

**PENGARUH APLIKASI MARBEL MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN  
MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SDN GANDASARI 3 KOTA  
TANGERANG**

Nirmala Septia<sup>1</sup>, Sumiyani<sup>2</sup>, Yenni<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

Alamat e-mail : [nirmalaseptia1709@gmail.com](mailto:nirmalaseptia1709@gmail.com), [sumiyani.kinanti@gmail.com](mailto:sumiyani.kinanti@gmail.com),  
[yenni\\_aan@yahoo.co.id](mailto:yenni_aan@yahoo.co.id)

**ABSTRACT**

*Early reading ability is a crucial foundation for first grade students as they move forward in their learning journey. In today's fast-growing digital world, many educational applications are designed to make learning more attractive and interactive, one of which is Marbel Membaca. This study aimed to investigate how effectively the application supports the improvement of students' early reading skills. The research was carried out at SDN Gandasari 3, Tangerang City, using a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. The participants consisted of 31 first grade students. Data were collected through reading performance tests, interviews, and documentation, and further analyzed with SPSS version 25. The findings revealed a significance value of  $0.000 < 0.05$ , confirming a strong influence of the treatment. Beyond statistical significance, the contribution of Marbel Membaca reached 89.4% in improving students' early reading ability. This result highlights that digital learning applications are more than supplementary tools; they can be effective strategies to cultivate interest, strengthen literacy foundations, and encourage reading habits from an early stage of education*

*Keywords: Marbel Membaca Application, Early Reading Skills*

**ABSTRAK**

Kemampuan membaca permulaan merupakan dasar penting bagi siswa kelas I untuk melanjutkan proses belajar ke tahap berikutnya. Di era teknologi yang semakin maju, banyak aplikasi belajar ditawarkan dengan tampilan menarik dan interaktif, salah satunya *Marbel Membaca*. Penelitian ini berfokus untuk menguji sejauh mana aplikasi tersebut dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca awal mereka. Penelitian dilaksanakan di SDN Gandasari 3 Kota Tangerang dengan pendekatan kuantitatif dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Sebanyak 31 siswa kelas I A dilibatkan sebagai subjek penelitian. Data diperoleh melalui tes kinerja membaca, wawancara, serta dokumentasi, lalu diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25. Hasil analisis memperlihatkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat pengaruh nyata setelah penggunaan aplikasi. Tidak hanya signifikan, besar pengaruhnya pun sangat tinggi, yakni mencapai 89,4%. Temuan ini menegaskan bahwa aplikasi digital

seperti *Marbel Membaca* bukan hanya pelengkap kegiatan belajar, tetapi dapat menjadi strategi pembelajaran efektif yang menumbuhkan minat, memperkuat dasar literasi, dan menjembatani anak menuju kebiasaan membaca sejak dini.

Kata Kunci: Aplikasi Marbel Membaca, Kemampuan Membaca Permulaan

### **A. Pendahuluan**

Membaca merupakan keterampilan dasar yang membuka pintu menuju dunia pengetahuan luas. Pada masa sekolah dasar, terutama di kelas awal, kemampuan membaca permulaan menjadi fondasi penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran di jenjang berikutnya. Anak yang kesulitan membaca akan menghadapi hambatan besar dalam memahami materi pelajaran, baik dalam bahasa, matematika, maupun ilmu pengetahuan lain. Sutrisno dan Puspitasari (2021) menegaskan bahwa lemahnya keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar sering kali berimplikasi langsung pada rendahnya pemahaman mereka terhadap isi buku ajar maupun materi pembelajaran lain. Membaca bukan sekadar keterampilan teknis, melainkan kunci utama keberhasilan akademik.

Pemerintah Indonesia menyadari pentingnya literasi dalam pendidikan. Melalui penerapan

Kurikulum Merdeka, literasi ditempatkan sebagai inti dari pembelajaran lintas mata pelajaran. Hal ini menegaskan bahwa penguasaan kompetensi dasar tidak dapat dilepaskan dari keterampilan membaca yang baik. Literasi bukan sekadar mengenal huruf atau kata, melainkan memahami makna bacaan serta mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari. Lestari (2023) menyebutkan bahwa membaca permulaan juga merupakan modal kognitif yang mendukung perkembangan berpikir kritis anak. Oleh sebab itu, kemampuan membaca harus diperkuat sejak dini agar siswa memiliki bekal kokoh dalam menghadapi tantangan belajar.

