



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Desain dan Persepsi Mahasiswa pada Media Interaktif Petualangan Si Buku Ajaib untuk Pembelajaran Membaca Permulaan

Manal Afia Sovitri^{1(✉)}, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro
Indonesia

Manalafiasovitri748@gmail.com

abstrak – Membaca merupakan keterampilan dasar yang penting untuk menunjang proses belajar dan perkembangan pengetahuan siswa, sehingga perlu ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain media interaktif *Petualangan Si Buku Ajaib* untuk pembelajaran membaca permulaan, dan (2) mengetahui persepsi mahasiswa terhadap media tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan eksploratif, pengumpulan data melalui angket, analisis data menggunakan teknik analisis tematik, serta validasi data melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ini memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran membaca awal. Fitur ilustrasi, audio, dan cerita kontekstual membantu meningkatkan keterlibatan mahasiswa dan mempermudah pemahaman konsep membaca permulaan. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa media *Petualangan Si Buku Ajaib* memiliki desain yang layak dan mendapat persepsi positif, sehingga berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pengembangan literasi awal.

Kata kunci – Membaca permulaan, *Petualangan si buku ajaib*, Media Interaktif

Abstract – Reading is a fundamental skill essential for supporting students' learning and cognitive development. Early reading skills must be introduced from a young age as the foundation for understanding information and participating effectively in the learning process. In early reading instruction, students are trained to recognize letters, sounds, pronunciation, intonation, and reading fluency – skills that form the basis for more advanced reading comprehension. This study aims to (1) design the *Petualangan Si Buku Ajaib* interactive media for early reading learning and (2) examine students' perceptions of the media. This research employed a qualitative method with an exploratory approach. Data were collected through questionnaires, analyzed using thematic analysis, and validated through source triangulation. The findings show that (1) an interactive media design for early reading instruction was successfully developed, and (2) students perceived the media as visually appealing, easy to use, and aligned with early reading objectives. Features such as illustrations, audio, and contextual storytelling enhanced learner engagement and supported the understanding of basic reading concepts. In conclusion, the *Petualangan Si Buku Ajaib* interactive media offers a promising alternative for early reading instruction and contributes valuable insight for further research on interactive learning media in primary education.

Keywords – Early reading, *The Adventure of the Magic Book*, Interactive media

PENDAHULUAN

Kegiatan membaca memiliki peranan yang sangat penting dalam memperoleh pengetahuan serta menggali informasi untuk membandingkan pengalaman empiris dengan teori-teori yang telah ada. Oleh karena itu, kebiasaan membaca perlu ditanamkan sejak usia dini sebagai upaya membangun kemampuan literasi anak. Aktivitas membaca merupakan proses yang melibatkan kemampuan penglihatan dan pemahaman terhadap simbol-simbol bahasa tertulis yang menjadi dasar munculnya minat membaca. Secara umum, membaca dapat didefinisikan sebagai kegiatan berinteraksi dengan bahasa yang dikodekan dalam bentuk tulisan atau huruf cetak (ibrahim, 2008). Menurut Herlina, membaca merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Sejumlah ahli modern berpendapat bahwa kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki anak sejak dini, karena melalui kegiatan membaca anak dapat mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan lebih baik. Selain itu, membaca juga berperan sebagai sarana untuk membuka wawasan pengetahuan dan memahami dunia sekitar yang menjadi bekal penting bagi keberhasilan anak di masa depan. Oleh karena itu, para ahli modern meyakini bahwa pengenalan membaca dapat diberikan sejak usia balita, bahkan sejak masa bayi. (Herlina, 2019).

Dalam membaca permulaan atau membaca mekanik, peserta didik perlu dilatih untuk melafalkan bunyi bahasa secara tepat serta menggunakan intonasi yang sesuai (Dalman, 2014). Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap siswa sekolah dasar sebagai landasan untuk mencapai kemampuan membaca lanjutan. Aspek-aspek kemampuan membaca permulaan yang perlu dikuasai siswa kelas rendah meliputi pengenalan bentuk huruf, penguasaan unsur-unsur linguistik seperti fonem dan grafem, kata, frasa, pola klausa, serta kalimat, serta kemampuan membaca dengan kecepatan yang masih tergolong lambat (Chaer, 2010). Sementara itu, Muamar menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran membaca di kelas rendah. Pada tahap ini, siswa belajar mengenal huruf atau rangkaian huruf menjadi bunyi bahasa melalui teknik-teknik tertentu dengan penekanan pada ketepatan pelafalan tulisan, kewajaran lafal dan intonasi, serta kelancaran dan kejelasan suara. Dengan demikian, siswa menjadi lebih siap dan percaya diri untuk memasuki tahap membaca lanjutan atau membaca pemahaman di kelas tinggi (Muamar, 2020).

