

**BEMAU ANDROID-BASED APPLICATION DEVELOPMENT TO
IMPROVE READING ABILITY IN EARLY CHILDRE**

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID BeMAU
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PADA
ANAK USIA DINI**

Oleh:

Noor Rokhmah Affifah, Umi Faizah

Sekolah Tinggi Pendidikan Islam Bina Insan Mulia Yogyakarta, Indonesia

e-mail: ifahaffifah99@gmail.com, umifaizah74@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD di era digital. Rumusan masalah penelitian ini adalah : 1) bagaimana desain pengembangan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD?; 2) bagaimana penerapan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD?; 3) bagaimana kelayakan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD?. Sedangkan tujuannya 1) untuk mengetahui desain pengembangan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD; 2) untuk mengetahui penerapan media aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD; 3) untuk mengetahui kelayakan aplikasi berbasis *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD. Penelitian ini menggunakan metode R&D dan menghasilkan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca pada AUD. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, angket, dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak-anak RA Al Fitroh Tempel usia 5-6 tahun. Hasil penelitian bahwa :1) Desain pengembangan harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi *android* “BeMAU” yaitu: (1) desain animasi pada tampilan, (2) pemilihan font, (3) *coloring*, (4) pemilihan kata (5) kejelasan pada setiap bacaan. 2) prosedur penerapan dalam aplikasi *android* “BeMAU” adalah sebagai berikut : (1) pengondisian anak dengan klasikal, (2) mengenalkan huruf dengan bernyanyi dan bermain tebakkan, (3) mengenalkan aplikasi *android* “BeMAU”, (4) mengajak anak belajar dengan aplikasi “BeMAU”. 3) kelayakan dan potensi pengembangan aplikasi *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca AUD terbukti layak digunakan di PAUD yang dibuktikan dengan *score* validasi ahli media 4,4; ahli materi 4,3; praktisi 4,6; guru kelas 4,7 dan angket anak.

Kata Kunci : *android*, membaca, anak usia dini

ABSTRACT

The background of this research is the lack of learning media to improve AUD reading skills in the digital era. The formulation of the research problems are: 1)

what is the design for the development of the "BeMAU" android application to improve AUD reading skills?; 2) how is the implementation of the android application "BeMAU" to improve AUD reading skills?; 3) what is the feasibility of the "BeMAU" android application to improve AUD reading skills? While the objectives are 1) to find out the design of the "BeMAU" android application development to improve the ability to read AUD; 2) to find out the application of the android application media "BeMAU" to improve the ability to read AUD; 3) to determine the feasibility of the "BeMAU" android-based application to improve AUD reading skills. This study uses the R&D method and produces the android application "BeMAU" to improve reading skills in AUD. The data collection technique used is the method of observation, questionnaires, documentation. The research subjects were RA Al Fitroh Tempel's children aged 5-6 years. The results of the study are: 1) Development design must be considered in the development of the "BeMAU" android application, namely: (1) display animation design, (2) font selection, (3) coloring, (4) word selection (5) clarity in each reading . 2) the procedure for implementing the "BeMAU" android application is as follows: (1) conditioning children with classical, (2) introducing letters by singing and playing guessing, (3) introducing the "BeMAU" android application, (4) inviting children to learn by "BeMAU" application. 3) the feasibility and potential of developing the android application "BeMAU" to improve AUD reading skills is proven to be suitable for use in PAUD as evidenced by a media expert validation score of 4.4; material experts 4.3; practitioner 4,6; 4.7 grade teachers and children's questionnaires.

Keywords : android, reading, early childhood

PENDAHULUAN

Masalah yang diangkat pada penelitian ini adalah minimnya permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Masalah yang lain yaitu kurangnya kemampuan mengenal huruf, serta membaca tahap awal pada anak usia dini yang belum maksimal. Menurut peneliti saat melakukan observasi yaitu dengan melihat penelitian-penelitian terdahulu belum banyak mengembangkan media permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berbahasa anak dengan mengembangkan metode pembelajarannya bukan media pembelajarannya. Masalah lain banyak ditemukan di lapangan yaitu berupa media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui metode bercerita, membaca buku bergambar, dan menggunakan kartu atau *flashcard*. Guru cenderung sebagai pusat pembelajar (*Teacher Centered*) dan anak didik sebagai pendengar materi. Dalam hal ini membuat anak didik merasa bosan dan anak didik kurang tertarik dalam kegiatan pembelajarannya.

