

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID
PADA SISWA KELAS 1 B DI UPT SDN TLOGO 02 KECAMATAN KANIGORO
KABUPATEN BLITAR**

Vina Inda Ulya¹, Ragil Tri Oktaviani², Shofi Nur Amalia³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sosial,
Universitas Nahdlatul Ulama Blitar
vinaindaulya.22.smkhimu@gmail.com¹, ragil.trioktaviani91@gmail.com²,
shofinur94@gmail.com³

ABSTRACT

The ability to read and write is an important ability for students to have. This is because this ability is a basic ability that will help students gain broader knowledge about something they want or are currently learning. This research is development research which consists of 4 stages, namely: planning stage, implementation stage, observation stage and also reflection stage. Researchers conducted research in 2 cycle steps and each cycle consisted of 3 to 4 meetings. This research uses several data collection techniques, including: observation, interviews, tests and also documentation. This research was conducted on class 1B students at SDN Tlogo 02 Blitar. The results of this research were that there was an increase in students' reading skills as seen from the results of student evaluations during the pre-action stage, cycle 1 and cycle 2. Apart from the improvement in the evaluation results, there was an increase in the percentage of students who achieved the KKM score of 57.1% in pre-action. to 66.7% in cycle 1 and ended in cycle 2 with an increase of 84.64%.

Keywords: android based educational game, reading, writing

ABSTRAK

Kemampuan membaca dan menulis yaitu kemampuan penting yang harusnya dikuasai siswa. Hal ini diakibatkan kemampuan ini merupakan kemampuan dasar yang akan membantu siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih luas mengenai sesuatu yang ingin atau sedang ia pelajari. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan juga tahap refleksi. Peneliti melakukan penelitian dengan langkah 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 sampai 4 pertemuan. Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, diantaranya yaitu: observasi, wawancara, tes dan juga dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 1B di SDN Tlogo 02 Blitar. Hasil dari dilakukannya penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan membaca siswa yang terlihat dari hasil evaluasi siswa selama tahap pratindakan, siklus 1 dan siklus 2. Selain peningkatan dari hasil evaluasi, terdapat peningkatan dalam presentase total siswa yang menyentuh nilai KKM dari 57,1% pada pratindakan menjadi 66,7% pada siklus I dan diakhiri pada siklus 2 dengan peningkatan sebesar 84,64%.

Kata Kunci: game edukasi berbasis android, membaca, menulis

A. Pendahuluan

Menurut Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) berdasarkan Undang-Undang Nomor 2003, pendidikan diartikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya. Tujuan pendidikan adalah agar peserta didik mempunyai kekuatan spiritual, agama, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, negara, pemerintahan. Dengan kata lain, pendidikan bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek potensi spiritual, intelektual, dan keterampilan peserta didik agar menjadi individu yang mandiri dan memberikan kontribusi positif terhadap lingkungannya. (Rahman et al., 2022).

Siswa merupakan salah satu komponen utama dalam proses

pendidikan. Mereka mempunyai posisi sentral karena pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi eksistensial pada diri peserta didik. Siswa dianggap makhluk dalam tahap perkembangan dan kedewasaan sesuai fitrahnya. Tanpa pendidik yang profesional, peserta didik akan sulit mewujudkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Oleh karena itu, peran dan kepemimpinan pendidik yang kompeten sangat diperlukan demi tumbuh kembang peserta didik yang optimal sesuai tujuan pendidikannya. (Sukring, 2016). Dengan memperhatikan penjelasan sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa Peserta didik dan pendidikan membentuk keseimbangan dinamis dalam proses pembelajaran. Peserta didik sebagai individu didalam lingkungan pendidikan berbagai pengalaman, minat, dan potensi.

Pendidikan dalam hal ini bertujuan untuk membimbing, memberdayakan, dan

memfasilitasi pertumbuhan peserta didik secara holistik. Hubungan antara peserta didik dan pendidikan menjadi kritis karena peserta didik tidak hanya penerima informasi, tetapi juga pembentuk identitas pribadi dan sosial. Guru berperan sebagai pemandu, menciptakan lingkungan yang mendukung, dan merangsang peserta didik untuk menjelajahi dan mengembangkan potensi mereka. Melalui interaksi aktif ini, peserta didik dapat membangun pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang membentuk landasan untuk kontribusi mereka dalam masyarakat.

