

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN APLIKASI AGEMARA TERHADAP MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Putri Imatriyani Sholekhah¹, Sekar Dwi Ardianti², Rani Setiawaty³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muria Kudus,

¹202133330@std.umk.ac.id, ²sekar.dwi.ardianti@umk.ac.id,

³rani.setiawaty@umk.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to determine the significant effect of elementary students' beginning reading skill before and after the use of the AGEMARA application. The research employed a quantitative method with a "One Group Pretest-Posttest Design". The research subjects were the grade II students of State Elementary School 2 Jobokuto (SD Negeri 2 Jobokuto). The data were collected through a beginner reading test to examine students' beginning reading skills before and after the use of the media. The data were analyzed using a paired sample t-test to identify whether there was a significant difference before and after the use of the AGEMARA application. In addition, the N-Gain score test was conducted to analyze the improvement obtained by the students after using AGEMARA. The findings indicated a difference in the level of students' beginning reading skills that were showed by the paired sample t-test result which showed a Sig value of $0.000 \geq 0.10$. Furthermore, an improvement in students' beginning reading skills after the treatment using the AGEMARA application demonstrated by the N-Gain score of 0.18, if this value is viewed using the N-Gain Score classification category, the value obtained was $0.20 \geq 0.2$ and can be stated in the "Medium" category.

Keywords: efektivitas, AGEMARA application, beginning reading

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan kemampuan membaca permulaan siswa SD sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi AGEMARA (Aplikasi Gemar Membaca Berbasis Kearifan Lokal Jepara). Metode pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain "One Group Pretest-Posttest Design". Subjek penelitian adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Jobokuto. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes membaca permulaan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi AGEMARA. Teknik analisis data menggunakan uji paired sample T-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi AGEMARA, selain itu dilakukan juga uji N-Gain Score untuk mengetahui adanya peningkatan yang diperoleh siswa setelah menggunakan AGEMARA. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan tingkat

kemampuan membaca permulaan siswa yang ditunjukkan oleh hasil uji paired sample t-test diperoleh nilai $\text{Sig } 0,000 \geq 0,10$. Selanjutnya, adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah mendapatkan perlakuan menggunakan aplikasi AGEMARA yang ditunjukkan oleh hasil perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,18, nilai tersebut apabila dilihat menggunakan kategori pembagian N-Gain Score maka nilai yang diperoleh $0,20 \geq 0,2$ dan dapat dinyatakan dengan kategori “sedang”.

Kata Kunci: efektivitas, aplikasi AGEMARA, membaca permulaan

A. Pendahuluan

Literasi membaca merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pendidikan suatu bangsa dan menjadi salah satu aspek yang selalu diuji oleh lembaga internasional seperti Programme for International Student Assessment (PISA) untuk melihat kualitas literasi siswa di berbagai negara dunia (Febriana et al., 2024). Kemampuan literasi yang rendah berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis, kemampuan memahami informasi dan kesulitan dalam menganalisis teks. Data global memperlihatkan bahwa negara dengan kemampuan literasi tinggi berbanding lurus dengan kualitas sumber daya manusia di masa depan (Irnanda et al., 2022). Kemampuan membaca peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Hasil PISA 2022 menunjukkan Indonesia kembali berada pada peringkat rendah pada aspek

membaca dibanding negara lain. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa Indonesia masih membutuhkan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif agar dapat menyesuaikan ekspektasi kurikulum dan tuntutan abad 21, terutama dalam hal kemampuan memahami bacaan sejak jenjang sekolah dasar (Zebua & Astuti, 2024).

Dalam bidang pendidikan, membaca adalah kebiasaan yang sangat penting bagi peserta didik. Aktivitas membaca berkaitan dengan tingginya ketertarikan siswa, karena melalui membaca mereka dapat menikmati proses belajar, mendapatkan informasi serta wawasan baru, meningkatkan kecerdasannya, dan menjadi lebih siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Putri, Kartika, Widiyani, & Setiawaty, 2024). Bila keterampilan awal ini tidak dikuatkan

pada tingkat kelas rendah, maka akan berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran di tingkat selanjutnya. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan di banyak sekolah masih terbatas pada penggunaan media cetak dan metode konvensional yang cenderung membuat siswa kurang tertarik belajar membaca (L. Khasanah, Ningrum, & Huda, 2023). Siswa cenderung cepat bosan, kurang fokus, dan belum memiliki motivasi intrinsik untuk membaca karena proses pembelajaran kurang memanfaatkan teknologi dan media inovatif yang sesuai karakteristik anak.

