digital dalam Perkembangan

- Dunia Perancangan Arsitektur. *Syntax Admiration*, 4(6), 777–796.
- Elkawnie, 4(1), 67–78
- Putu Agung, Y. A. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif 2017*. Denpasar: Universitas Mahasaraswati/ ABPublisher.
- Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Hutabarat, Z. S., Yarmayani, A., Pamungkas, A., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif. In *Jawa Tengah : Eureka Media Aksara*.
- Sariani, N. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Edu Publisher
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika* (7th ed.). Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Suwito, Ed.; Edisi Kedua). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triana Dewi, Y. (2023). Pengembangan Aplikasi Bee\_Ba for Fun untuk Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata di Sekolah Dasar. *Jurnal*
- 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.