

Artikel Clarinza Fiorentina Damayanti - 188620600157

by Turnitin Cek

Submission date: 16-Sep-2022 12:51PM (UTC+0500)

Submission ID: 1893544992

File name: Artikel_Clarinza_Fiorentine_Damayanti_-_188620600157.pdf (215.09K)

Word count: 2780

Character count: 16455



The Effect Of The "Marbel Reading" Educational Game Application On The Beginning Reading Ability Of Students In Class 1 Islamic Sd Nurul Hikam [Pengaruh Aplikasi Game Edukasi "Marbel Membaca" Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Islam Nurul Hikam]

Clarinza Fiorentine Damayanti¹⁾, Kemil Wachidah²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Email : clarinzaflorentine@gmail.com

²⁾Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia
Email : kemilwachidah@umsids.ac.id

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 Banjarnendo. 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.*

Keywords - *Beginning Reading; MARBEL Educational Game Reading; Reading Ability,*

Abstrak. *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 Banjarnendo. 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.*

Keywords - *Beginning Reading; MARBEL Educational Game Reading; Reading Ability,*

I. 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.

II. METODE

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 [2]. 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 variable x terhadap variable y. Dan menggunakan uji eta square untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya. Perhitungan menggunakan bantuan dari spss versi 26.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh dari proses pengambilan data yang dilakukan di SD Islam Nurul Hikam Banjarbendo. Proses pembelajaran pada penelitian ini dilakukan itu secara luring pada 2 pertemuan Pembelajaran dilaksanakan di kelas dengan kurun waktu 3 jam pelajaran atau 35 menit pada setiap pembelajaran. 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%. (Perhitungan terlampir pada lampiran halaman) berarti dapat dikatakan sudah terlaksana dengan baik.

Uji Normalitas

Dasar pengambilan keputusan :

- Jika nilai sig > 0,05, maka nilai residual berdistribusi normal
- Jika nilai sig < 0,05, maka nilai residual tidak berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.29077532
Most Extreme Differences	Absolute	.168
	Positive	.168
	Negative	-.142
Test Statistic		.168
Asymp. Sig. (2-tailed)		.143 ^c

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 :

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

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (1-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Paired Samples 1	Pretest	-31.800	12.547	2.806	25.928	37.672	11.334	19	.000
	Posttest								

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)

Tabel 4.1 Kriteria Hasil Uji Eta 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

Chi-Square Tests

	Value	Df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	32.778 ^a	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.

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

B. Pembahasan

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 Membaca. 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 (2016) 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 [11], Mampu membedakan kata yang memiliki suku kata awal yang sama, Mampu Menyusun suku kata menjadi sebuah kata .

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Aplikasi *game* edukasi Marbel Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Islam Nurul Hikam Banjarnendo, 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 Banjarnendo.

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].

UCAPAN TERIMA KASIH

Disini penulis akan mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak yang terkait yang sudah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi dan artikel penelitian yaitu pihak kepala beserta guru-guru di SD Islam Nurul Hikam Banjarnendo. Ibu Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd selaku dosen pembimbing. Terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan moral maupun materil serta mendoakan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih juga kepada seluruh teman-teman dan pihak-pihak lain yang bersangkutan dalam penelitian ini yang telah memberikan bantuan dan saran dalam kegiatan penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

REFERENSI

- [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 (EPESS) 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.
- [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.ijcsedu.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."

Artikel Clarinza Fiorentina Damayanti - 188620600157

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	play.google.com Internet Source	4%
2	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	2%
4	journal.stkipsubang.ac.id Internet Source	2%
5	id.scribd.com Internet Source	2%
6	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	2%
7	ejournal.unaja.ac.id Internet Source	2%
8	ojs.umsida.ac.id Internet Source	2%
9	ojs.unm.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

Artikel Clarinza Fiorentina Damayanti - 188620600157

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