Media dapat digunakan sebagai sarana yang bisa diubah, didengar, dilihat, dan didiskusikan dalam kegiatan pendidikan (Anggita Ningrum et al., 2023). Proses pembelajaran yang baik harus melibatkan komunikasi dua arah, sehingga guru perlu menciptakan suasana belajar yang membuat siswa ikut terlibat secara aktif. Namun demikian, aplikasi pembelajaran membaca permulaan yang beredar saat ini umumnya masih bersifat monoton dan belum banyak yang mengintegrasikan unsur kearifan

lokal secara terstruktur dan sistematis ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu inovasi media membaca yang berbasis digital sekaligus mengangkat budaya lokal penting dikembangkan. (Ulya & Ardianti, 2020) menunjukkan bahwa kemampuan guru dan siswa dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran dan permainan berbasis lingkungan dan keunggulan lokal mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran serta memperkuat integrasi antara pengetahuan ilmiah dengan lingkungan lokal. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar, sehingga materi yang diberikan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Rahmaveira, Ardianti, & Khamdun, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tiara (2023) dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis Android ini memenuhi kriteria kelayakan, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas atau sebagai media belajar

mandiri. Aplikasi berbasis Android efektif meningkatkan keterampilan membaca dasar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini mendorong guru untuk memanfaatkan media ini dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, (Rahayu, Mustaji, & Bachri, 2022) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan keaksaraan. Media ini dibuat untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Penggunaan aplikasi berbasis digital dalam pembelajaran membaca tidak hanya memperkaya cara belajar siswa, tetapi juga bisa menjadi solusi atas kurangnya bahan belajar siswa di rumah. Penyajian materi pembelajaran yang mengaitkan pemanfaatan teknologi menjadi salah satu pendekatan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan melalui integrasi

unsur-unsur kebudayaan lokal dengan teknologi multimedia yang interaktif (Ardianti & Wanabuliandari, 2023). Selain itu, penjelasan dalam penelitian. Aplikasi digital seperti AGEMARA memungkinkan siswa untuk mengakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Oleh karena itu, media ini memberikan kemudahan dan fleksibilitas akses, yang pada akhirnya dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Jobokuto pada tanggal 21 Juli 2025 siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa juga terlihat bosan dan berdampak pada kegaduhan di kelas, asik bermain sendiri, dan tidak mendengarkan pembelajaran dari guru. Selain itu, tingkat keterampilan membaca permulaan pada siswa masih rendah. Guru juga masih menggunakan metode pembelajaran menggunakan buku membaca yang kurang menarik, dan guru juga belum menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif berbasis android dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil wawancara dengan guru kelas II, diperoleh keterangan bahwa mayoritas siswa memiliki kemampuan membaca rendah, dan masih terdapat sejumlah kendala yang mempengaruhi efektivitas proses belajar. Guru juga menyampaikan bahwa hambatan dalam meningkatkan kemampuan membaca tersebut salah satunya disebabkan oleh terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan, ditambah perhatian siswa yang belum maksimal selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadikan proses belajar siswa kurang maksimal. Hal ini terlihat pada perlunya penanganan secara khusus terhadap keterampilan membaca permulaan siswa karena masih kurang yang mengakibatkan siswa tidak fokus dan kurang paham ketika guru menerangkan pembelajaran. Situasi tersebut membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton, sehingga siswa lebih cepat kehilangan konsentrasi serta motivasi dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk menarik perhatian siswa yang terlibat dalam kegiatan

pembelajaran di kelas dapat menggunakan banyak jenis media yang dapat digunakan. Penggunaan aplikasi berbasis android merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan (H. Fauziah & Hidayat, 2022). Salah satu metode yang dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah dengan memanfaatkan media digital seperti aplikasi. AGEMARA (Aplikasi Gemar Membaca Berbasis Kearifan Lokal Jepara) salah satu sebagai inovasi dalam media pembelajaran, mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu platform digital yang di desain menggunakan canva, Mocrosoft Powetpoint yang dipadukan dengan website yang kemudian akan dijadikan aplikasi dengan bantuan ispring dan builder . Selain itu, aplikasi AGEMARA dirancang untuk membantu siswa kelas II sekolah dasar belajar mengeja dan membaca dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji “Efektivitas Penggunaan Aplikasi AGEMARA dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca

Permulaan Siswa SD” yang menggunakan metode kuantitatif dengan model One Group Pretest-Posttest Design. Dengan pengujian ini diharapkan diperoleh bukti empiris bahwa AGEMARA mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Jobokuto yang berlokasi di Desa Jobokuto, Kec. Jepara, Kab. Jepara. Jawa Tengah. Waktu penelitian ini yaitu pada bulan Juli sampai bulan September 2025. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II semester 1 tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen berupa desain One Group Pretest Posttest Design yang termasuk dalam salah satu jenis dari penelitian desain Pre-Experimental Design. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Variabel dalam penelitian terdiri dari dua jenis yang meliputi variabel bebas dan variabel terikat, Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau penyebab terjadinya perubahan pada

variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah aplikasi AGEMARA, dan Variabel terikat merupakan variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan membaca permulaan.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Jobokuto. Sampel dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II yang berjumlah 20 siswa dengan 13 laki-laki dan 7 perempuan dimana sudah dirasa bahwa sampel yang dipilih sesuai dengan tujuan yang akan diteliti. Sampel penelitian diambil secara purposive karena kelompok sampel menyesuaikan fokus intervensi yaitu keterampilan membaca permulaan kelas rendah sekolah dasar (Rosimasnita, 2021). Intervensi pada penelitian ini berupa penggunaan aplikasi AGEMARA dalam pembelajaran membaca permulaan selama beberapa pertemuan.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen tes kemampuan membaca permulaan yaitu tes pretest dan tes posttest. Pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan

AGEMARA untuk melihat kemampuan awal membaca siswa, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan selesai untuk melihat perubahan kemampuan membaca setelah penggunaan media (Cahyanti et al., 2023). Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu observasi, wawancara, dan tes. Sebelum menerapkan model pembelajaran One Group Pretest Posttest Design dengan berbantu aplikasi AGEMARA, terlebih dahulu dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan siswa diberi soal pretest dan posttest untuk siswa setelah diberikan perlakuan.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Analisis data kuantitatif merupakan proses untuk mengolah dan menilai data yang berupa angka. Disebut kuantitatif karena dalam analisis ini digunakan data yang bersifat numerik atau berkaitan dengan perhitungan matematis (Sari, Ardianti, & Setiawaty, 2025). Pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan aplikasi statistik komputer, yaitu SPSS Versi 25. Dalam penelitian ini, metode analisis data yang digunakan ada dua

yaitu uji paired sample t-test dan uji N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan 5 kali pertemuan yang terdiri dari pretest, tiga perlakuan, dan posttest. Hasil penelitian dari pretest menunjukkan siswa masih mengalami kesulitan membaca materi Bahasa Indonesia. Selanjutnya siswa diberikan treatment menggunakan aplikasi AGEMARA. Setelah diberikan treatment sebanyak 3 kali selanjutnya siswa diberikan posttest untuk mengetahui nilai keterampilan membaca permulaan siswa setelah menggunakan model pembelajaran, terdapat peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Berikut rekap data rata-rata hasil pretest-posttest.

N o	Indikator	Sk or Ha sil	Sk or Tot al	Present ase (%)
1	Ketepatan melafalkan huruf dan kata	58	100	14,5
2	Kelancaran membaca	53	100	13,25
3	Intonasi dan	45	100	11,25

	tanda baca			
4	Penguasaan kosakata dasar	43	100	10,75
5	Pemahaman bacaan sederhana	40	100	10

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel rekapitulasi data pretest dinyatakan bahwa melafalkan huruf dan kata mendapatkan skor 58 dengan presentase 14,5%, pada indikator kelancaran membaca kata mendapatkan skor sebanyak 53 dengan hasil presentse 13,25%, dalam intonasi dan tanda baca mendapat skor 45 dengan presentase nilai sebesar 11,255 dan menguasai kosakata dasar mendapatkan skor 43 dengan presentase 10,75% dan pemahaman bacaan sederhana mendapatkan skor 40 dengan presentase 10%. Hasil menunjukkan nilai tertinggi di dapat pada indikator ketepatan melafalkan huruf dan kata dengan presentase 53%, dan jumlah dan nilai terendah ditunjukkan indikator pemahaman bacaan sederhana dengan presentase nilai 10%, hal ini dapat dinyatakan bahwa masih banyak siswa yang hanya

mengenal huruf dan masih kurang untuk indikator lainnya.