Menurut Darmiyati dan Budiasih, pembelajaran membaca permulaan dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu tahap pra membaca dan tahap membaca. Tahap pra membaca bertujuan untuk mempersiapkan kesiapan fisik dan mental peserta didik melalui pembiasaan dasar, antara lain sikap duduk yang benar, cara memegang dan meletakkan buku, membalik halaman, serta memperhatikan gambar maupun tulisan. Selanjutnya, tahap membaca dilakukan dengan memperkenalkan kegiatan membaca secara langsung, dimulai dari pelafalan kata dan kalimat sederhana dengan lafal serta intonasi yang tepat hingga pengenalan huruf-huruf yang sering muncul dalam kata. Pengenalan huruf tersebut dilakukan secara bertahap hingga mencapai empat belas huruf awal (Darmiyati dan Budiasih dalam Dalman, 2014). Tujuan membaca permulaan adalah membekali peserta didik dengan kemampuan mengubah rangkaian huruf menjadi bunyi yang bermakna serta

meningkatkan kelancaran teknik membaca. Tujuan tersebut meliputi kemampuan mengenali simbol-simbol bahasa, memahami kata dan kalimat, menemukan ide pokok serta kata kunci, dan menceritakan kembali isi bacaan pendek. Penguasaan kemampuan membaca permulaan memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi dasar bagi kelancaran proses belajar pada seluruh mata pelajaran. Tanpa keterampilan membaca yang memadai, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran lainnya (Dalman, 2014).

Kemampuan membaca permulaan dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu motivasi, lingkungan keluarga, dan ketersediaan bahan bacaan. Motivasi, baik yang bersumber dari dalam diri peserta didik (intrinsik) maupun yang berasal dari luar dirinya (ekstrinsik), berperan sebagai pendorong utama keterlibatan anak dalam aktivitas membaca. Lingkungan keluarga juga memiliki peranan yang signifikan, karena peserta didik yang tumbuh dalam keluarga yang membiasakan kegiatan literasi cenderung menunjukkan kemampuan membaca yang lebih baik. Selain itu, kesesuaian bahan bacaan, khususnya ditinjau dari aspek topik dan tingkat keterbacaan, turut memengaruhi minat serta keberhasilan peserta didik dalam kegiatan membaca. Dengan demikian, ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan menjadi determinan penting dalam perkembangan kemampuan membaca permulaan (faisal, 2023). Hambatan dalam membaca permulaan juga perlu diperhatikan, karena selain dipengaruhi oleh motivasi, lingkungan keluarga, dan bahan bacaan, menurut Nini Ibrahim terdapat dua kendala utama yang sering dialami pembaca pemula. Pertama, rendahnya motivasi, yaitu kurangnya dorongan untuk membaca sehingga proses memahami teks menjadi lambat dan tidak efektif. Hambatan ini dapat diatasi dengan menumbuhkan kesadaran akan manfaat membaca, misalnya melalui pendekatan AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku?) dan penetapan tujuan menggunakan prinsip 5W+1H. Kedua, kesulitan berkonsentrasi, yang menyebabkan informasi tidak sepenuhnya diproses oleh otak dan memicu terjadinya regresi atau pengulangan membaca bagian yang sama. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan kondisi membaca yang nyaman, bebas gangguan, pencahayaan yang memadai, serta posisi tubuh yang mendukung agar fokus dapat terjaga dengan baik. (Ibrahim, 2008).

Dalam menghadapi berbagai tantangan tersebut, beragam pendekatan telah dikembangkan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca permulaan. Sejumlah metode yang dinilai efektif meliputi pemanfaatan media interaktif, penerapan teknik fonik secara eksplisit, serta penggunaan pendekatan berbasis permainan yang mampu menstimulasi minat anak dalam kegiatan membaca dan menulis (Castles dkk., 2018). Selain itu, hasil penelitian mutakhir menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran membaca dan menulis, seperti penggunaan aplikasi edukatif dan buku elektronik interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mempercepat perkembangan kemampuan literasi mereka. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif dan adaptif agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif. Melalui keterlibatan peran guru, dukungan orang tua, serta pemanfaatan teknologi secara optimal, diharapkan proses pembelajaran membaca dan menulis permulaan dapat berlangsung secara lebih efektif dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan literasi anak di masa mendatang (Mufidatul, 2025).