Realitas di lapangan menunjukkan kondisi berbeda. Hasil observasi pada 23 September 2024 di kelas I SDN Gandasari 3 Kota Tangerang memperlihatkan hanya 7 dari 31 siswa atau sekitar 23% yang mampu membaca lancar. Mayoritas siswa masih kesulitan mengenali

huruf, mengeja, hingga merangkai kata sederhana. Bahkan terdapat siswa yang sama sekali belum mengenal abjad. Situasi semakin menantang karena adanya siswa berkebutuhan khusus seperti ADHD yang memerlukan perhatian lebih. Fakta ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa masih jauh dari harapan, padahal keterampilan tersebut sangat menentukan perjalanan belajar mereka.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru. Dalam praktiknya, guru sering mengandalkan buku ajar dan media visual sederhana yang kurang menarik perhatian siswa. Padahal, anak-anak saat ini hidup di era digital yang sarat teknologi interaktif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak abad ke-21. Kehadiran teknologi dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna sekaligus meningkatkan motivasi siswa untuk membaca.

Salah satu inovasi yang banyak digunakan adalah aplikasi berbasis game edukasi. Media digital ini menyajikan pengalaman belajar menyenangkan dengan menggabungkan unsur visual, audio, animasi, serta tantangan interaktif yang membuat siswa lebih terlibat. Rivaldi dan Kurniawan (2021) menyebutkan bahwa game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan pengalaman bermakna karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Hal ini sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar yang cenderung menyukai belajar berbasis bermain.

Di antara berbagai aplikasi pembelajaran, Marbel Membaca menjadi salah satu yang populer. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung proses membaca melalui fitur interaktif berupa suara, animasi, kuis, dan permainan sederhana. Damayanti dan Wachidah (2023) menjelaskan bahwa keunggulan aplikasi ini terletak pada navigasi mudah, tampilan menarik, serta adanya umpan balik langsung. Fauziah dan Hidayat (2022) juga menemukan bahwa penggunaan Marbel Membaca berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Temuan tersebut menguatkan bahwa media berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung literasi dasar.

Meski demikian, efektivitas aplikasi tetap dipengaruhi oleh konteks sekolah, kondisi siswa, dan pendekatan guru. Penelitian di SDN Gandasari 3 dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Aplikasi Marbel Membaca dapat membantu siswa kelas I meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Permasalahan utama adalah rendahnya keterampilan membaca yang berpotensi menghambat perkembangan akademik. Pertanyaan penting muncul: apakah aplikasi ini mampu memberikan dampak positif signifikan? Jika iya, seberapa besar pengaruhnya dibanding media konvensional?

Penelitian ini memiliki dua tujuan. Pertama, untuk mengetahui pengaruh penggunaan Aplikasi Marbel Membaca terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I di SDN Gandasari 3. Kedua, untuk mengukur sejauh mana aplikasi ini membantu meningkatkan keterampilan membaca. Dari sisi

teoretis, penelitian ini diharapkan menambah wawasan mengenai peran teknologi dalam mendukung literasi dasar. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru, sekolah, maupun pengembang aplikasi agar terus menyempurnakan media belajar sesuai kebutuhan anak.

Dengan demikian, penelitian berjudul "Pengaruh Aplikasi Marbel Membaca terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SDN Gandasari 3 Kota Tangerang" hadir sebagai upaya menjawab tantangan literasi dasar. Melalui pendekatan inovatif berbasis teknologi, diharapkan kesenjangan antara kebutuhan kurikulum dan realitas di lapangan dapat terjembatani. Harapannya, siswa tidak hanya mampu membaca secara teknis, tetapi juga memahami isi bacaan dengan baik sehingga tujuan pendidikan untuk mencetak generasi cerdas, literat, dan adaptif terhadap perkembangan zaman dapat tercapai.