Pemberian pendidikan sejak dini yang inklusif dan efektif dapat memberikan kontribusi positif pada perkembangan anak-anak di masa depan. Pada tahap awal sekolah dasar, siswa belajar menguasai keterampilan membaca dan menulis. Mereka mempelajari teknik dasar membaca dan menulis dan belajar memahami apa yang mereka baca. Tahap ini merupakan tahapan penting dalam proses pembelajaran siswa sekolah

dasar, dimana mereka meletakkan dasar bagi keterampilan membaca dan menulis yang akan dikembangkan lebih lanjut di tahun-tahun berikutnya. (Puspita et al., 2022). Lingkungan yang kaya akan bacaan, tulisan, dan materi interaktif yang positif, serta dukungan yang tepat dari orang tua dan pendidik, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan berbahasa yang baik. Berinvestasi dalam hal ini memberi mereka peluang untuk sukses dalam hidup dan mencapai potensi penuh mereka sebagai komunikator yang terampil dan kreatif. Dukungan dan lingkungan yang positif sangat penting untuk membantu anak-anak mencapai keterampilan bahasa terbaik mereka.

Membaca dan menulis merupakan dua keterampilan dasar yang membentuk landasan penting dalam perkembangan individu. Membaca adalah proses menguraikan dan memahami makna dari teks tertulis, sementara menulis melibatkan kemampuan menyusun ide-ide

menjadi bentuk tulisan. Sejak permulaan, kedua keterampilan ini menjadi fondasi yang membangun pemahaman dunia dan pemikiran seseorang. Membaca membuka pintu pengetahuan, memperkaya kosakata, dan melatih pemahaman terhadap berbagai konsep. Di sisi lain menulis memberikan peluang bagi ekspresi diri, memperkuat keterampilan komunikasi, dan memantapkan pemahaman terhadap suatu materi. Keduanya saling melengkapi, membantu individu untuk berkembang secara holistik, dan menjadi kunci utama dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Oleh karena itu, membaca dan menulis sejak awal kehidupan adalah investasi berharga untuk mengembangkan potensi diri dan meraih kesuksesan dalam berbagai bidang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru pada kelas 1 SDN Tlogo 02 pada tanggal 25 Oktober 2023 mencerminkan realitas bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kendala dalam

kemampuan membaca dan menulis. Kondisi ini menjadi hambatan signifikan bagi proses pembelajaran, terutama dalam pemahaman bacaan dan kemampuan menyampaikan jawaban secara tertulis. Anak-anak di kelas tersebut mungkin mengalami kesulitan mengartikan teks dan mengekspresikan pemikiran mereka melalui tulisan, mempengaruhi perkembangan literasi mereka keseluruhan. Kurangnya keterampilan dasar ini dapat berdampak negatif pada kemampuan siswa untuk mengikuti materi pelajaran dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelas. Penting untuk diakui bahwa guru di SDN Tlogo 02 dihadapkan pada tantangan besar, yaitu keterbatasan waktu yang membuat sulit bagi mereka untuk memberikan perhatian individual kepada setiap anak yang belum menguasai keterampilan membaca dan menulis. Seiring dengan itu, perlunya solusi yang inovatif dan pendekatan pembelajaran yang lebih personal untuk membantu siswa yang membutuhkan dukungan tambahan berupa media

pembelajaran.

Berdasarkan paparan permasalahan yang disampaikan diatas, guru dan penulis berencana meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik dengan menerapkan metode bermain sambil belajar, yang diimplementasikan dengan memperhatikan aspek bermain dan belajar secara simultan. Pilihan ini diambil dengan tujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mengaitkan partisipasi aktif anak- anak tanpa ada unsur tuntutan atau paksaan. Sebagai sarana pembelajaran, penelitian ini menggunakan Aplikasi *Game* Edukasi berbasis *Android*. Pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung perkembangan keterampilan membaca dan menulis pada peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau topik kepada siswa. Penggunaan media dapat membantu merangsang

perhatian, minat, pemikiran dan emosi siswa sepanjang proses pembelajaran. Harapannya, dengan lingkungan belajar yang sesuai, siswa dapat belajar lebih mudah dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Oleh karena itu, lingkungan belajar memegang peranan penting dalam memfasilitasi dan meningkatkan efektivitas kegiatan belajar siswa. (Tafonao, 2018). Permainan edukatif dapat mengajarkan anak-anak keterampilan yang berbeda. Penggunaan game online dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan meningkatkan interaksi sosial, tergantung tingkat perkembangan anak. Melalui permainan edukatif, anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya, mengumpulkan pengalaman, menemukan solusi, serta menciptakan pengetahuan dan budaya digital yang sesuai dengan usianya. Namun permainan edukatif akan memberikan dampak positif bila digunakan secara terencana dan di bawah bimbingan orang tua. Dalam penelitian ini, game

edukasi berbasis aplikasi Android digunakan sebagai media pembelajaran.