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau alat pembelajaran yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara peserta didik sebagai pengguna dengan materi pembelajaran. Media ini umumnya berbasis teknologi digital dan dikembangkan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pemberian respons dan umpan balik secara langsung, serta kemampuan menyesuaikan penyajian materi berdasarkan masukan atau interaksi yang dilakukan oleh pengguna. (Mayer dalam Aisyah dkk., 2024). Dalam konteks penelitian yang berjudul “Desain dan Persepsi Mahasiswa pada Media Interaktif Petualangan Si Buku Ajaib untuk Pembelajaran Membaca Permulaan”, media interaktif tersebut berperan penting sebagai inovasi pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi membaca permulaan secara menarik, tetapi juga memungkinkan mahasiswa sebagai calon pendidik untuk memahami bagaimana teknologi Pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran membaca. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Rosa dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan nilai rata-rata kemampuan membaca siswa secara signifikan, yang semula berada pada angka 61,16 dan mengalami peningkatan setelah penerapan media tersebut. 90,66, sehingga media tersebut dinyatakan sangat valid dan efektif. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Nurmahanani et al. (2021), yang menerapkan pendekatan kognitif sosial melalui multimedia interaktif dan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Selain itu, penelitian oleh Pujiariani dan Cathrin (2023) menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi (91,67%) dan memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan membaca awal siswa di sekolah terpencil.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat hasil-hasil terdahulu yang menegaskan efektivitas media interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan, sekaligus menawarkan kontribusi baru dengan mengkaji persepsi mahasiswa sebagai calon pendidik terhadap desain dan efektivitas media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib, yang masih jarang diteliti dalam konteks pendidikan dasar. Perspektif mahasiswa penting karena mereka tidak hanya berperan sebagai pengguna media pembelajaran, tetapi juga sebagai calon pengembang dan fasilitator dalam penerapan media tersebut di kelas. Oleh karena itu, penilaian yang diberikan memiliki implikasi penting terhadap kualitas implementasi pembelajaran pada masa mendatang. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran *Si Buku Ajaib* berdasarkan persepsi mahasiswa dengan menelaah aspek navigasi dan kemudahan penggunaan, kualitas konten dan ketercapaian tujuan pembelajaran, desain visual, fungsi serta manfaat pembelajaran, dan tingkat keterlibatan serta pengalaman belajar. Analisis komprehensif terhadap dimensi tersebut dilakukan untuk menjawab sejauh mana media ini efektif mendukung proses pembelajaran serta area mana yang masih memerlukan pengembangan lebih lanjut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada upaya menggali secara mendalam proses desain media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib serta memahami persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media tersebut dalam pembelajaran membaca permulaan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan rancangan media, tetapi juga mengeksplorasi pandangan, pengalaman, dan respon mahasiswa terhadap efektivitas serta daya tarik media interaktif tersebut dalam konteks pembelajaran awal membaca. Penelitian eksploratif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggali dan menemukan ide-ide baru atau hubungan-hubungan yang belum teridentifikasi secara jelas dari suatu fenomena tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti berupaya menelaah keterkaitan antar gejala yang diteliti serta memahami pola dan bentuk hubungan yang muncul di antara variabel-variabel tersebut. Umumnya, penelitian eksploratif belum memiliki perencanaan formal yang ketat, karena tujuannya adalah menggali dan menemukan gambaran awal dari suatu permasalahan yang masih baru. Tujuan utama penelitian eksploratif adalah merumuskan hipotesis yang dapat digunakan sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian eksploratif juga bertujuan memberikan landasan awal dalam menentukan serta merumuskan permasalahan penelitian secara lebih jelas, terarah, dan terperinci. (Elfis F.,2012). Pendekatan eksploratif digunakan untuk menggali secara mendalam bagaimana proses desain media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib dikembangkan serta bagaimana persepsi mahasiswa terhadap penggunaannya dalam pembelajaran membaca permulaan. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menemukan hubungan antara aspek desain media dengan tanggapan dan pengalaman mahasiswa, sehingga dapat memberikan dasar konseptual bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin menguji efektivitas media serupa dalam konteks pembelajaran membaca pada jenjang pendidikan dasar.