## **B. Metode Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah pada peran Aplikasi Marbel Membaca dalam membantu siswa kelas I SDN

Gandasari 3 Kota Tangerang mengembangkan kemampuan membaca permulaan mereka. Pendekatan kuantitatif dipilih agar data yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dianalisis secara sistematis. Desain eksperimen sederhana digunakan dengan instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga temuan penelitian dapat dipertanggungjawabkan dan memberikan gambaran jelas mengenai pengaruh aplikasi terhadap kemampuan membaca siswa.

#### ***Tempat dan Waktu Penelitian***

Penelitian dilakukan di **SDN Gandasari 3**, Kota Tangerang, beralamat di Jl. Pajajaran Raya No. 01A. Sekolah ini dipilih karena observasi awal menunjukkan sebagian besar siswa kelas I masih kesulitan membaca, sehingga penelitian menjadi relevan dan bermanfaat. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dimulai pada Juli 2024 dan berakhir pada Juli 2025. Rangkaian kegiatan mencakup tahap persiapan, dilanjutkan dengan pengumpulan data, dan diakhiri dengan analisis, sehingga

keseluruhan proses berjalan terstruktur serta menyeluruh.

#### ***Desain Penelitian***

Dalam penelitian ini digunakan desain Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design. Seluruh siswa kelas I A terlebih dahulu mengikuti pretest (O1) guna mengetahui kemampuan membaca permulaan. Kemudian, mereka diberikan perlakuan (X) berupa pembelajaran dengan Aplikasi Marbel Membaca. Setelah itu, siswa menjalani posttest (O2) untuk melihat perkembangan kemampuan membaca mereka. Perbandingan antara hasil pretest dan posttest menjadi dasar untuk menentukan pengaruh aplikasi, dengan alur penelitian yang digambarkan sebagai O1 – X – O2.

#### ***Populasi dan Sampel***

Seluruh siswa kelas I SDN Gandasari 3, sebanyak 62 orang, menjadi populasi penelitian ini. Penelitian dipusatkan pada kelas I A, yang berjumlah 32 siswa (14 laki-laki dan 18 perempuan), dengan menerapkan *total sampling* sehingga semua siswa di kelas tersebut menjadi responden. Cara ini dipilih agar data yang terkumpul benar-benar menggambarkan kondisi nyata

di lapangan sekaligus tetap menjaga representativitas.

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, unjuk kerja, di mana siswa membaca teks sederhana untuk menilai ketepatan, kelancaran, intonasi, dan lafal. Kedua, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan beberapa siswa, untuk memahami pengalaman dan kendala mereka selama proses pembelajaran membaca. Sebagai langkah ketiga, dokumentasi berupa foto dan catatan kegiatan disiapkan untuk menjadi bukti autentik dari pelaksanaan penelitian di lapangan.

### ***Instrumen Penelitian***

Tes membaca permulaan menjadi instrumen utama dalam penelitian ini karena mampu menangkap kemampuan dasar siswa dalam membaca. Tes ini menilai empat hal penting: seberapa tepat siswa menyuarakan tulisan, kewajaran lafal, intonasi yang pas, dan kelancaran membaca. Setiap aspek dinilai dengan skala 1–4, lalu hasilnya dikonversi menjadi skor kuantitatif sehingga lebih mudah dianalisis. Agar hasil pengukuran benar-benar valid, instrumen ini diuji

menggunakan korelasi *product moment* Pearson, sedangkan reliabilitasnya dicek dengan Alpha Cronbach melalui SPSS. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen ini tidak hanya memadai, tetapi juga cukup akurat untuk menangkap kemampuan membaca siswa, sehingga dapat diandalkan sebagai alat ukur dalam penelitian.