Terdapat beberapa peneliti yang sudah melakukan penelitian tentang penggunaan media *game* edukasi Berbasis *Android*. Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Nirwana (2023) dengan judul “Pengaruh Media *Games* Edukasi Berbasis *Android* Terhadap karakter Rasa Ingin tahu siswa kelas IV pada muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisiyah 1 Mataram”. Hasil dari penelitian ini diperoleh hasil uji N - gain yang menunjukkan bahwa interpretasi sedang yakni berada pada $0,30 < g < 0,70$. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh media *game* edukasi berbasis android terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa. Penelitian lain memiliki judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Android* untuk meningkatkan hasil belajar Siswa di Sekolah Dasar” (Windawati & Koeswanti, 2021). Pada penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan media *Game* Edukasi Berbasis *Android* efektif

guna memperbaiki hasil belajar siswa disekolah dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi Berbasis *Android* efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian presentase yang didapat dari pengujian validasi ahli materi menyentuh angka 73% dengan kriteria nilai yang didapat adalah tinggi dan hasil presentase yang didapatkan dari uji validasi ahli media sebesar 97% dengan kriteria skor yang didapatkan adalah sangat tinggi.

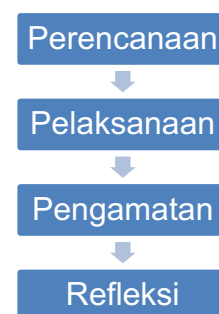
Beberapa hasil penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Game* edukasi berbasis *Android* layak untuk dipraktekkan sebagai media pembelajaran, khususnya guna memperbaiki hasil belajar siswa. Media *Game* edukasi berbasis *Android* yang peneliti gunakan yaitu guna membantu anak untuk mengenali atau memahami huruf dan bentuknya, memilah huruf, menulis huruf dan mencoba merangkainya sebagai sebuah kata. Media *game* online ini harus dikemas semenarik mungkin agar

dapat meningkatkan kemahiran membaca dan menulis pada anak, dan melibatkan peran aktif anak. Guna memahami sejauh mana progres yang terjadi, penelitian ini berjudul "Peningkatan Kemampuan Membaca dan Menulis Permulaan melalui Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* pada Siswa Kelas 1 di UPT SDN Tlogo 02, Kecamatan Kanigoro, Kabupaten Blitar."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dimana penelitian ini berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas (Saputra, 2021). Dalam penelitian ini digunakan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari siklus tindakan pembelajaran yang berbeda. Setiap siklus didasarkan pada refleksi hasil dan tindakan siklus sebelumnya. Dengan pendekatan ini penelitian dapat dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan, serta dapat dilakukan perbaikan berdasarkan penilaian pada setiap siklusnya. Model spiral ini

memungkinkan peneliti untuk mengoptimalkan proses pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang terencana dan terstruktur. (Winarsih, 2022). Tiap siklus yang disebutkan terdiri dari 4 tahap sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan PTK

Peneliti melakukan penelitian dengan langkah 2 siklus dan setiap siklus terdiri dari 3 sampai 4 pertemuan.

Penelitian ini dilakukan pada kelas 1B UPT SDN Tlogo 02 Blitar dengan jumlah 21 siswa. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data diantaranya yaitu: observasi, wawancara, tes dan juga dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media *Game* Edukasi berbasis *Android* dalam pembelajaran membaca dan menulis bagi pemula telah menciptakan minat yang penting di

kalangan siswa. Hal ini tercermin dari tingginya antusiasme siswa selama proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ini juga terbukti dari perbaikan yang terus-menerus terjadi sepanjang proses pembelajaran. Mereka juga semakin percaya diri dalam membaca di depan kelas. Selain itu, peningkatan dalam nilai kecerdasan membaca dan menulis pada siswa pemula terlihat dari hasil evaluasi setiap jadwal pembelajaran. Siswa yang awalnya mengeja bacaan tidak ragu untuk mengasah kemampuannya dengan bimbingan guru. Secara keseluruhan, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat, sementara kepercayaan diri dan kemampuan membaca mereka dengan lancar memakai media *Game Edukasi berbasis Android* semakin bertambah. Mereka sangat menikmati penggunaan media *Game Edukasi berbasis Android*, terutama kesenangan mereka saat memainkan permainan huruf, kata dan kalimat.

1. Proses

Mengambil tindakan yang dilakukan setelah seluruh

rencana aksi, termasuk rencana pembelajaran, alat belajar, dan lingkungan permainan edukatif berbasis *Android* telah disiapkan. Saat tahap pelaksanaan siklus I, terlihat bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran membaca awal dengan menggunakan media *Game Edukasi berbasis Android*. Guru memberikan pengajaran yang memadai tentang teknik membaca yang tepat dan memberikan contoh konkret tentang cara membaca dan menulis dengan benar. Selain itu, siswa juga dinilai secara individual melalui tes unjuk kerja dalam membaca menggunakan *Game Edukasi berbasis Android*. Guru memberikan penjelasan terkait kata-kata yang sulit untuk memperkaya kosakata siswa. Siswa dengan tekun mengasah kemampuan membaca di dalam kelas. Meskipun ada empat siswa yang mengalami kesulitan saat membaca, mereka masih bersedia untuk mencoba membaca meskipun

salah satu di antara mereka merasa sedih karena mendapat ejekan dari teman sekelasnya. Guru memberikan dorongan positif dan semangat kepada siswanya agar tetap semangat dalam berlatih membaca dan menulis.

Pada siklus I, pembelajaran membaca dan menulis permulaan dengan menggunakan media *Game Edukasi berbasis Android* mengalami peningkatan dari tahap pratindakan. Dilihat dari sisi proses, siswa menunjukkan kegembiraan dan antusiasme dalam proses belajar. Dari semua, pembelajaran pada siklus I terlaksana dengan baik meskipun masih ada masalah muncul contohnya kebisingan di kelas dan kehadiran siswa yang menangis. Keterampilan membaca awal siswa mengalami peningkatan bertahap setelah penggunaan media *Game Edukasi berbasis Android* saat proses pembelajaran. Meskipun demikian, ada kekurangan yang perlu diperhatikan. Meskipun guru telah mengajar

dengan baik, siswa masih kurang percaya diri dalam membaca dan menjawab pertanyaan. Ini tercermin dari rendahnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan guru. Selain itu, siswa juga belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran, masih terlihat adanya rasa malu dan ketakutan.

Setelah mengamati tindakan pada siklus I, terlihat bahwa meskipun prosesnya terlaksana dengan lancar, namun masih ada banyak hal yang kurang optimal. Interaksi antara siswa dan guru terlihat kurang, demikian pula penggunaan media oleh guru untuk memikat perhatian siswa. Suasana di dalam kelas juga terlihat tidak terlalu terkendali. Selain itu, guru belum cukup mendorong siswa guna lebih percaya diri saat membaca, karena mereka takut melakukan kesalahan yang nantinya akan dituntun oleh guru. Walaupun guru telah memberi tuntunan yang intensif terhadap siswa yang mengalami kesulitan saat

membaca dan menulis, namun kurangnya pengarahannya agar siswa tidak mengejek teman yang masih kesulitan membaca juga menjadi perhatian. Melalui hasil observasi dan refleksi ini, kami merasa perlu untuk melaksanakan siklus II guna melakukan perbaikan dari hasil yang didapatkan pada siklus I.

Pelaksanaan pada siklus II berlangsung dengan metode yang terstruktur. Guru memberikan demonstrasi tentang teknik membaca yang tepat dan memberikan penjelasan mengenai kata-kata yang sulit dalam teks. Siswa mendapat kesempatan untuk berlatih membaca dengan bimbingan langsung dari guru, sehingga mereka merasa nyaman untuk bertanya jika ada hal yang belum mereka mengerti. Siswa yang masih kesulitan dalam membaca mendapatkan pelatihan intensif. Guru mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dan mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media *Game* Edukasi berbasis