N o	Indikator	Sk or Ha sil	Sk or Tot al	Present ase (%)
1	Ketepatan melafalkan huruf dan kata	85	100	18,5
2	Kelancaran membaca	80	100	17,5
3	Intonasi dan tanda baca	75	100	16,25
4	Penguasaan kosakata dasar	73	100	15,5
5	Pemahaman bacaan sederhana	70	100	15

Sumber: Data Penulis (2025)

Berdasarkan tabel rekapitulasi data posttest dinyatakan bahwa melafalkan huruf dan kata mendapatkan skor 85 dengan presentase 18,5%, pada indikator kelancaran membaca kata mendapatkan skor sebanyak 80 dengan hasil presentse 17,5%, dalam intonasi dan tanda baca mendapat skor 75 dengan presentase nilai sebesar 16,25% dan menguasai kosakata dasar mendapatkan skor 73

dengan presentase 15,5% dan pemahaman bacaan sederhana mendapatkan skor 70 dengan presentase 15%. Hasil menunjukkan nilai tertinggi di dapat pada indikator ketepatan melafalkan huruf dan kata dengan presentase 18,5%, dan jumlah dan nilai terendah ditunjukkan indikator pemahaman bacaan sederhana dengan presentase nilai 15%, hal ini menunjukkan bahwa sudah banyak siswa yang dapat melafalkan huruf dan membaca kata.

Tabel di atas menunjukkan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa meningkat setelah diberi treatment dengan menggunakan aplikasi AGEMARA. Selanjutnya yaitu mengukur kemampuan membaca permulaan menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan nilai rata-rata dari sebelum dan sesudah aplikasi AGEMARA dan uji N-Gain untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi setelah dilakukan suatu treatment dari sebelum perlakuan. Berikut adalah perhitungan data dari uji paired sample t-test.

Paired Samples Test								Sig. (2-tailed)
	Paired Differences							
	95% Confidence Interval of the Std. Error Difference							
	Mean	Std. Deviation	Mean	Lower Bound	Upper Bound	t	df	
Pretest - Posttest	-1.0500	.68633	.15347	-1.37121	-.72879	-6.9842	10	.000

Sumber: Data Peneliti (Pengolahan Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan SPSS versi 26 maka diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar membaca siswa pada nilai tes sebelum dan sesudah treatment aplikasi AGEMARA. Perhitungan selanjutnya yaitu dengan menggunakan uji N-Gain. Berikut hasil uji N-Gain.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGainScore	20	.00	1.00	.2065	.21754
NGainPersen	20	.00	100.00	20.6504	21.75362

Valid N (listwise)	20				
-----------------------	----	--	--	--	--

Sumber: Data Penulis (Pengolahan Data SPSS Versi 25)

Berdasarkan tabel hasil di atas menunjukkan nilai uji N-Gain sebesar 0,2065 yang artinya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi AGEMARA mendapat peningkatan dengan kriteria sedang.

Kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Jobokuto sebelum diterapkannya aplikasi AGEMARA berada dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai terhadap komponen-komponen dasar dalam membaca permulaan, seperti lafal, intonasi, kelancaran membaca, dan kejelasan suara. Hal ini mengindikasikan bahwa proses pengenalan huruf dan pembentukan kata belum sepenuhnya dikuasai. Selain itu, menurut Yana & Nasution (2024) membaca permulaan adalah proses emergen yang menghubungkan simbol tertulis dengan bunyi dan makna fondasi sebelum membaca konvensional. Menurut Naurah et al., (2025) membaca permulaan adalah proses

yang responsif terhadap metode pengajaran: pendekatan berstruktur dan media yang tepat meningkatkan kecepatan penguasaan keterampilan awal.

Dari segi pendekatan pengajaran, penggunaan metode tradisional yang terlalu menekankan pada latihan mekanis (seperti mengeja) pengajaran tradisional membaca permulaan cenderung berpusat pada guru (teacher-centered) dan masih dominan menggunakan metode drill, mengeja, serta pengulangan huruf dan suku kata (Suleman et al., 2021). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian M. Fauziah et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Pengajaran daring menggunakan media digital lebih efektif dari pada tanpa menggunakan media digital untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Gambaran kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan penggunaan aplikasi AGEMARA berada rentang nilai uji N-Gain sebesar 0,2065. Artinya, terdapat peningkatan yang dalam kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Jobokuto setelah diterapkannya aplikasi

AGEMARA dalam proses pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu mengenali dan melafalkan huruf serta suku kata dengan lebih tepat, tetapi juga membaca dengan lebih lancar, intonasi yang sesuai, serta memahami bacaan sederhana. Hal ini mencerminkan keberhasilan aplikasi AGEMARA sebagai alat bantu visual dan kontekstual yang efektif dalam mendukung perkembangan keterampilan dasar membaca siswa.

Peningkatan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis. Dari sisi psikologis, aplikasi AGEMARA secara efektif meningkatkan motivasi dan minat siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasana et al., (2025) yang menyatakan aplikasi Pintar Membaca sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca awal karena mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi membaca melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Aplikasi AGEMARA dengan visual mampu menciptakan rasa senang dan ketertarikan siswa, yang pada

akhirnya meningkatkan antusias siswa dalam proses belajar membaca.

Dari sisi faktor intelektual, keberadaan aplikasi ini membantu siswa lebih mudah menerima dengan melalui pendekatan kontekstual dan visual yang konkret. Membaca sendiri dapat dibagi menjadi dua yaitu membaca permulaan dan membaca lanjutan, aplikasi AGEMARA di sini dapat mendukung peningkatan melalui visual dan struktur teks sederhana dan juga mendukung faktor lingkungan belajar. Menurut Wulandari et al., (2023) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkret dan juga sebagai perantara yang membantu pembelajaran siswa. Aplikasi AGEMARA mendorong interaksi antara guru dan siswa serta antar siswa sendiri, menciptakan pembelajaran kolaboratif yang memperkuat kemampuan membaca.

C. Pembahasan

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada kelas II SD Negeri 2 Jobokuto dengan jumlah sampel 20 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 7 perempuan. Desain penelitian yang digunakan adalah desain One Group Pretest-Posttest Design. Pada

penelitian ini, sebelum pengajaran dilakukan terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (treatment) berupa aplikasi AGEMARA (Aplikasi Gemar Membaca Berbasis Kearifan Lokal Jepara). Pada akhir pembelajaran, selanjutnya seluruh siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan aplikasi AGEMARA terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi.

Deskripsi data yang telah diuraikan pada hasil penelitian menunjukkan tentang efektifitas dan pengaruh aplikasi AGEMARA terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 2 Jobokuto. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 diperoleh data bahwa nilai pretest dan posttest memiliki sejumlah perbedaan. Dari data nilai membaca permulaan menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes awal pretest lebih rendah dibandingkan nilai rata-rata tes akhir posttest. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa pada

posttest lebih tinggi dibandingkan nilai siswa pada pretest.

Selain itu, jika diperhatikan lebih lanjut nilai median dan modus juga mengalami perubahan. Nilai median pada tes awal pretest mengalami peningkatan setelah perlakuan atau pemberian treatment. Begitu pula pada nilai modus tes awal pretest yang juga mengalami peningkatan pada tes akhir posttest setelah perlakuan atau pemberian treatment.

Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa setelah diberikan perlakuan posttest mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan perlakuan pretest. Hal ini dikarenakan perlakuan berupa penggunaan aplikasi AGEMARA dapat menumbuhkan motivasi dan memudahkan siswa. Aplikasi ini juga didukung dengan berbagai aplikasi penunjang lainnya seperti powepoint, canva yang di sehingga memudahkan dalam pembuatan AGEMARA yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Saullila et al., (2023) menyatakan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selain itu

AGEMARA adalah aplikasi berbasis digital yang hasilnya dapat digabungkan dengan, berbagai bentuk, suara dan musik yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar membaca.

Data hasil belajar dapat dilihat bahwa dari hasil tes awal pretest dengan jumlah sampel 20 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat nilai tuntas dan terdapat 18 siswa yang mendapat nilai tidak tuntas. Sedangkan hasil tes akhir posttest menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan siswa terhadap kemampuan membaca permulaan. Sejalan penelitian yang telah dilakukan oleh Khasanah, Ningrum (2023) secara keseluruhan disimpulkan bahwa media game edukasi berbasis kearifan lokal dinyatakan layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini disebabkan proses pembelajaran dengan penggunaan aplikasi dapat menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Adapun untuk menilai peningkatan dengan menggunakan dan uji N-Gain. Sebelum melakukan uji N-Gain terlebih dahulu dilakukan uji

paired sample t-test data untuk mengetahui adanya perbedaan atau tidak pada nilai kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan aplikasi AGEMARA. Hasil uji N-Gain diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata N-Gain skor mendapatkan nilai sebesar 0,2065 yang artinya kriteria peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi AGEMARA mendapat peningkatan dengan kriteria sedang. Nilai N-Gain persen jika dilihat menggunakan kategori tafsir efektivitas N-Gain Score dengan nilai yang sudah diperoleh sebesar 20 menunjukkan peningkatan dengan kategori "Efektif", yaitu ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas II SD Negeri 2 Jobokuto sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi AGEMARA. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi AGEMARA efektif dan berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa pada kelas II SD Negeri 2 Jobokuto.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas II SD

Negeri 2 Jobokuto dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi AGEMARA terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya perbedaan hasil nilai pretest dan posttest yang signifikan, serta hasil uji statistik (paired sample t-test) yang menunjukkan nilai Sig < 0,05. Selain itu, nilai N-Gain juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa dalam kategori cukup/efektif. Melalui AGEMARA, siswa terlihat lebih semangat, lebih tertarik saat belajar, dan lebih mudah dalam melafalkan huruf, membaca kata, menggunakan intonasi, dan memahami bacaan sederhana. Dengan demikian, aplikasi AGEMARA dapat menjadi solusi media pembelajaran digital yang mampu membuat proses membaca permulaan lebih menarik dan membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca dasar secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita Ningrum, D., Widyanengrum, N., Nur Azizah, F., Nur Arifin, S., Setiawati, R., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Materi Lambang Negara Garuda. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Universitas Muria Kudus Ke-43 Implementasi Sustainable Development Goals Dalam Kajian Disiplin Ilmu*, 2, 20–36.
- Ardianti, S. D., & Wanabuliandari, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Smart Module Ethno-Edutainment untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Guru SD. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 25–30.
<https://doi.org/10.30595/jppm.v7i1.9842>
- Cahyanti, N. R., William, N., Nirmalasari, W., & Santosa, A. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria ...*, 6. Retrieved from <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/jee/article/view/6160>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar Ayo Belajar Membaca dan Marbel Membaca pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2944>
- Fauziah, M., Hartati, T., & ... (2021). Efektifitas pengajaran daring menggunakan media digital terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I Sekolah Dasar. *JMIE (Journal of ...)*. Retrieved from <https://ejournal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/340>
- Febriana, I., Ameliya, A., Angelina, C., Napitu, S., Purba, M. A., Khairi,

- Y., & Piliang, A. (2024). Analisis Pengaruh Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Matematika Di Tinjau Dari Data PISA 2022. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4).
- Hasanah, U., Novianti, R., & Nurlita. (2025). Pengembangan Aplikasi Pintar Membaca dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK-PG Lab FKIP UNR. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(2020), 1024–1030.
- Irnanda, E., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2022). Pengembangan Blog Literasi Membaca untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. ... *Pendidikan Anak Usia Dini*. academia.edu.
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Khasanah, L., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4539>
- Naurah, A., Utami, N. C. M., & Imaningtyas, I. (2025). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar Melalui Media Kartu Suku Kata. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 400–410.
- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3).
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rahmaveira, N. A., Ardianti, S. D., & Khamdun. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal Gusjigang Terhadap Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10.
- Rosimasnita, R. (2021). Penggunaan Media Kartu Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(1), 188–193. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i1.8265>
- Sari, I. K., Ardianti, S. D., & Setiawaty, R. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Flipbook Sirpa Dalam Meningkatkan Pemahaman Ips Siswa Kelas V. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8848(2), 731–742.
- Saullila, A., Lutfi, L., & Rahmatunnisa, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KARGAMCA Digital Interaktif pada Kemampuan Membaca

- Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3357–3364. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6109>
- 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>
- Tiara, E. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android untuk Media Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(1), 104–118.
- Ulya, H., & Ardianti, S. D. (2020). Pembuatan Laboratorium Media Berbasis Lingkungan dan Keunggulan Lokal Kudus. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 365–372.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yana, N. E., & Nasution, S. (2024). Pengaruh media kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa madrasah ibtidaiyah swasta (MIS). *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 534–541.
- Zebua, I. W. S., & Astuti, S. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap untuk Mengungkap Sikap Disiplin Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3881–3892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8691>