

# Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam

Vol 4 (2023): March

DOI: <https://doi.org/10.21070/adabiyah.v4i0.1676>

Article type: (Islamic Elementary Education)

## Table Of Content

<b>Journal Cover</b>	2
<b>Author[s] Statement</b>	3
<b>Editorial Team</b>	4
<b>Article information</b>	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
<b>Title page</b>	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
<b>Article content</b>	7

ISSN 2598-8964 (Online)



**IJIS**

**INDONESIAN JOURNAL OF ISLAMIC STUDIES**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

## Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

## Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

## Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

# Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam

Vol 4 (2023): March

DOI: <https://doi.org/10.21070/adabiyah.v4i0.1676>

Article type: (Islamic Elementary Education)

## EDITORIAL TEAM

### Editor in Chief

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

### Managing Editor

Imam Fauji, Ph.D, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

### Editors

Dr Adi Bandonu, Sekolah Tinggi Teknologi Angkatan Laut, Indonesia ([Scopus](#))

Pro. Dr. Isa Anshori , Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya , Indonesia ([Scopus](#))

Wawan Herry Setyawan, Universitas Islam Kediri, Indonesia ([Scopus](#))

M. Bahak Udin By Arifin, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Dr. Nurdyansyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Sinta](#))

Dr. Istikomah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

**Article information**

**Check this article update (crossmark)**



**Check this article impact (\*)**



**Save this article to Mendeley**



(\*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

# **The Effect of the "Marbel Reading" Educational Game Application on the Beginning Reading Ability of Students in Islamic Elementary School**

*Pengaruh Aplikasi Game Edukasi "Marbel Membaca" Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Islam*

**Clarinza Fiorentine Damayanti, clarinzaflorentine@gmail.com, (0)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

**Kemil Wachidah, kemilwachidah@umsida.ac.id, (1)**

*Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia*

<sup>(1)</sup> Corresponding author

## **Abstract**

Marbel Reading Educational Game Application is an application that aims to help its users learn while playing. This study aims to determine how the influence of the "Marbel Reading" Game Application on the Beginning Reading Ability of Grade 1 Students. This type of research is a quantitative research with a pre-experimental research method One Group Pretest-Posttest using all first grade students of SD Islam Nurul Hikam Banjarembendo. consisting of 20 students. Sampling with non-probability techniques. The research instrument used was in the form of multiple choice test questions regarding early reading skills. Data analysis using normality test, t-test, and eta square test. Based on the results of the pretest-posttest get an average value of 31.80. The minimum score is 55.7. The maximum score is 87.5, the statistical standard deviation is 12,547, and the standard deviation error is 2.806. The results of the paired sample t-test concluded that the value was 0.000, meaning the value of sig <0.05, then there was an effect of variable X on variable Y. Then the eta-square test concluded that the value was 0.244, which means the value of sig t 0.14 means that there is a big influence. It is hoped that the results of this study can have a positive impact on its users. The use of the Marbel Reading application is suitable for low grade students to help maximize their early reading skills.

Published date: 2023-03-14 00:00:00

## Pendahuluan

Dalam ruang lingkup pendidikan membaca itu sangat penting dan berpengaruh besar bagi jenjang pendidikan kedepannya. Membaca sering digunakan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, pelajaran membaca sering menggunakan membaca permulaan terlebih dahulu. Membaca permulaan mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya [1]. Dari observasi yang telah dilakukan pada tanggal 25 September 2021 ada sebagian siswa dari kelas 1 sampai kelas 3 ada yang kurang lancar dan menguasai keterampilan membaca permulaan. Hal ini dikarenakan bahwa membaca permulaan sangatlah membutuhkan perhatian guru [2].

Pada saat ini perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari [3]. Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi [4]. Dalam penelitian ini akan menggunakan pemanfaatan aplikasi berbasis game yaitu "game Mari Belajar", bisa disingkat menjadi "MARBEL" aplikasi ini merupakan aplikasi Pendidikan untuk anak-anak berusia 2 sampai dengan 8 tahun [5].