Partisipan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sarjana (S1) Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) dengan jumlah 20 orang. Alasan pemilihan partisipan ini karena peneliti mempertimbangkan relevansi peran mahasiswa sebagai calon pendidik memiliki peran penting dalam memahami dan mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif, termasuk dalam pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik tingkat dasar. Melalui keterlibatan mahasiswa sebagai calon guru, Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi mahasiswa terhadap desain dan efektivitas media pembelajaran interaktif Petualangan Si Buku Ajaib sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemilihan partisipan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa memiliki pandangan positif terhadap penggunaan media interaktif berbasis digital, serta bagaimana media Petualangan Si Buku Ajaib dinilai relevan, efektif, dan mampu mendukung pengembangan literasi awal anak dalam konteks pembelajaran modern yang berbasis teknologi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penggunaan angket sebagai instrumen penelitian. Rincian instrumen angket yang digunakan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan dan Navigasi	1. Tampilan menu dan tombol navigasi dalam media mudah di pahami.					
	2. Saya dapat berpindah antar halaman tanpa kesulitan.					
	3. Pertanyaan penggunaan media disajikan dengan jelas dan membantu					
	4. Fitur-fitur utama media mudah ditemukan dan diakses.					
	5. Navigasi dalam media bekerja dengan lancar tanpa hambatan teknis.					
Kandungan Materi dan Kognisi	6. Isi materi dalam media sesuai dengan tujuan membaca permulaan.					
	7. Penyampaian materi mudah dipahami dan tidak membingungkan.					
	8. Materi dalam media membantu saya memahami konsep dasar membaca.					
	9. Kombinasi teks, gambar, dan suara memperjelas isi pembelajaran.					
	10. Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa.					
Desain Visual dan Estetika	11. Warna tata letak, dan ilustrasi dalam media menarik.					
	12. Jenis dan ukuran huruf mudah dibaca serta sesuai dengan tampilan layar.					
	13. Ilustrasi dan animasi mendukung pemahaman isi pembelajaran.					
	14. Tampilan setiap halaman konsisten dan tidak membingungkan					
	15. Desain keseluruhan media terlihat menarik dan menyenangkan untuk digunakan.					
Fungsi Manfaat Pembelajaran	16. Media <i>si uku Ajaib</i> membantu mahasiswa memahami materi membaca permulaan dengan baik.					
	17. Penggunaan media ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik.					

	18. Media <i>Si buku Ajaib</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.					
	19. Fitur interaktif dalam media <i>Si buku Ajaib</i> membantu mahasiswa belajar aktif.					
	20. Media <i>Si buku Ajaib</i> memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan hasil belajar.					
Keterlibatan dan Pengalaman Belajar	21. Mahasiswa merasa tertarik untuk terus menggunakan media ini selama belajar					
	22. Media <i>Si buku Ajaib</i> membuat mahasiswa lebih focus dan terlibat dalam kegiatan belajar.					
	23. Aktifitas interaktif dalam media membuat proses belajar terasa menyenangkan					
	24. Mahasiswa merasa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik					
	25. Mahasiswa puas dengan pengalaman belajar menggunakan media interaktif ini.					

(Dikembangkan oleh peneliti)

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik (*Thematic analysis*). Teknik analisis tematik dalam penelitian ini diadaptasi dari model yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke (2006). Analisis tematik merupakan suatu proses analisis data kualitatif yang digunakan oleh peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan melaporkan data dalam bentuk tema atau pola tertentu yang selanjutnya digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan dan interpretasi. Analisis tematik dipandang sebagai pendekatan dasar dalam analisis penelitian kualitatif dan termasuk ke dalam metode analisis yang berakar pada pendekatan *grounded*. Proses inti dalam analisis tematik meliputi kegiatan pengkodean (*coding*), pemilahan data, serta pengelompokan data sehingga menghasilkan temuan yang rinci dan mendalam. (Braun dan Clarke, 2006; Balitbangkes, 2018; Rozali, 2022). Kemudahan penggunaan analisis tematik terletak pada penerapannya yang hanya memerlukan keterampilan analisis dasar. Selain itu, teknik analisis ini bersifat fleksibel sehingga dapat digunakan untuk menjawab berbagai jenis pertanyaan penelitian (Kristanto & Padmi, 2020). Adapun tahapan analisis tematik terdiri atas enam langkah, yaitu: familiarisasi data, pemberian kode, konstruksi tema, peninjauan kembali tema, pendefinisian dan penamaan tema, serta penyusunan laporan hasil analisis.

Tahap pertama dalam analisis tematik adalah familiarisasi data, yaitu proses peneliti membaca dan memahami seluruh data secara menyeluruh guna mengenali pola-pola awal yang muncul. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap data penelitian kualitatif. Tahap kedua adalah pemberian kode (*coding*), yaitu proses pengelompokan dan penandaan data untuk mengidentifikasi tema-tema awal atau tema utama yang muncul dari hasil penelitian.