### ***Variabel Penelitian***

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu penggunaan Aplikasi Marbel Membaca, dan variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan siswa. Penggunaan aplikasi dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan huruf, latihan membaca suku kata, hingga membaca kata dan kalimat sederhana. Fitur permainan interaktif juga digunakan sebagai ice breaking untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### ***Teknik Analisis Data***

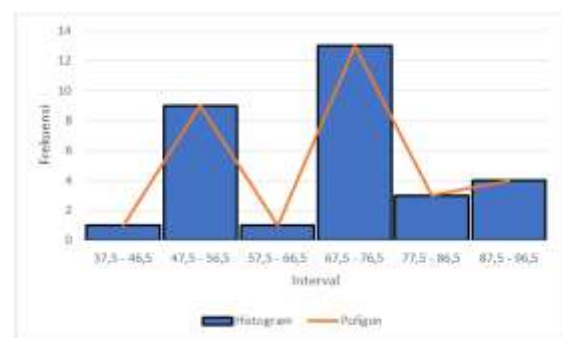
Data dianalisis melalui beberapa tahap. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kondisi awal dan akhir kemampuan membaca siswa, ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi, histogram, poligon, dan ogive. Untuk menjamin bahwa data yang dikumpulkan dalam

penelitian ini dapat dianalisis secara ilmiah dan akurat, langkah awal yang dilakukan adalah pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk serta pengujian homogenitas untuk memastikan varians data antar kelompok relatif sama. Setelah data dinyatakan memenuhi asumsi, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, yang membandingkan secara rinci skor rata-rata pretest dan posttest siswa, sehingga dapat dilihat sejauh mana kemampuan membaca permulaan mengalami peningkatan setelah intervensi dengan Aplikasi Marbel Membaca. Lebih lanjut, koefisien determinasi ( $R^2$ ) dihitung untuk memberikan gambaran kuantitatif tentang besarnya pengaruh aplikasi tersebut terhadap kemampuan membaca siswa, sehingga penelitian ini tidak hanya menilai adanya perubahan, tetapi juga menunjukkan kontribusi nyata dari aplikasi berbasis *game* edukasi terhadap perkembangan literasi dasar di SD.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Deskripsi Data Pretest Kemampuan Membaca Permulaan**

Sebagai langkah pertama, sebelum proses pembelajaran dilakukan, siswa diberikan pretest. Tujuan dari pretest ini adalah untuk menilai kemampuan membaca permulaan mereka secara dasar, sehingga dapat menjadi acuan sebelum diterapkannya pembelajaran dengan bantuan Aplikasi Marbel Membaca. Hasil dari pretest akan digunakan sebagai pembandingan dengan hasil posttest guna mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi terhadap kemampuan membaca siswa. Data hasil pretest tersebut disajikan dalam bentuk tabel dan histogram berikut:



**Gambar 1 Histogram dan Poligon Pretest**

Dari histogram dan poligon terlihat bahwa puncak distribusi berada pada interval 67,5 – 76,5, yaitu sebanyak 13 siswa. Sementara

itu, titik terendah terdapat pada interval 37,5 – 46,5 dan 57,5 – 66,5, masing-masing sebanyak 1 siswa. Grafik ini diperoleh dari data pretest, yang nantinya akan diikuti perlakuan berupa penggunaan Aplikasi Marbel Membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan perhitungan statistik, data pretest dianalisis untuk mengetahui ukuran pemusatan dan penyebaran, meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, median, modus, varians, dan simpangan baku, dengan bantuan SPSS. Hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Perhitungan Pemusatan dan Penyebaran Data Pretest**

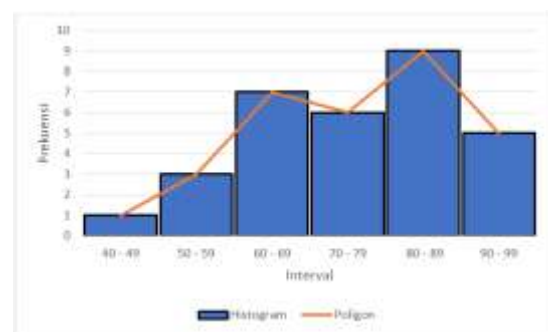
Keterangan	Nilai
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	37,5
Rata-rata	68,14
Median	68,75
Modus	68,75
Varians	219,67
Simpangan baku	14,82

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai tertinggi siswa pada pretest mencapai 100, nilai terendah 37,5, rata-rata 68,14, median 68,75, modus 68,75, varians 219,67, dan simpangan baku 14,82. Data ini

menjadi acuan sebelum siswa mengikuti pembelajaran membaca menggunakan Aplikasi Marbel Membaca.