Aplikasi "MARBEL Membaca" dapat membantu anak-anak untuk belajar membaca huruf-huruf alfabet a sampai z dengan cara yang menyenangkan dan mengetahui apa saja yang termasuk huruf vokal dan konsonan. Selain itu anak-anak diajak untuk belajar membaca kata-kata dasar dalam kehidupan sehari-hari. Materi dalam game ini berisi tentang belajar membaca satu suku kata, belajar membaca 2 suku kata, belajar membaca 3 suku kata, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang lainnya yang dapat mendukung proses belajar membaca permulaan pada anak [6]. Konsep metode belajar membaca pada aplikasi ini dirancang secara interaktif disertai permainan menarik dan suara yang menarik sehingga anak-anak tidak bosan saat bermain.

Belajar membaca merupakan hal dasar yang harus diajarkan pada anak-anak sejak dini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu anak-anak belajar membaca dengan pemanfaatan media digital secara menyenangkan dan mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi "MARBEL Membaca" terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen [7]. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimental design karena desain ini belum termasuk eksperimen yang sungguh-sungguh, sebab masih terdapat variabel luar yang berpengaruh atas terbentuknya variabel dependen. Dalam penelitian kuantitatif pre-eksperimental design juga memiliki beberapa macam desain sehingga peneliti mengambil desain one-group pretest-posttest design. One group pretest-posttest design merupakan suatu penelitian eksperimen yang dilakukan untuk mengetahui terlebih dahulu sebelum diberikan treatment dan juga sesudah dilakukannya treatment, apakah ada pengaruh atau tidak adanya pengaruh yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan pada peserta didik [8].

Rumus one group pretest-posttest design:

$$O_1 \times O_2$$

$O_1$  = Sebelum dilakukan perlakuan

X = Dilakukan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca

$O_2$  = Sesudah dilakukan perlakuan

Populasi dan sampel dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas 1 SD Islam Nurul Hikam dengan menggunakan Teknik sampling jenuh sebanyak 20 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah Teknik pengumpulan data tes dengan cara pretest-posttest berupa lembar tes dengan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang memuat empat indikator pada kemampuan membaca permulaan. Teknik analisis data yang dilakukan untuk melihat pengaruh kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan aplikasi MARBEL Membaca dalam melatih kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Nurul Hikam dalam penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji t untuk melihat ada atau tidak pengaruh variabel x terhadap variabel y. Dan menggunakan uji eta square untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya. Perhitungan menggunakan bantuan dari spss versi 26.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data yang dilakukan di SD Islam Nurul Hikam

# Adabiyah: Jurnal Pendidikan Islam

Vol 4 (2023): March

DOI: <https://doi.org/10.21070/adabiyah.v4i0.1676>

Article type: (Islamic Elementary Education)

Banjarbendo. Proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan pada bulan Mei secara luring pada 2 pertemuan. Pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan kurun waktu 3 jam pelajaran atau 35 menit pada setiap pembelajaran.

Dalam setiap pertemuan peneliti menyiapkan materi pada bahan ajar yang telah disediakan dan mengguakan aplikasi game edukasi Marbel Membaca serta memberikan arahan berupa intruksi kepada siswa sesuai dengan RPP yang didalamnya memuat tentang indicator kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan bantuan aplikasi game edukasi Marbel Mmbaca. Dalam proses pembelajaran peneliti mengarahkan kepada siswa agar memperhatikan dan memahami materi yang telah dijelaskan kepada siswa, karena peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif sehingga siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Setelah siswa memahami materi pada BAS dan aplikasi kemudian siswa mengerjakan LKS yang sudah tercantum pada BAS secara berkelompok.

Keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran diawasi oleh 2 orang pengamat yaitu Ibu Erni selaku Wali Kelas 1 dan Elma Maylisa mahasiswa semester 8. Dari hasil penilaian seluruh kegiatan yang dirancang dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran telah terlaksana secara keseluruhan. Nilai tertinggi pada pertemuan pertama (pretest) adalah 87.50% dan nilai terendah adalah 67.50%. Kemudian nilai tertinggi pada pertemuan kedua (posttest) 100.00% dan nilai terendah adalah 85.00% yang berarti penelitian dapat dikatakan sudah terlaksana dengan baik.

## Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai sig > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
2. Jika nilai sig < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		20	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	12.29077532	
	Most Extreme Differences	Absolute	
		Positive	
Negative			
Test Statistic		.168	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.143c	

**Table 1.** Uji Normalitas [1]

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,143, yang berarti nilai sig > 0,05, maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal.

## Uji T-Test

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y
2. Jika nilai sig > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y

Paired Samples Test							
	Paired Differences			T	df	Sig. (1-tailed)	
		Mean	Std. Deviation				Std. Error Mean
					Lower	Upper	



Pair 1	Pretest - Posttest	31.800	12.547	2.806	25.928	37.672	11.334	19	.000
--------	--------------------	--------	--------	-------	--------	--------	--------	----	------

**Table 2.** Output Paired Samples Test [2]

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,000, yang berarti nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y.

### Uji Eta Square (Chi Square)

Kriteria Penjenjangan Seberapa Besar	Keterangan
$0,01 \leq t < 0,06$	Terdapat Pengaruh Kecil
$0,06 \leq t < 0,14$	Terdapat Pengaruh Sedang
$t \geq 0,14$	Terdapat Pengaruh Besar

**Table 3.** Kriteria Hasil Uji Eta Square[3]

Chi-Square Tests			
Value	Df	Asymptotic (2-sided)	Significance
Pearson Chi-Square	32.778a	28	.244
Likelihood Ratio	30.234	28	.352
Linear-by-Linear Association	3.176	1	.075
N of Valid Cases	20		

a. 40 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .10.

**Table 4.** Uji Eta Square [4]

Dari data hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa nilainya adalah 0,244, yang berarti nilai sig  $t \geq 0,14$  maka terdapat pengaruh besar.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen (pre experimental design) dengan model penelitian One Group Pretest-Posttest Design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca terhadap kemampuan Membaca Permulaan siswa SD Islam Nurul Hikam Banjarnendo. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27- 28 Mei 2022, selama 2 pertemuan. Dalam setiap pertemuan peneliti menyiapkan materi pada bahan ajar yang telah disediakan dan menggunakan aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca serta memberikan arahan berupa intruksi kepada siswa sesuai dengan RPP yang didalamnya memuat tentang indikator kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan bantuan aplikasi *game* edukasi Marbel Mmbaca. Dalam proses pembelajaran peneliti mengarahkan kepada siswa agar memperhatikan dan memahami materi yang telah dijelaskan kepada siswa, karena peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif sehingga siswa dibagi menjadi 6 kelompok. Setelah siswa memahami materi pada BAS dan aplikasi kemudian siswa mengerjakan LKS yang sudah tercantum pada BAS secara berkelompok.

Novia Desta berpendapat bahwa *game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga diharapkan bisa menambah wawasan pengetahuan [9]. Adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan pada saat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca karena pada aplikasi tersebut diberikan penjelasan berupa audio visual yang sangat menarik dan mudah dipahami [10]. Selain itu aplikasi tersebut terdapat *game* edukasi yang dapat melatih siswa untuk belajar tetapi dengan suasana permainan supaya tidak membuat siswa merasa jenuh dan bosan [11]. Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca ini bisa di dapatkan secara gratis di Play Store, jadi lebih mudah untuk di akses [12].

Kelebihan dari aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca ini adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi kuis dan *game* yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera [13]. Sehingga dengan adanya aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca ini dapat membantu siswa belajar khususnya Ketika siswa belajar secara mandiri selain itu aplikasi ini juga dapat melatih kemampuan siswa dalam membaca permulaan [14]. Selanjutnya penelitian yang telah dilakukan membahas terkait pengaruh penggunaan aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Nurul Hikam, terdapat empat indikator terkait kemampuan membaca permulaan yakni, Mengenal simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, Mampu membedakan kata yang memiliki huruf awal yang sama, Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, Mampu Menyusun suku kata menjadi sebuah kata .

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Islam Nurul Hikam Banjarnegara, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca dalam uji normalitas menunjukkan bahwa dari data hasil perhitungan yang telah dilakukan nilainya adalah 0,143, yang berarti nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka nilai residual dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian untuk uji t-test menunjukkan bahwa dari data hasil perhitungan yang telah dilakukan nilainya adalah 0,000, yang berarti nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka terdapat pengaruh variable X terhadap variable Y [15]. Dalam uji eta square menunjukkan bahwa terdapat pengaruh besar dengan hasil perhitungan Eta Square yang telah dilakukan didapatkan nilai  $\text{sig} 0,244$  yang berarti nilai  $\text{sig} t \geq 0,14$  maka terdapat pengaruh besar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD Islam Nurul Hikam Banjarnegara.

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan dapat memberikan perubahan dan dampak positif terhadap penggunaannya. Penggunaan aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca ini sangat cocok digunakan untuk siswa kelas rendah guna membantu memaksimalkan tentang kemampuan membaca permulaan. Aplikasi ini dapat digunakan di mana saja dan dapat diakses menggunakan handphone maupun laptop secara online yang terkoneksi dengan jaringan internet. Apabila digunakan di rumah harus dengan pengawasan orangtua, dan apabila digunakan di lingkungan sekolah harus dengan bantuan guru dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang telah disediakan [16].

## References

1. G. I. Kharisma and F. Arvianto, "Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI," *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 9, no. 2, p. 203, 2019, doi: 10.25273/pe.v9i2.5234.
2. A. R. Nahid Shirani Bidabadi, Ahmmadreza Nasr Isfhani and R. Khalil, "Effective teaching methods in higher education: requirements and barriers," vol. 4, no. 4, pp. 170-178, 2016.
3. I. Wulansari, E. Mulyana, F. Dwi, and T. Santana, "Pembelajaran Media Visual Permainan Kelereng," vol. 4, no. 1, pp. 101-105, 2021.
4. J. W. Pratiwi and H. Pujiastuti, "Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng," *J. Pendidik. Mat. Raflesia*, vol. 5, no. 2, pp. 1-12, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/11405>.
5. A. Kartini, L. S. Nurwahidah, A. Loekman, D. Misbah, and A. Hidayatulloh, "Pemanfaatan Aplikasi Marbel Membaca Permulaan Educastudio Berbasis Android Untuk Menunjang Pembelajaran Jarak Jauh," *ARSY J. Apl. Ris. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 61-70, 2021, doi: 10.55583/arsy.v2i1.155.
6. J. Karaman, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo," *Intensif*, vol. 2, no. 2, p. 98, 2018, doi: 10.29407/intensif.v2i2.11878.
7. H. Herman, S. Saleh, and N. M. Islami, "Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak," *Semin. Nas. LP2M UNM*, vol. 2, no. 1, pp. 481-486, 2017.
8. I. Scholarly, "Teachers Role As Facilitator In Learning."
9. F. T. Widyowati, I. Rahmawati, and W. Priyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 4, no. 4, pp. 332-337, 2020, doi: 10.23887/ijcs.v4i4.29714.
10. N. M. Siew, "The Eurasia Proceedings of Educational & Social Sciences (EPSS) The Eurasia Proceedings of Educational The Perceptions of Pre-Service and In-Service Teachers Regarding a Project-Based STEM Approach to Teaching Science," *Soc. Sci.*, vol. 9, no. Oecd 2014, pp. 11-22, 2018, [Online]. Available: [www.isres.org](http://www.isres.org).
11. P. Fisk, "Learning and unlearning: the education of teacher educators," *Teach. Teach. Educ.*, vol. 19, no. November 2001, pp. 5-28, 2017, [Online]. Available: <https://www.peterfisk.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together/>.
12. C. Hasanudin and E. L. Puspita, "Peningkatan Motivasi dan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Aplikasi Bamboomedia BMGames Apps," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 1-13, 2017, doi: 10.21070/pedagogia.v6i1.618.
13. G. Carotenuto, P. Di Martino, and M. Lemmi, "Students' suspension of sense making in problem solving," *ZDM - Math. Educ.*, vol. 53, no. 4, pp. 817-830, 2021, doi: 10.1007/s11858-020-01215-0.
14. T. E. Dorgu, "Different Teaching Methods : A Panacea for Effective Curriculum Implementation in the Classroom," vol. 3, pp. 77-87, 2016, doi: 10.11648/j.ijse.s.2015030601.13.
15. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Kedua. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia, 2020.
16. L. Putri Apriliana, "Kurikulum 2013 dan relevansi pembelajaran HOTS di Sekolah."