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan seleksi data dengan cermat agar temuan ide-ide yang dianggap penting, menarik, dan relevan dengan fokus penelitian dapat teridentifikasi dengan jelas. (Rozali, 2022). Tahap ketiga dalam analisis tematik adalah rekonstruksi tema, yaitu proses pembentukan tema atau pola yang ditemukan dalam data melalui keterlibatan aktif peneliti. Tahap ini dilakukan setelah kode-kode awal tersusun dan dianalisis secara menyeluruh berdasarkan data penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis tema dalam lingkup yang lebih luas dengan menyeleksi dan mengelompokkan kode-kode yang relevan untuk dimasukkan ke dalam *potential themes* atau tema-tema potensial yang memiliki kekuatan dan keterkaitan yang signifikan dengan fokus penelitian. (Braun dan Clarke, 2006 dalam Najmah, dkk, 2023). Tahap keempat, Pemeriksaan Tema Kembali Tema yang telah dibentuk kemudian ditinjau ulang untuk memastikan relevansi dan konsistensi dengan keseluruhan data. Pada tahap ini, peneliti dapat melakukan re-coding jika ditemukan ketidaksesuaian atau data yang terlewat agar hasil tetap valid dan representatif (Braun dan Clarke, 2006 dalam Najmah dkk., 2023). Tahap kelima Pendefinisian dan Penamaan Tema Setelah tema akhir ditetapkan, peneliti mendefinisikan dan memberi nama setiap tema secara singkat dan jelas. Langkah ini bertujuan agar tema mampu menggambarkan inti makna dari hasil penelitian, terutama dalam konteks persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis digital (Braun dan Clarke, 2006 dalam Najmah dkk., 2023). Tahap ke enam Penulisan Laporan Penelitian adalah menyusun hasil analisis ke dalam laporan penelitian secara sistematis dan argumentatif. Setiap tema dijelaskan dengan contoh kutipan atau data yang mendukung sehingga hasil penelitian dapat dipahami dengan baik dan menunjukkan temuan yang bermakna (Braun dan Clarke, 2006 dalam Najmah, dkk, 2023).

Berdasarkan tahapan tersebut, penelitian ini dimulai dengan membaca dan memahami seluruh tanggapan mahasiswa untuk memperoleh gambaran umum mengenai persepsi mereka terhadap media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib. Selanjutnya dilakukan proses *coding* pada setiap data yang relevan, kemudian kode-kode tersebut dikelompokkan menjadi tema-tema yang mencerminkan pandangan mahasiswa mengenai desain dan efektivitas media tersebut. Setelah tema terbentuk, peneliti meninjau kembali konsistensi dan keterhubungan antar tema, kemudian memberi definisi dan nama yang sesuai. Tahap akhir adalah menyusun laporan hasil analisis dengan mengaitkan temuan terhadap desain dan persepsi mahasiswa pada media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib untuk pembelajaran membaca permulaan.

Dalam penelitian ini, uji keabsahan data dilakukan melalui teknik triangulasi sumber, yang bertujuan untuk memeriksa tingkat konsistensi dan keabsahan data yang diperoleh dari berbagai partisipan. Dalam konteks penelitian ini, data dikumpulkan dari mahasiswa yang berpartisipasi dalam penggunaan media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib. Peneliti membandingkan hasil wawancara dari beberapa mahasiswa untuk menemukan kesamaan, perbedaan, dan kekhasan persepsi mereka terhadap desain dan efektivitas media tersebut. Hasil temuan kemudian dikonfirmasi kembali kepada partisipan (*member check*) agar data yang diperoleh benar-benar valid dan sesuai dengan pandangan mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain media interaktif petualangan si buku ajaib

Halaman utama pada media interaktif yang dikembangkan dalam bentuk *flipbook* Petualangan Si Buku Ajaib menampilkan rancangan antarmuka pembuka yang bertujuan memberikan kesan awal yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh pengguna. Pada tampilan tersebut, ditampilkan ilustrasi dua anak yang sedang membuka sebuah buku berukuran besar berwarna oranye, yang menjadi elemen visual utama sekaligus simbolisasi dari kegiatan eksplorasi pengetahuan dan pembelajaran membaca permulaan. Latar belakang halaman menggunakan tekstur ilustratif bergaya cat air dengan dominasi warna hijau kebiruan yang lembut. Pemilihan warna ini bertujuan menciptakan suasana visual yang tenang, nyaman, dan mampu menarik perhatian tanpa memberikan beban visual berlebihan kepada pengguna. Judul petualangan si buku ajaib diletakkan pada bagian tengah halaman dengan tipografi berukuran besar dan berwarna putih sehingga mudah dibaca serta mempertegas identitas media pembelajaran.

Elemen-elemen visual seperti bintang, garis dekoratif, dan aksan ilustratif lainnya digunakan secara proporsional untuk memperkaya tampilan tanpa mengganggu fokus utama. Secara keseluruhan, struktur desain yang sederhana namun komunikatif ini menunjukkan bahwa *flipbook* memiliki kualitas tampilan yang layak sebagai media pembelajaran interaktif. Tampilan halaman utama ini juga menjadi representasi awal yang memengaruhi persepsi mahasiswa sebagai calon pendidik terhadap kelayakan, estetika, dan kemudahan penggunaan media. Dengan demikian, Halaman utama *flipbook* berfungsi tidak hanya sebagai pintu masuk menuju konten pembelajaran, tetapi juga sebagai komponen penting dalam membentuk persepsi positif terhadap efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran membaca permulaan.