### **Deskripsi Data Posttest Kemampuan Membaca Permulaan**

Hasil posttest menunjukkan peningkatan kemampuan membaca siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan Aplikasi Marbel Membaca. Tabel distribusi frekuensi berikut menggambarkan sebaran nilai posttest siswa kelas I A:



**Gambar 2 Histogram dan Poligon Posttest**

Histogram dan poligon menunjukkan bahwa puncak sebaran nilai berada pada interval 80 – 89, yaitu sebanyak 9 siswa. Sebaliknya, titik terendah terdapat pada interval 40 – 49, sebanyak 1 siswa. Grafik ini diperoleh dari data posttest, yang merefleksikan hasil pembelajaran setelah penggunaan Aplikasi Marbel Membaca dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.



Selanjutnya dilakukan analisis statistik terhadap data posttest, untuk mengetahui ukuran pemusatan dan penyebaran, meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata, median, modus, varians, dan simpangan baku, dengan bantuan SPSS. Hasilnya ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Perhitungan Pemusatan dan Penyebaran Data Posttest**

Keterangan	Nilai
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	43,75
Rata-rata	76
Median	75
Modus	81,25
Varians	192,96
Simpangan baku	13,89

Dari tabel terlihat bahwa nilai tertinggi posttest mencapai 100, nilai terendah 43,75, rata-rata 76, median 75, modus 81,25, varians 192,96, dan simpangan baku 13,89. Data ini mengindikasikan peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan Aplikasi Marbel Membaca.

### **Uji Normalitas**

Langkah pertama dalam menganalisis data adalah memastikan distribusinya, sehingga

uji normalitas dilakukan. Dalam penelitian ini, metode Shapiro-Wilk melalui SPSS versi 25.0 digunakan untuk menilai apakah data menyebar secara normal. Keputusan diambil dengan membandingkan nilai signifikansi hasil uji dengan taraf signifikan 0,05. Data dianggap normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan sebaliknya dianggap tidak normal jika nilainya lebih kecil. Dengan demikian, peneliti dapat menentukan metode analisis statistik yang paling tepat untuk digunakan.

Hasil perhitungan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menggunakan SPSS 25.0 disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3 Hasil Analisis Uji Normalitas**

Test	Statistic	Df	Signifikansi
Pre-test	0,961	31	0,307
Post-test	0,966	31	0,407

Dari tabel tersebut, diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,307, yang menunjukkan nilai lebih besar dari taraf signifikan 0,05. Artinya, data pretest mengikuti distribusi normal. Nilai signifikansi posttest mencapai 0,407, juga di atas 0,05, sehingga data posttest juga berdistribusi normal. Dengan

demikian, baik data pretest maupun posttest memenuhi asumsi normalitas untuk analisis statistik selanjutnya.

**Uji Koefisien Determinasi**

Uji koefisien determinasi digunakan untuk melihat sejauh mana variabel bebas memengaruhi variabel terikat. Perhitungan dilakukan dengan SPSS 25.0, lalu hasilnya disajikan dalam tabel agar kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat mudah dipahami:

**Tabel 4 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,945	0,894	0,890	4,914

Nilai R sebesar 0,945 dengan R Square 0,894 menunjukkan bahwa 89,4% peningkatan kemampuan membaca siswa dipengaruhi oleh penggunaan Aplikasi Marbel Membaca, sedangkan sisanya 10,6% dipengaruhi faktor lain. Setelah data dinyatakan normal dan berpengaruh signifikan, hipotesis diuji menggunakan paired sample t-test melalui SPSS 25.0 dengan

membandingkan skor pretest dan posttest untuk melihat perbedaan nyata kemampuan membaca siswa.