Android. Siswa membaca dengan suara jelas dan penuh percaya diri, dan tidak lagi ada siswa yang merasa terbebani hingga menangis. Adanya dukungan antara siswa satu dengan yang lain terlihat saat mereka memberikan tepuk tangan sebagai bentuk dukungan setelah teman sekelas selesai membaca. Guru memberi motivasi yang positif kepada siswa, dan ini terbukti dengan peningkatan rasa percaya diri siswa yang tercermin dalam semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Dari hasil tindakan siklus II, terlihat bahwa siswa sangat bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Mereka dengan antusiasnya mengangkat tangan saat diminta kedepan kelas untuk membaca. Bahkan siswa yang awalnya merasa kurang percaya diri saat membaca, kini tiada lagi merasa malu karena mereka mendapatkan dorongan yang positif dari guru. Pelaksanaan pembelajaran berjalan tertib dan keadaan

kelas terkendali dengan baik. Siswa mengasah kemampuan membaca dengan serius, mereka sangat fokus dan serius. Terkadang, guru juga mengajukan pertanyaan kepada siswa, dan mereka dengan aktif menjawab serta saling mendukung satu sama lain. Guru memberikan penjelasan yang detail tentang sepetah kata dan cara membaca dengan benar, sehingga memastikan pemahaman yang maksimal bagi siswa.

Setelah melaksanakan tindakan pada siklus I dan II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa melalui penggunaan media *Game Edukasi berbasis Android*. Peningkatan ini tercermin dari tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa saat pembelajaran. Pada tahap sebelum memberi tindakan, siswa cenderung pasif dan tidak aktif dalam interaksi dengan materi pembelajaran.

Mereka jarang bertanya atau menyampaikan pendapat. Di siklus I, masih terlihat adanya ketidakpastian dan keengganan siswa dalam berpartisipasi, serta rasa malu dalam membaca di depan kelas. Namun, di siklus II, siswa telah menunjukkan kemajuan yang signifikan. Mereka lebih berani dalam menyampaikan pendapat, bertanya, dan percaya diri untuk membaca di kelas.

2. Hasil

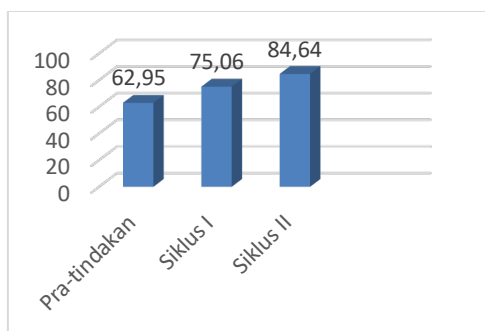
Peningkatan dalam kemahiran membaca dan menulis permulaan siswa dapat terlihat dari beda hasil tes praktek kerja sebelum dan setelah memanfaatkan media *Game Edukasi berbasis Android*. Baik pada siklus I maupun siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa setelah penggunaan media *Game Edukasi berbasis Android*. Peninjauan ini didasarkan pada evaluasi proses dan hasil dari tindakan yang dilakukan. Hasil evaluasi

tes unjuk kerja menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa. Perbaikan ini terlihat dalam peningkatan nilai rata-rata, yang terdokumentasi dalam tabel yang disajikan di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Evaluasi

Kelas 1B	Pratindakan	Hasil Tindakan	
		Siklus I	Siklus II
	62,95	75,06	84,64

Selain itu, peningkatan keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa dengan penggunaan media *Game* Edukasi berbasis *Android* juga dapat disajikan secara visual melalui diagram batang, yang akan ditampilkan di bawah ini.



Gambar 2. Perbandingan Hasil Evaluasi

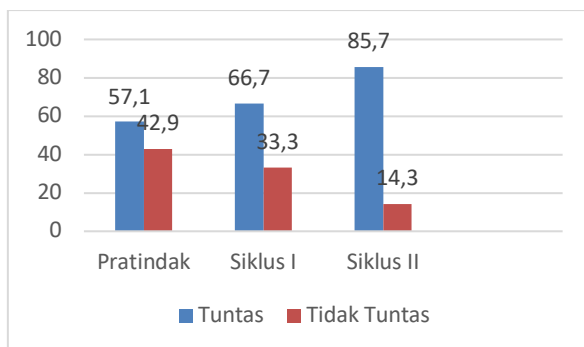
Dari visualisasi diagram batang yang ditampilkan, terlihat jika keterampilan membaca dan menulis

permulaan siswa terus naik dari tahap sebelum memberi tindakan hingga siklus II. Pada tahap pratindakan, nilai rata-rata siswa adalah 62,95, yang kemudian meningkat pada angka 75,06 pada siklus I, mengalami kenaikan sebesar 12,11 poin. Setelah dilakukan siklus II, terjadi peningkatan yang lebih besar, dengan nilai rata-rata siswa meningkat dari 62,95 pada pratindakan menjadi 84,64 pada siklus II, mencatat kenaikan sebesar 21,69 poin. Peningkatan dari nilai rata-rata siswa pada siklus I (75,06) ke siklus II (84,64) adalah sebesar 9,58 poin. Peningkatan dalam nilai rata-rata siswa ini juga berdampak pada peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Detail jumlah siswa yang mencapai KKM dapat dilihat pada sajian tabel bawah ini.

Tabel 2. Peningkatan Jumlah Siswa yang Mencapai KKM

Pencapaian KKM	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	57,1	66,7	85,7
Belum Tuntas	42,9	33,3	14,3

Peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam tes keterampilan membaca dan menulis permulaan melalui penggunaan media *Game* Edukasi berbasis *Android* pada tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat diilustrasikan dalam bentuk diagram batang, seperti yang terlampir di bawah ini.



**Gambar 3. Peningkatan
Jumlah Siswa yang Mencapai
Nilai KKM**

Dari analisis diagram batang tersebut, terlihat jika nilai rata-rata siswa dalam tes unjuk kerja keterampilan membaca awal menggunakan

media *Game* Edukasi berbasis *Android* telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Pada tahap pratindakan, persentase siswa yang mencapai KKM adalah 57,1%. Kemudian, terjadi peningkatan yang signifikan pada siklus I, di mana persentase siswa yang mencapai KKM meningkat sebesar 9,6%, dari 57,1% pada tahap pratindakan menjadi 66,7% pada siklus I. Pada siklus II, peningkatan tersebut bertambah lebih tinggi lagi, sebesar 28,1%, dari 57,1% pada pratindakan menjadi 85,7%. Dengan demikian, angka ini sudah sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditentukan untuk tindakan tersebut.

Hasil dari penelitian menunjukkan jika pemakaian media *Game* Edukasi berbasis *Android* saat pembelajaran membaca dan menulis permulaan efektif dalam memperbaiki keterampilan membaca dan menulis permulaan siswa. Penggunaan

media ini tidak hanya memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca. Siswa-siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kefasihan membaca ketika menggunakan *Game* Edukasi berbasis *Android*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan aspek proses pembelajaran, terlihat peningkatan yang signifikan pada siklus II dibandingkan dengan siklus I dan tahap pratindakan sebelumnya. Penggunaan media *Game* Edukasi berbasis *Android* oleh guru membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis dengan lebih baik, terutama dengan adanya ilustrasi yang mendukung teks. Kemampuan membaca dan menulis permulaan seluruh siswa mengalami perkembangan yang positif. Peningkatan keterampilan membaca awal siswa melewati media *Game* Edukasi berbasis *Android* terbukti berhasil

berdasarkan evaluasi nilai rata-rata siswa ketika pratindakan, siklus I, dan siklus II. Dari nilai pratindakan sebesar 62,95, terjadi peningkatan signifikan menjadi 75,06 pada siklus I. Peningkatan ini juga terlihat dalam persentase siswa yang mencapai KKM, meningkat dari 57,1% pada pratindakan naik ke angka 66,7% pada siklus I. Selanjutnya, nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai 84,64, menunjukkan kenaikan sebesar 9,58 dari siklus sebelumnya. Persentase siswa yang mencapai KKM pada siklus II juga meningkat menjadi 84,64%.

DAFTAR PUSTAKA

- Nirwana, M. S. (2023). *Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1*. <https://repository.ummat.ac.id/6445/>
- Ozgul, A. B. . G. (2015). *Role of Play in Teaching Science in the Early*. Angksa.
- Puspita, Y., Anggelina, S. E., Al-Anwari, A. M., & Jamilah, J. (2022). *Perkembangan Membaca*

- Dan Menulis Pada Anak Usia Dini. *Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.30631/smartkids.v4i1.105>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saputra, N. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Penerbit Muahmmad Zaini.
- Sukring. (2016). Pendidik dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 01, 1(1), 69–80. <https://doi.org/10.55558/alihda.v15i1.37>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Winarsih, W. (2022). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Vektor Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa Kelas X Mia Sman 1 Balai Riam Tahun Pelajaran 2021/2022. *Meretas: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.52947/meretas.v9i1.284>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>