Penelitian tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak yang selama ini ada hanya seputar metode dan strategi pembelajaran saja, bukan media pembelajaran ataupun alat permainan edukatif. Penelitian yang ada sebelumnya meliputi penelitian pertama oleh Raudatul Jannah yang berjudul “*Pengembangan Media Big Book pada Tema Binatang Ternak untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum*”.¹ Penelitian kedua oleh Riwayati Zein, Roza Dahlia, dan Ana Diana Tonara, mahasiswa STKIP Adzkie Padang jurusan PG PAUD dengan judul “*Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Bunda Padang*”.² Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Riwayati Zein dan Vivi Puspita dalam “*Efektivitas Model Bercerita Terpadu terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun*”.³ Ketiga penelitian tersebut masih menggunakan media buku, kartu, dan metode dan strategi pembelajaran serta belum banyak inovasi yang dikembangkan. Dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, bagi anak hanya sekedar mengingat tanpa melihat media pembelajaran dan minat anak dan rasa ingin tahunya anak terhadap media pembelajaran tersebut masih kurang.

Pada masa pandemi, pembelajaran dilakukan tanpa melalui tatap muka di kelas tetapi melalui *platform* digital yang tersedia seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Whatsapp*, dan lain sebagainya. Hal ini tentu tidak mudah dilakukan oleh peserta didik, oleh karena itu dibutuhkan kerjasama antara orang tua dan guru untuk membimbing siswa khususnya untuk anak-anak yang masih duduk dibangku TK/RA.⁴ Pentingnya peneliti melakukan penelitian ini karena di era digital ini anak membutuhkan media yang dapat meningkatkan kemampuan membaca, agar belajar anak tidak membosankan dan monoton. Selain itu, tidak efektifnya pembelajaran yang berlangsung secara daring. Pembelajaran seperti ini dapat mempengaruhi kerja

¹ Raudatul Jannah, “*Pengembangan Media Big Book pada Tema Binatang Ternak untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum*”, Skripsi Jurusan PIAUD IAIN Batusangkar, 2021

² Riwayati Zein, Roza Dahlia, dan Ana Diana Tonara, “*Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Bunda Padang*”, Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020

³ Riwayati Zein dan Vivi Puspita dalam “*Efektivitas Model Bercerita Terpadu terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun*”. Jurnal Obsesi, Vol.5 No.2 (2021), 2168-2178

⁴ Setyorini, “*Pandemi Covid-19 Dan Online Learning : Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13?*”, Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR), Vol.1 No.1, 95-102.

guru yang tidak maksimal dan menyebabkan tidak dapat mencapai target yang ditentukan.

Salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak usia dini adalah aspek bahasa. Kemampuan bahasa memiliki peran penting bagi anak, karena bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan pesan, pikiran dan keinginan. Perkembangan bahasa anak usia dini, mencakup kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Media pembelajaran yang menarik bagi anak usia dini yang dikemas dalam bentuk media aplikasi berbasis *android* “BeMAU” (Belajar Membaca Bersama Ami dan Uma) yang sifatnya menjadi pembelajaran edukatif yang menarik bagi anak, praktis, dan terjangkau, mudah dilakukan dan menyenangkan. Jadi, melalui media aplikasi berbasis *android* “BeMAU” dapat memudahkan anak dalam proses peningkatan kemampuan membaca dan lebih tertarik dalam belajar membaca sehingga kedepannya mudah untuk memahaminya baik di saat pembelajaran *offline* ataupun *online*.