Gambar 1. Halaman Awal



Selain menampilkan sampul utama, media interaktif Petualangan Si Buku Ajaib juga dilengkapi dengan halaman materi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran membaca permulaan. Pada halaman materi awal, flipbook menyajikan sebuah ilustrasi cerita pendek yang berfungsi sebagai pengantar sebelum peserta didik memasuki pembelajaran pengenalan huruf. Halaman tersebut menampilkan latar suasana pagi hari yang cerah dengan ilustrasi matahari, rumah, pepohonan, serta seorang anak laki-laki bernama Rama yang sedang berbaring di rumput sambil memperhatikan buku milik kakaknya. Teks naratif yang ditampilkan menjelaskan bahwa Rama merasa kebingungan karena belum bisa membaca. Penggunaan cerita kontekstual ini bertujuan untuk membangun keterlibatan emosional anak serta memotivasi mereka dalam memulai proses belajar membaca.

Gambar 2. Halaman Cerita



Pada halaman materi berikutnya, flipbook menyajikan konten utama berupa simbol dan nama huruf abjad, dari huruf A hingga Z. Setiap huruf ditampilkan dengan tampilan besar dan jelas, disertai penulisan nama huruf dalam bentuk suku kata (misalnya A-A, B-BE, C-CE, dan seterusnya). Tampilan ini disusun secara rapi sehingga memudahkan anak untuk mengenali huruf sekaligus memahami cara penyebutannya. Pada halaman ini terdapat pula fitur audio berupa musik yang dapat diputarkan oleh pengguna. Musik tersebut berfungsi sebagai media pendukung yang membantu anak-anak dalam menghafal huruf abjad melalui irama yang menyenangkan. Keberadaan elemen audio ini memberikan pengalaman belajar multisensori sehingga dapat meningkatkan fokus, memori, dan retensi anak terhadap materi yang disajikan.

Secara keseluruhan, desain halaman materi dalam media Petualangan Si Buku Ajaib menampilkan konsistensi visual dengan penggunaan latar bergaya cat air yang lembut, tipografi yang mudah dibaca, serta ilustrasi yang ramah anak. Kehadiran alur cerita dan musik pendukung menjadikan flipbook ini tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan

demikian, halaman materi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan persepsi positif mahasiswa sebagai calon pendidik mengenai kelayakan dan efektivitas media interaktif ini dalam pembelajaran membaca permulaan.

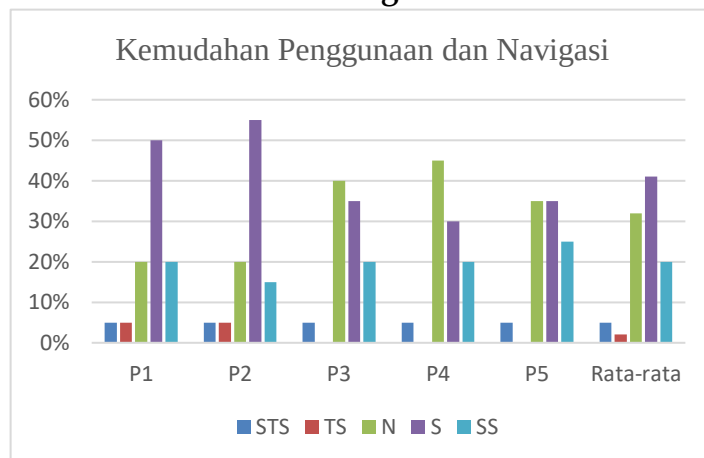


Gambar 3. Halaman Isi Pembelajaran Membaca Permulaan

B. Persepsi mahasiswa media interaktif petualangan si buku ajaib

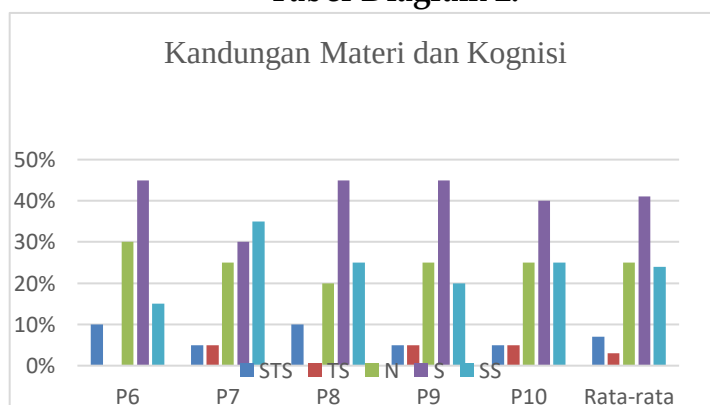
1. Kemudahan Penggunaan dan Navigasi

Persepsi mahasiswa terhadap aspek kemudahan penggunaan dan navigasi dalam pembelajaran pengenalan huruf diukur melalui empat butir pertanyaan. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada aspek kemudahan penggunaan dan navigasi, sebagian besar responden memberikan tanggapan positif. Secara rinci, sebanyak 20% responden menyatakan sangat setuju, 41% menyatakan setuju, 32% menyatakan netral, 2% menyatakan tidak setuju, dan 5% menyatakan sangat tidak setuju. Distribusi jawaban tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada masing-masing butir pertanyaan yang disajikan pada gambar berikut.