**Tabel 5 Hasil Uji-T Pretest-Posttest**

Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	t	df	Significance (2-tailed)
PRE - POST	-7,8629	4,83255	0,8695	Lower Bound: -9,555	-9,005	30	0,000

Hasil uji-t menunjukkan dua kemungkinan hipotesis. H0 menyatakan Aplikasi Marbel Membaca tidak berpengaruh signifikan, sedangkan H1 menyatakan sebaliknya. Patokannya, jika signifikansi > 0,05 maka H0 diterima, jika < 0,05 maka H1 diterima. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya, penggunaan Aplikasi Marbel Membaca terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan

siswa kelas I SDN Gandasari 3 Kota Tangerang.

### **Pembahasan**

Sebelum pengumpulan data dilakukan pada siswa kelas I, peneliti memulai dengan uji coba instrumen pada siswa kelas II SDN Gandasari 3. Tujuan uji coba ini adalah memastikan soal-soal dan indikator yang digunakan valid serta dapat diandalkan. Dalam uji coba tersebut, 30 siswa diberikan 20 soal membaca. Sebelum penelitian utama dilakukan pada siswa kelas I SDN Gandasari 3, peneliti terlebih dahulu memastikan bahwa semua soal yang akan digunakan benar-benar valid dan reliabel. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh soal memiliki nilai  $r$  hitung lebih tinggi dibanding  $r$  tabel pada taraf signifikansi 5% (0,361), sehingga bisa dikatakan semua soal valid. Selain itu, instrumen ini juga lulus uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha 0,842, yang berarti instrumen cukup konsisten dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan siap, penelitian dilanjutkan pada siswa kelas I. Sebelum pembelajaran menggunakan Aplikasi Marbel

Membaca, siswa mengikuti pretest untuk mengukur kemampuan awal membaca permulaan mereka. Hasil pretest menunjukkan nilai terendah 37,5, nilai tertinggi 100, dengan rata-rata 68,14. Data ini menjadi dasar penting untuk melihat sejauh mana kemampuan membaca siswa berkembang setelah menggunakan aplikasi.

Kemudian, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan Aplikasi Marbel Membaca. Setelah proses pembelajaran selesai, posttest dilakukan untuk melihat sejauh mana aplikasi ini memengaruhi kemampuan membaca siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan: nilai terendah menjadi 43,75, nilai tertinggi tetap 100, dan rata-rata naik menjadi 76. Dengan kata lain, terlihat jelas adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan aplikasi.

Penelitian di SDN Gandasari 3 Kota Tangerang menunjukkan kalau Aplikasi Marbel Membaca benar-benar membantu siswa kelas I meningkatkan kemampuan membaca permulaan mereka. Sebelum menggunakan aplikasi, siswa mengikuti pretest dengan nilai mulai dari 37,5 sampai 100 dan rata-

ratanya 68,14. Setelah belajar dengan aplikasi, hasil posttest meningkat: nilai terendah jadi 43,75, rata-rata naik ke 76, dan nilai tertinggi tetap 100. Jadi terlihat jelas, kemampuan membaca siswa meningkat setelah menggunakan aplikasi ini.

Analisis data dengan SPSS 25.0 juga mendukung temuan ini. Uji normalitas menunjukkan data pretest dan posttest berdistribusi normal. Uji koefisien determinasi menunjukkan nilai R 0,945 dan R Square 0,894, artinya sekitar 89,4% peningkatan kemampuan membaca siswa bisa dijelaskan oleh aplikasi ini, sisanya dipengaruhi faktor lain. Uji-t menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, yang menegaskan bahwa aplikasi ini memang berpengaruh signifikan.

Kesimpulannya, belajar membaca dengan Aplikasi Marbel Membaca terbukti efektif. Selain itu, belajar jadi lebih seru karena metode *belajar sambil bermain* membuat siswa lebih aktif dan terlibat, sesuai dengan temuan Clarinza dan Kemil (2023). Jadi, aplikasi ini bukan hanya membantu membaca, tapi juga bikin proses belajar lebih menyenangkan. Penelitian Hamidah Mujaddidah et al.

(2023) juga menunjukkan bahwa aplikasi ini meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa, sementara penelitian Yolanda & Damri (2022) membuktikan aplikasi ini efektif membantu anak disleksia melafalkan huruf vokal.

Meski penelitian berjalan lancar, ada beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan penelitian meliputi izin dari pihak sekolah, fasilitas pendukung seperti Smart TV dan Wi-Fi, serta antusiasme siswa kelas I A dalam menggunakan aplikasi. Namun, aplikasi ini hanya dapat digunakan pada perangkat Android dan Smart TV. Selain itu, penelitian ini tidak meneliti faktor eksternal lain yang mungkin memengaruhi kemampuan membaca siswa, seperti lingkungan keluarga atau kondisi sosial, yang bisa menjadi pertimbangan untuk penelitian berikutnya.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian di SDN Gandasari 3 Kota Tangerang membuktikan bahwa Aplikasi Marbel Membaca efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I. Hasil uji-t paired sample menunjukkan

signifikansi 0,000, menandakan adanya perbedaan nyata sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi. Koefisien determinasi sebesar 89,4% juga memperlihatkan bahwa hampir seluruh peningkatan dipengaruhi aplikasi ini, sedangkan sisanya berasal dari faktor lain. Belajar membaca melalui aplikasi ini bukan hanya efektif, tetapi juga membuat proses lebih seru, interaktif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih aktif dan tertarik, sehingga aplikasi ini dapat menjadi sarana mendukung literasi awal di sekolah dasar.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa saran dirancang agar manfaat penelitian ini bisa lebih optimal. Sekolah dapat mendukung guru dengan menyediakan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta memantau perkembangan membaca siswa secara rutin. Guru disarankan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif dan membiasakan siswa membaca setiap hari selama 10–15 menit guna meningkatkan keterampilan dan minat membaca. Bagi siswa, Aplikasi Marbel Membaca diharapkan bisa menjadi teman belajar yang menyenangkan, dengan animasi dan

fitur menarik yang membuat mereka lebih bersemangat. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan mengeksplorasi media pembelajaran berbasis teknologi lain selain Marbel Membaca agar proses belajar membaca permulaan bisa semakin cepat, efektif, dan variatif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 43–51. <https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796>
- Chairina, I. (2020). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Di Kelas Rendah Melalui Media Big Book. *Al ' Adzkiya Internasional Of Education And Sosial*, 1–9. Retrieved from <https://aladzkiyajournal.com/index.php/AloES/article/view/3>
- Clarinza Fiorentine Damayanti, & Kemil Wachidah. (2023). Pengaruh Aplikasi Game Edukasi “Marbel Membaca” Terhadap Kemampuan Membaca

- Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Islam. *Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4, 1–10.
- 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.
- Hamidah Mujaddidah, Erna Suwangsih, & Neneng Sri Wulan. (2023). Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 226–235.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1638>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80.  
<https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar*. Scanned by TapScanner.
- Muslih, M. A., Odah, S. ", Hasan, N., & Tangerang, M. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 2 DI SD Negeri Pekojan 02 Petang Kota Jakarta Barat. *PANDAWA : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 4(1), 66–83. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nuraidah. (2025). *Pengaruh Bermain Aplikasi Marbel Educa Studio Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Ra Nurul Iman*.
- Rahayu, P., & Ubabuddin. (2023). Penilaian Unjuk Kerja dan Praktik Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 304–313.
- Riadi, E. (2016). *Metode Statistika Parametrik & Nonparametrik*. Pustaka Mandiri.
- Rivaldi, M. F., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59.  
<https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354>
- Subli. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca

- Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Siswa Kelas 1 SD N 166/IX Tanjung Lanjut Kecamatan Sekernan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 2(11), 323–330.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke). Bandung: Alfabeta.
- Suleman, D., Hanafi, Y. R., & Rahmat, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Siswa Membaca Permulaan Melalui Metode Scramble Di Kelas II SDN 3 Tibawa Kabupaten Gorontalo. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 713. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.713-726.2021>
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, & Hesti Puspitasari. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Untari, D. T. (2020). *Buku Ajar Statistik 1*.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., ... Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.
- Wulandari, P. A., Ramadhani, E., & Pratama, A. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD Negeri 50 Prabumulih. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 07(02), 2182–2188.
- Yolanda, S. T., & Damri, D. (2022). Efektivitas Aplikasi Marbel Berbasis Android dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Anak Disleksia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1563–1569. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2261>