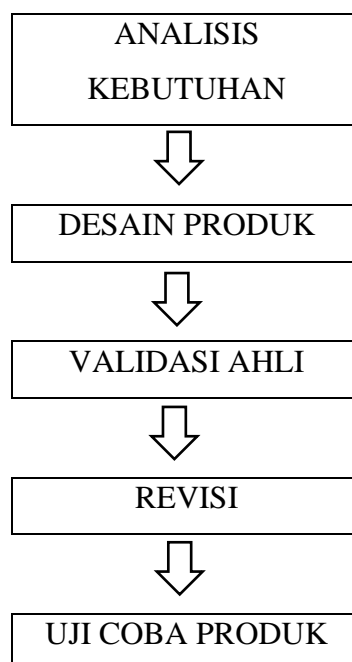
Dalam hal ini peneliti berinisiatif mengembangkan media aplikasi berbasis *android* “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dan memperlancar pengucapan hurufnya. Aplikasi berbasis *android* “BeMAU” merupakan salah satu upaya untuk memberikan informasi dan suatu pembelajaran kepada anak tentang pengenalan huruf dan pengucapan huruf yang disertai latihan melalui *games*. Pada umumnya anak-anak sangat suka belajar dengan metode gambar dan animasi oleh karena itu dalam aplikasi berbasis *android* “BeMAU” untuk anak usia dini dapat membantu orang tua untuk mengajarkan dan mengenalkan kepada anak dalam hal mengenalkan huruf dan pengucapannya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dalam membuat aplikasi berbasis *android* “BeMAU”. Penelitian R&D yang dimaksud di sini mengikuti pendapat Sugiyono yang menyatakan bahwa pendekatan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁵

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2016), hlm. 408

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menurut Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan atau sebagai sesuatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama yang dapat dipertanggung jawabkan.⁶ Dalam penelitian dan pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa Aplikasi Berbasis *Android* BeMAU yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berupa Aplikasi Berbasis *Android* BeMAU mengikuti model pengembangan teori Alessi dan Trolip. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian R&D adalah sebagai berikut. :



⁶ Sujadi, Metodologi Penelitian Pendidikan,(Jakarta: Rineka Cipta, 2003). Hal 164

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Aplikasi *Android* BeMAU

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk. Sugiyono menyatakan bahwa pendekatan R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷ Dalam pengembangan ini produk yang dihasilkan berupa Aplikasi berbasis *android* BeMAU yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini khususnya dalam hal mengenal huruf, melafadzkan huruf, dan membaca tahap awal. Adapun tahapan pengembangan Aplikasi *android* BeMAU ini mengikuti teori Alessi dan Troilip adalah sebagai berikut :

1. Analisis Masalah

Pada tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai perlunya membuat inovasi media pembelajaran berupa aplikasi *android* BeMAU dalam meningkatkan kemampuan membaca bagi anak usia dini. Menurut peneliti saat melakukan observasi yaitu, melihat penelitian-penelitian yang sudah ada, belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Rata-rata mereka mengembangkan metode bukan media yang dikembangkan. Masalah lain banyak ditemukan di lapangan media yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini adalah dengan metode bercerita, membaca buku, dan menggunakan kartu atau *flashcard*. Dalam hal ini, guru cenderung sebagai pusat pembelajar (*teacher centered*) dan anak didik hanya mendengarkan materi. Akibatnya anak didik merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Sehingga anak dalam menerima pembelajaran juga kurang maksimal, hal tersebut terlihat dari anak-anak usia 5-6 tahun di RA Al Fitroh banyak yang belum bisa membaca. Sedangkan sekarang anak yang akan masuk Sekolah Dasar (SD) diseleksi kemampuan membacanya.

2. Pengumpulan Data

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta), hlm.48

Setelah melalui tahap analisis masalah, maka peneliti dapat menemukan potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *update*. Adapun langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan berbagai informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan dengan harapan dapat mengatasi masalah di atas.

Peneliti mendapat temuan bahwa anak sangat antusias dan tertarik jika kegiatan pembelajaran dilakukan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Maka dari itu, peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran yang mudah dibawa kemana-mana serta dapat digunakan kapan saja yakni berupa aplikasi berbasis *Android* BeMAU. Dalam penelitian ini, media pembelajaran aplikasi berbasis *android* BeMAU berisikan materi membaca dasar yang dilengkapi dengan contoh pengucapannya serta untuk menguji kemampuan anaknya disertai latihan berupa games sederhana.

3. Desain Produk

Sebelum membuat media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *android* BeMAU, peneliti menentukan materi beserta konsep aplikasi yang akan digunakan. Melalui aplikasi berbasis *android* BeMAU diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca khususnya dalam hal mengenal huruf, menunjukkan huruf, serta menyebutkan huruf.

Media pembelajaran yang dibuat berupa aplikasi berbasis *android* BeMAU yang berisi materi dasar dan latihan berupa *games*. Adapun materi dasar yang terdapat dalam aplikasi yaitu mengenal huruf A-Z, huruf vocal, huruf konsonan, akhiran konsonan, NG-NY, 1 suku kata, 2 suku kata, 3 suku kata. Selain itu, untuk menguji kemampuan dalam memahami huruf make dalam aplikasi terdapat games yang berupa games tebak kata, dan tebak huruf.