Tabel Diagram 1.

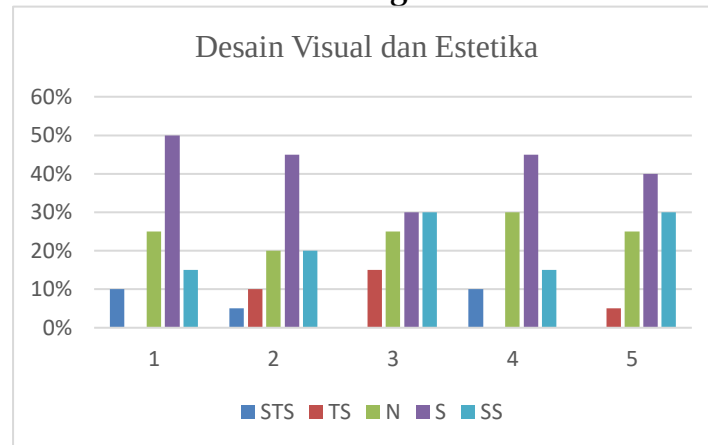
2. Kandungan Materi dan Kognisi

Persepsi mahasiswa pada aspek kandungan materi dan kognisi untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan lima pertanyaan. Pada aspek kandungan materi dan kognisi rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 24%, menjawab setuju sebanyak 41%, menjawab netral sebanyak 25%, menjawab tidak setuju sebanyak 3%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 7%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 2.

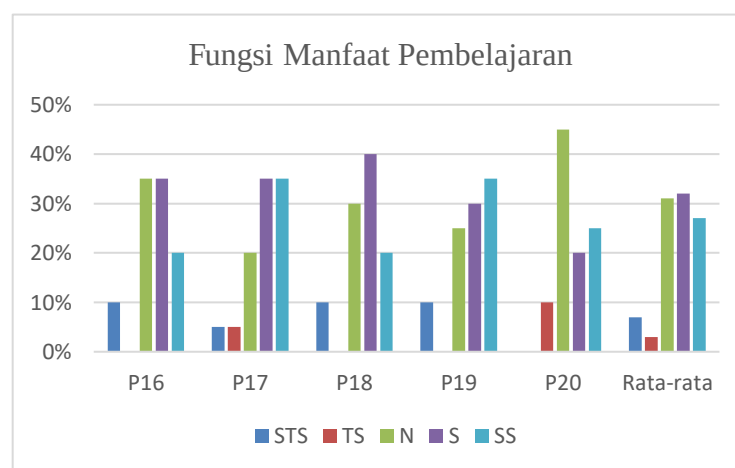
3. Desain Visual dan Estetika

Persepsi mahasiswa pada aspek desain visual dan estetika untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek desain visual dan estetika rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 22%, menjawab setuju sebanyak 42%, menjawab netral sebanyak 25%, menjawab tidak setuju sebanyak 6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 5%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 3.

4. Fungsi Manfaat Pembelajaran

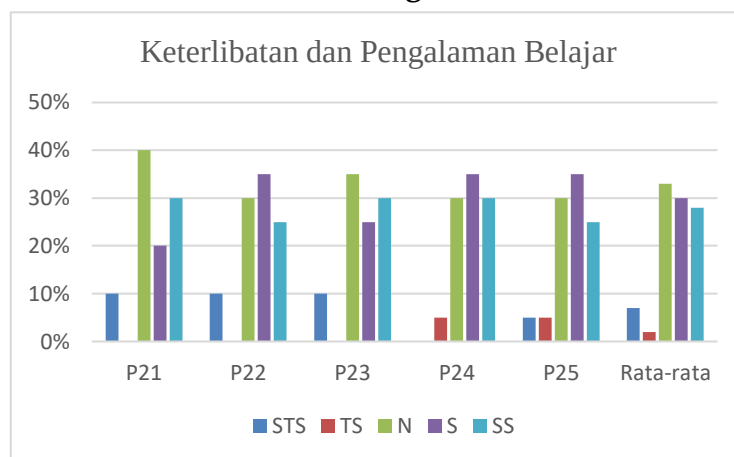
Persepsi mahasiswa pada aspek fungsi manfaat pembelajaran untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan empat pertanyaan. Pada aspek fungsi manfaat pembelajaran rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 27%, menjawab setuju sebanyak 32%, menjawab netral sebanyak 31%, menjawab tidak setuju sebanyak 3%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 7%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 4.

