



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Pemanfaatan Aplikasi Belajar Membaca Lancar sebagai Media Belajar Membaca untuk Anak Kelas 1 SD.

Laily Zaitin Nukha¹, Cahyo Hasanudin²

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

lailyzaitinnukha@gmail.com

abstrak – Membaca adalah suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang siswa, karena merupakan dasar yang dapat membantu untuk mempelajari pelajaran yang lebih kompleks. Dengan membaca, siswa akan memahami suatu materi pelajaran dengan mudah. Namun pada kenyataannya banyak siswa kelas satu Sekolah dasar yang belum mampu membaca dengan lancar. Tujuan penelitian ini adalah memaparkan media pembelajaran membaca dengan teknik Mengeja berbasis Aplikasi yang valid dan praktis bagi anak-anak Sekolah Dasar untuk membantu mereka agar dapat cepat dan lancar membaca. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode studi pustaka dalam mengumpulkan datanya. Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang dikumpulkan dari informasi artikel, buku dan jurnal. Dari platform digital yang dapat mendukung pembelajaran daring terdapat empat platform digital yang sering digunakan. Kesimpulannya bahwa aplikasi belajar membaca lancar sangat membantu untuk pembelajaran belajar membaca pada siswa kelas satu sekolah dasar.

Kata kunci – Aplikasi belajar membaca, media belajar, siswa sekolah dasar.

Abstract – Reading is an ability that must be possessed by a student, because it is the basis that can help to learn more complex subjects. By reading, students will understand a subject matter easily. but in fact many first grade elementary school students who have not been able to read fluently. The purpose of this study is to describe learning media for reading with application-based spelling techniques that are valid and practical for elementary school children to help them read quickly and fluently. The type of research used is the literature study method in collecting the data. The data in this study used secondary data collected from information on articles, books and journals. Of the digital platforms that can support online learning, there are four digital platforms that are often used. The conclusion is that the application for learning to read fluently is very helpful for learning to read in first grade elementary school students.)

Keywords – Belajar Membaca application, learning media, elementary school students.

PENDAHULUAN

Membaca adalah upaya dalam memperoleh informasi, dari kegiatan tersebut seseorang dapat memperoleh berbagai macam ilmu pengetahuan sehingga terbukalah cakrawala manusia dari kegiatan membaca. Pendidikan sangat erat kaitannya dengan dunia membaca karena selain peran guru sebagai transfer pengetahuan siswa juga

dituntut untuk belajar secara mandiri baik itu membaca melalui buku, internet ataupun media belajar lainnya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 Bab III/Pasal 4 pendidikan itu sendiri dilaksanakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung. Jadi, di Indonesia sendiri memang sudah ada peraturan yang menyangkut kegiatan literasi.

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu semakin berkembang pesat, dunia pendidikan dituntut agar mengikuti perkembangan zaman terutama dalam penggunaan media digital. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membaca di jenjang Sekolah Dasar yaitu dengan menggunakan aplikasi belajar membaca. Pemanfaatan aplikasi ini tidak hanya untuk bermain saja, akan tetapi dapat pula dijadikan sebagai media edukasi yang menyenangkan dalam pembelajaran.

Aplikasi belajar dapat membantu anak-anak sekolah dasar khususnya kelas satu agar bisa dan lancar membaca. Peneliti mengelompokkan ada 6 aplikasi pembelajaran membaca terbaik di Android yaitu 3 aplikasi dari luar negeri/internasional dan 3 aplikasi dalam negeri/nasional yang tersedia di google play store. Siswa, guru, maupun orang tua dapat dengan mudah mengunduh aplikasi tersebut yaitu, aplikasi Reading Eggs-Learn to Read, Kids Reading Sight Words Lite, Kids learn to Read Gameplay, Belajar Membaca, ABC Belajar Membaca, dan Belajar Membaca Lancar+Suara dll. Pemanfaatan media digital seperti ini harus dilakukan dalam pembelajaran mengingat perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga pembelajaran membaca akan lebih mudah dan menyenangkan apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini.

Di era yang modern ini, teknologi digunakan oleh semua orang, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Teknologi sudah sangat akrab dengan kegiatan kita sehari-hari. Mulai dari kegiatan yang mudah hingga kegiatan yang sulit, kita menggunakan bantuan teknologi. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat di era yang modern ini, seharusnya kita dapat memanfaatkan teknologi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan kita.

Kita dapat menggunakan Smartphone kita untuk mendownload aplikasi-aplikasi yang bermanfaat bagi kita. Seperti aplikasi "Belajar Membaca Lancar" yang menarik dan bisa membuat anak menjadi tertarik dan mau belajar membaca. Di era teknologi sekarang ini, banyak anak yang malas belajar membaca dan lebih cenderung memilih bermain game di smartphone. Anak-anak lebih tertarik untuk mengisi waktunya dengan menonton YouTube, bermain game online, dan kegiatan online lainnya dibanding mengisi waktu dengan belajar dan membaca. Aplikasi ini bisa menjadi salah satu solusi yang diharapkan bisa menumbuhkan minat membaca anak-anak. Karena bentuk, model dan pengoperasian aplikasi ini seperti bermain game, pasti anak akan tertarik dan tidak mudah bosan. Diharapkan aplikasi dapat membantu siswa Sekolah Dasar untuk cepat dan lancar membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dalam mengumpulkan datanya. Data dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang dikumpulkan dari informasi artikel, buku dan jurnal. Dari platform digital yang dapat mendukung pembelajaran peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara mendapatkan aplikasi ini juga cukup mudah, karena aplikasi ini merupakan aplikasi gratis di playstore dan dapat di download oleh siapapun dan tanpa biaya.



Berikut gambaran aplikasi Belajar Membaca Lancar.

a. Tampilan awal aplikasi belajar membaca.



b. Kita juga dapat memilih belajar membaca dengan tema-tema yang menarik.



- c. Ini merupakan tampilan model pembelajaran membaca yang dilengkapi suara untuk cara membacanya sehingga memudahkan dan membantu anak dalam belajar membaca.



- d. Anak – anak bisa bermain game sambil belajar membaca, sehingga anak anak akan semangat untuk belajar membaca.

SIMPULAN

Dengan bantuan aplikasi belajar membaca, anak – anak akan tertarik belajar membaca karena mereka dapat belajar membaca sambil bermain. Anak-anak menjadi bersemangat dalam belajar membaca dengan aplikasi yang menyerupai game. Semoga tidak ada lagi anak yang tidak lancar dalam membaca, ketika mereka sudah beranjak dewasa.

REFERENSI

- Khairunnisak. (2015). Efektifitas Media Kartu Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2). Retrieved from <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/577>
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2), 203. Doi: 10.25273/pe.v9i2.5234
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., & Dkk. (2020). Studi Eksplorasi Pembelajaran Pendidikan Ipa Saat Masa Pandemi Covid-19 Di Uin Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal Of Science Learning*. 1(1), 32–36. Retrieved from <http://repository.uinsby.ac.id/id/eprint/2235/>
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar*. 122–125. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Adi Widya Jurnal Pendidikan Dasar*. 10(1). 61–68. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id/11723/>