4. Validasi Ahli

Tahap selanjutnya yaitu validasi ahli. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan divalidasi Bapak Styoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I selaku ahli media dan Bu Dr. Umi Faizah, S.Ag., M.Pd. selaku ahli materi. Pemvalidasian ini akan menggunakan instrument berupa angket validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran.

Validasi menilai media pembelajaran yang akan dikembangkan dari segi desain aplikasi, ilustrasi gambar, kejelasan petunjuk penggunaan, kualitas aplikasi, dan music pada setiap tampilan. Sedangkan untuk validasi materi akan menilai kesesuaian materi dengan kemampuan anak, kesesuaian font pada aplikasi, dan tingkat kesulitan materi.

5. Revisi Tahap Awal

Tahap selanjutnya adalah revisi awal. Dari hasil validasi hasil media dan validasi hasil materi terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki. Maka, dalam tahap ini perlu dilakukan perbaikan produk oleh peneliti, sehingga dapat menjadi produk yang layak digunakan.

B. Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Android* “BeMAU”

1. Uji Coba Produk

Uji coba produk pertama dilakukan pada tanggal 08 November 2022. Peneliti melakukan uji coba produk ini di RA Al Fitroh yang beralamat di Jl. Magelang Km.17, Ngebong, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Dalam hal ini, peneliti mengambil 3 sampel, yakni 1 perempuan dan 2 laki-laki yang berusia 5-6 tahun.

2. Penerapan Media Aplikasi Berbasis *Android* “BeMAU”

Adapun Langkah-langkah atau prosedur penerapan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU” sebagai berikut :

- a. Pengondisian anak, yaitu mengajak anak untuk membaca *basmallah* dan dilanjutkan membaca doa sebelum belajar untuk mengawali kegiatan.
- b. Mengajak anak untuk mengenal huruf *alphabet* melalui bernyanyi dan diskusi dengan tebak-tebakan yang di tulis.

Sebelum mengenalkan ke media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU”, peneliti mengajak anak untuk mengenal huruf *alphabet* dengan tujuan agar anak lebih mengenal huruf-huruf *alphabet*.

- c. Mengenalkan aplikasi berbasis *android* “BeMAU”.

Peneliti memperlihatkan aplikasi berbasis *android* “BeMAU” kemudian anak diajak untuk berdiskusi singkat terkait aplikasi berbasis *android* “BeMAU”.

- d. Mengajak anak membaca dengan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU”. Hal ini dilakukan peneliti dengan menjelajahi segala menu yang ada pada aplikasi berbasis *android* “BeMAU”.
- e. Meminta pendapat anak
Peneliti meminta pendapat pada anak dengan mengajukan pertanyaan pada anak dan anak menjawabnya.

C. Kelayakan Media Aplikasi Berbasis *Android* “BeMAU”

Dalam kelayakan pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *android* BeMau ini dikatakan layak digunakan. Hal ini mempertimbangkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi dan wawancara dengan anak.

1. Validasi Oleh Ahli Media

Produk divalidasi oleh pakar media menggunakan angket validasi ahli media. Validasi ahli media ini digunakan untuk menilai pembelajaran yang harus dikembangkan baik tampilan maupun kelayakan media pembelajaran. Pakar media dalam pembelajaran ini adalah Bapak Setyoadi Purwanto, S.Pd., M.Pd.I. berikut adalah hasil validasinya :

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Aplikasi *android* “BeMAU”

| No | Indikator | Skor | | | | |
|-------------|-------------------------------|--------------------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Desain aplikasi | | | | √ | |
| 2 | Ilustrasi gambar | | | | | √ |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | √ | |
| 4 | Kualitas aplikasi | | | | | √ |
| 5 | Music pada setiap tampilan | | | | √ | |
| Total Skor | | 22 | | | | |
| Rerata Skor | | 4,4 | | | | |
| Kesimpulan | | 4,2 < X Sangat Baik/ Sesuai | | | | |

Dari hasil validasi ahli media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU” mendapatkan total skor 22

dengan hasil rerata skor 4,4 yang artinya sangat sesuai sehingga aplikasi *android* “BeMau” layak untuk digunakan.

2. Validasi Oleh Ahli Materi.

Produk yang divalidasi oleh ahli materi menggunakan angket validasi materi. Validasi ahli materi ini digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kemampuan anak, kesesuaian font pada aplikasi, dan tingkat kesulitan materi. Pakar materi dalam pembelajaran ini adalah Ibu Dr. Umi Faizah, S.Ag., M.Pd. berikut adalah hasil validasinya :

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi pada Aplikasi *android* “BeMAU”

| No | Indikator | Skor | | | | |
|-------------|---|-------------------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kemampuan anak | | | | √ | |
| 2 | Kesesuaian font pada aplikasi | | | | | √ |
| 3 | Tingkat kesulitan materi | | | | √ | |
| Total Skor | | 13 | | | | |
| Rerata Skor | | 4,3 | | | | |
| Kesimpulan | | 4,2 < X Sangat Baik/Sesuai | | | | |

DDari hasil validasi materi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU” mendapatkan total skor 13 dengan hasil rerata skor 4,3 yang artinya sangat sesuai sehingga layak untuk digunakan.

3. Validasi Oleh Praktisi dan Guru

a. Validasi Oleh Praktisi

Validasi oleh Praktisi ini digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kemampuan anak, kesesuaian font pada aplikasi, dan tingkat kesulitan materi. Pakar materi dalam pembelajaran ini adalah Ibu Ulfatun Nihayah, S.Pd. berikut adalah hasil validasinya :

Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Praktisi pada Aplikasi *android* “BeMAU”

| No | Indikator | Skor |
|----|-----------|------|
|----|-----------|------|

| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|---|---|---|---|
| A. Aman | | | | | | |
| 1 | Tidak berbahaya bagi anak | | | | √ | |
| B. Desain Media | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian gambar yang di pilih | | | | | √ |
| 2 | Kontras warna | | | | | √ |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | | √ |
| 4 | Kesesuaian music pada tampilan | | | | | √ |
| C. Materi | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kemampuan anak | | | | √ | |
| 2 | Kesesuaian font pada aplikasi | | | | | √ |
| 3 | Tingkat kesulitan materi | | | | √ | |
| D. Sesuai dengan Kebutuhan | | | | | | |
| 1 | Sesuai dengan kebutuhan anak untuk meningkatkan kemampuan membaca | | | | | √ |
| Total Skor | | 42 | | | | |
| Rerata Skor | | 4,6 | | | | |
| Kesimpulan | | 4,2 < X Sangat Baik/Sesuai | | | | |

Dari hasil validasi materi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU” mendapatkan total skor 42 dengan hasil rerata skor 4,6 yang artinya sangat sesuai sehingga layak untuk digunakan.

b. Validasi Oleh Guru

Validasi oleh Guru ini digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kemampuan anak, kesesuaian font pada aplikasi, dan tingkat kesulitan materi. Pakar materi dalam pembelajaran ini adalah Ibu Siti Zainab, S.Pd. berikut adalah hasil validasinya :

Tabel 6. Hasil Validasi Oleh Guru pada Aplikasi *android* “BeMAU”

| No | Indikator | Skor | | | | |
|----|-----------|------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | | | | |

| No | Indikator | Skor | | | | |
|-----------------------------------|---|-------------------------------|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| A. Aman | | | | | | |
| 1 | Tidak berbahaya bagi anak | | | | | √ |
| B. Desain Media | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian gambar yang di pilih | | | | | √ |
| 2 | Kontras warna | | | | | √ |
| 3 | Kejelasan petunjuk penggunaan | | | | | √ |
| 4 | Kesesuaian music pada tampilan | | | | | √ |
| C. Materi | | | | | | |
| 1 | Kesesuaian materi dengan kemampuan anak | | | | √ | |
| 2 | Kesesuaian font pada aplikasi | | | | | √ |
| 3 | Tingkat kesulitan materi | | | | √ | |
| D. Sesuai dengan Kebutuhan | | | | | | |
| 1 | Sesuai dengan kebutuhan anak untuk meningkatkan kemampuan membaca | | | | | √ |
| Total Skor | | 43 | | | | |
| Rerata Skor | | 4,7 | | | | |
| Kesimpulan | | 4,2 < X Sangat Baik/Sesuai | | | | |

hasil validasi materi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi berbasis *android* “BeMAU” mendapatkan total skor 43 dengan hasil rerata skor 4,7 yang artinya sangat sesuai sehingga layak untuk digunakan.

4. Hasil Wawancara Kepada Anak/Peserta Didik

Selain divalidasi langsung oleh ahli media dan ahli materi, dibutuhkan hasil wawancara langsung dari subjek penelitian, yaitu anak/peserta didik. Wawancara ini dilaksanakan setelah anak belajar menggunakan media aplikasi berbasis *android* “BeMAU”. Adapun hasil wawancara kepada anak/peserta didik adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Wawancara Uji Coba Pertama di RA Al Fitroh

| No | Daftar Pertanyaan | Total Responden |
|----|-------------------|-----------------|
|----|-------------------|-----------------|

| | | Ya | Tidak |
|---|---|----|-------|
| 1 | Apakah kamu senang belajar menggunakan aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 3 | |
| 2 | Apakah kamu senang dengan gambar pada aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 3 | |
| 3 | Apakah menurutmu aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU” mudah digunakan? | 2 | 1 |
| 4 | Apakah kamu besok ingin belajar melalui aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 3 | |

Tabel 8. Hasil Wawancara Uji Coba Kedua di RA Al Fitroh

| No | Daftar Pertanyaan | Total Responden | |
|----|---|-----------------|-------|
| | | Ya | Tidak |
| 1 | Apakah kamu senang belajar menggunakan aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 12 | |
| 2 | Apakah kamu senang dengan gambar pada aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 12 | |
| 3 | Apakah menurutmu aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU” mudah digunakan? | 12 | |
| 4 | Apakah kamu besok ingin belajar melalui aplikasi berbasis <i>android</i> “BeMAU”? | 12 | |

Dari data hasil wawancara tersebut dapat dilihat dari peningkatan pada uji coba kedua. Sehingga dapat di simpulkan bahwa anak senang menggunakan media aplikasi *android* “BeMAU”.

Pada saat kegiatan respon anak terhadap media belajar aplikasi android “BeMAU” sangat baik dan tertarik.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media belajar aplikasi berbasis *android* “BeMAU” **LAYAK** digunakan dalam pembelajaran, khususnya di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

KESIMPULAN

Tahap pengembangan yang harus diperhatikan dalam pengembangan aplikasi android “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca adalah sebagai berikut : (1) animasi pada tampilan, (2) pemilihan jenis huruf, (3) *coloring*, (4) *layouting* dan komposisi (5) kejelasan pada setiap bacaan. Prosedur penerapan dalam media aplikasi android “BeMAU” adalah sebagai berikut: (1) pengondisian anak dengan klasikal (motoric kasar, berdoa), (2) mengenalkan huruf dengan bernyanyi dan bermain tebakan, (3) mengenalkan aplikasi android “BeMAU”, (4) mengajak anak belajar dengan aplikasi “BeMAU.” Kelayakan dan potensi pengembangan media aplikasi android “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini terbukti layak digunakan di PAUD. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli media dengan rerata 4,4 disimpulkan sangat baik. Kemudian hasil validasi ahli materi memperoleh rerata 4,3 disimpulkan sangat baik. Diolah dari uji coba di RA Al Fitroh oleh validasi praktisi dengan rerata 4,6 disimpulkan sangat baik dan validasi guru kelas dengan rerata 4,7 disimpulkan sangat baik. Dari hasil angket peserta didik menunjukkan bahwa anak senang dan tertarik menggunakan aplikasi android “BeMAU” untuk meningkatkan kemampuan membaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : PT Remaja Rodaskarya, 2009.
- Raudatul Jannah.2021, “Pengembangan Media Big Book pada Tema Binatang Ternak Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Ibu Lima Kaum, dalam Skripsi, Jurusan PIAUD IAIN Batusangkar, 2021.
- Riwayati Zein, Roza Dahlia, dan Ana Diana Tonara, “Pengaruh Kartu Huruf Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bhakti Bunda Padang”, dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2020.
- Riwayati Zein dan Vivi Puspita, “Efektivitas Model Bercerita Terpadu Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun”, dalam *Jurnal Obsesi*, 2021.
- Setyorini, “Pandemi Covid-19 Dan Online Learning : Apakah Berpengaruh Terhadap Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13?”, Dalam *Journal of Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)*, 2020.
- Sugiyono, Arikunto, *Cara Dahsyat Membuat Skripsi*, Madiun: Jaya Start, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2003.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research*, Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Sosiologi UGM, 2014.