5. Keterlibatan dan Pengalaman Belajar

Persepsi mahasiswa pada aspek keterlibatan dan pengalaman belajar untuk pembelajaran pengenalan huruf dicari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek keterlibatan dan pengalaman belajar rata-rata jawaban mahasiswa menjawab sangat setuju 28%, menjawab setuju sebanyak 30%, menjawab netral sebanyak 33%, menjawab tidak setuju sebanyak 2%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 7%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 5.



SIMPULAN

Hasil analisis angket terhadap 20 responden menunjukkan bahwa media interaktif *Petualangan Si Buku Ajaib* sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Media ini mampu menggabungkan visual, audio, dan materi pembelajaran secara harmonis sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik, nyaman, dan mudah dipahami oleh anak. Desain visual dengan warna lembut, ilustrasi ramah anak, dan tipografi jelas mendukung suasana belajar yang menyenangkan, sementara cerita kontekstual tentang tokoh Rama meningkatkan kedekatan emosional dan motivasi belajar. Penyajian huruf A-Z yang besar dan disertai suku kata juga membantu memperkuat kemampuan anak dalam mengenali bentuk serta bunyi huruf. Fitur audio seperti musik latar turut memperkaya pengalaman multisensori yang berdampak positif pada konsentrasi dan retensi belajar. Dari perspektif mahasiswa sebagai calon pendidik, seluruh aspek yang dinilai memperoleh dominasi respons positif: kemudahan navigasi (61%), kesesuaian materi dan kognisi (65%), desain visual dan estetika (64%), fungsi pembelajaran (59%), serta pengalaman belajar (58%). Persentase ini menegaskan bahwa *Petualangan Si Buku Ajaib* tidak hanya unggul secara tampilan dan isi, tetapi juga memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca permulaan. Dengan tampilannya yang menarik, materi yang terstruktur, dan fitur pendukung yang memperkaya proses belajar, flipbook ini dinilai relevan digunakan baik di lingkungan sekolah maupun sebagai media belajar mandiri di rumah, serta memiliki potensi besar sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan anak.

REFERENSI

- Abdul Chaer. (2010). Kesantunan berbahasa. Jakarta: Rineka Cipta. https://books.google.co.id/books/about/Kesantunan_berbahasa.html?id=iniQYgEACAAJ&redir_esc=y.
- Aisyah, D., dkk. (2024). Media pembelajaran interaktif. Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

- Akbar, K. (2024). Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Buku Bacaan Berjenjang Pada Siswa Kelas I Sdn 225 Allu Kabupaten Bulukumba. <https://eprints.unm.ac.id/35293/%5dhttps://eprints.unm.ac.id/35293/>.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=otoYzF8AAAAJ&citation_for_view=otoYzF8AAAAJ:mel-f30kHHgC.
- Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2018). Ending the reading wars: Reading acquisition from novice to expert. *Psychological science in the public interest*, 19(1), 5–51. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1529100618772271>.
- Dalman. (2014). Keterampilan membaca. Jakarta: Rajawali Press.
- Elvis, F. P., & Simanjutak, P. (2012). Metode penelitian. Medan: Sadia. <https://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/3586/Buku%20Metode%20Penelitian.pdf>.
- Herlina, E. S. (2019). Membaca permulaan untuk anak usia dini dalam era pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, 5(0), 4. <https://www.academia.edu/download/88219397/1084.pdf>.
- Ibrahim, N. (2008). Keterampilan membaca dan model-model pembelajarannya. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/942/1/Keseluruhan%20Modul%20Membaca%20untuk%20Anak.pdf>.
- Kristanto, Y. D., & Padmi, R. S. (2020). Analisis data kualitatif: penerapan analisis jejaring untuk analisis tematik yang cepat, transparan, dan teliti. <https://files.osf.io/v1/resources/csah6/providers/osfstorage/5f792f5fe64e7e01e9ab1c7f?format=pdf&action=download&direct&version=1>.
- Muamar. (2020). Membaca permulaan di sekolah dasar. Mataram: Sanabil. <https://repository.uinmataram.ac.id/406/1/Buku%20Membaca%20Permulaan%20di%20Sekolah%20Dasar.pdf>.
- Najmah, N. A., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). Analisis tematik pada penelitian kualitatif. Jakarta: Salemba Medika. https://books.google.co.id/books?id=3gfZEAAAQBAJ&printsec=fro ntcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.
- Nasution, M. H. (2025). Membaca dan Menulis Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *AMI: JURNAL PENDIDIKAN DAN RISET*, 3(1), 50–56. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4327>.
- Nurmahanani, I., Munir, M., Mulyati, Y., & Sastromiharjo, A. (2021). Social cognitive approach through interactive multimedia for early reading learning. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 32–37. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/9301>.
- Pujiariani, A., & Cathrin, S. (2025). The Effect of Interactive Multimedia on Students' Early Reading Skills: A Lesson from Remote Schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(2), 568–583. <https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/13596>.

- Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443-450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf.