Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025
Halaman: 1024 – 1030

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pengembangan Aplikasi Pintar Membaca dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun di TK-PG Lab FKIP UNRI

Ummi Hasanah[1], Ria Novianti[2], Nurlita[3]
Program Studi Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Indonesia
ummi.hasanah5289@student.unri.ac.id

Kata Kunci:
Aplikasi Edukatif, Anak Usia Dini, Membaca Awal

Abstrak

Kemampuan membaca awal sangat penting dikuasai anak usia dini sebagai dasar pembelajaran selanjutnya. Namun, metode konvensional yang masih digunakan kurang menarik dan tidak sesuai dengan perkembangan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas aplikasi Pintar Membaca sebagai media pembelajaran membaca awal anak usia dini di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek uji coba adalah 15 anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi dan media, angket guru, serta observasi respon anak. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 84,38%, ahli media sebesar 88,55%, dan penilaian guru sebesar 93,75%, seluruhnya masuk kategori sangat layak. Hasil observasi menunjukkan bahwa 88% anak memberikan respon positif terhadap aplikasi Pintar Membaca, seperti antusias saat belajar dan mudah memahami materi. Aplikasi Pintar Membaca sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca awal anak usia dini. Aplikasi ini mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi membaca melalui penyajian yang menarik dan interaktif.

Key Word:
Educational Apps, Early Childhood, Early Reading

Abstract

Early reading skills are very important for children to masterat an early age as a basis for further learning. However, the conventional method that is still used is less interesting and not in accordance with child development. This study aims to determine the feasibility and effectiveness of the Pintar Membaca application as a medium for learning early reading in kindergarten Negeri Pembina 3 Pekanbaru. This research is a research development (R&D) with the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The test subjects were 15 children in group B1 at TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. The research instruments were material and media expert validation sheets, teacher questionnaires, and child response observations. Data analysis was done descriptively quantitative. The results of material expert validation showed the feasibility of 84.38%, media experts of 88.55%, and teacher assessment of 93.75%, all in the category of very feasible. The observation results showed that 88% of children gave a positive response to the Pintar Membaca application, such as enthusiasm when learning and easily understanding the material. The Pintar Membaca application is very feasible to use as an early reading learning media for early childhood. This application is able to increase children's interest and understanding of reading material through an interesting and interactive presentation.

Copyright © 2025 Ummi Hasanah, Ria Novianti, Nurlita
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini mencakup anak-anak berusia 0–6 tahun yang berada dalam masa golden age (masa emas), yakni periode kritis dalam perkembangan otak manusia yang sangat menentukan masa depan anak (Bonita et al., 2022). Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional. Salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam tahap ini adalah perkembangan bahasa, baik lisan maupun tulisan. Bahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak usia dini karena menjadi sarana utama untuk berkomunikasi, berpikir, dan belajar. Anak-anak belajar menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan tahap perkembangannya (Isna, 2019).

Setiap anak memiliki potensi yang berbeda, yang terbentuk melalui interaksi antara faktor internal dan lingkungan sekitarnya (Novianti & Puspitasari, 2021). Bahasa yang berkembang dengan baik membantu anak mengungkapkan perasaan dan pikirannya serta menjalin hubungan sosial. Menurut Talango (2020), perkembangan anak adalah proses peningkatan kematangan serta fungsi psikologis yang mendukung

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

pencapaian berbagai kemampuan. Kemampuan sendiri merupakan potensi yang diperoleh melalui proses belajar dan berfungsi untuk merangsang bakat bawaan agar berkembang menjadi tindakan nyata (Rahmatunnisa et al., 2020). Dalam perspektif lain, Simin dan Jafar (2020) menegaskan bahwa kemampuan mencakup kesanggupan, kecakapan, serta kekuatan individu dalam menyelesaikan tugas secara tepat dan efisien.

Kemampuan membaca pada anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kesiapan anak dalam belajar, keterlibatan orang tua, serta lingkungan belajar yang mendukung. Anak-anak yang memiliki pengalaman lebih luas akan lebih mudah memperkaya kosakata dan pemahaman dalam kegiatan membaca (Maulinawati, 2020). Kemampuan membaca juga berkaitan erat dengan perkembangan bahasa; anak yang memiliki penguasaan bahasa yang baik akan lebih siap menghadapi tahapan membaca selanjutnya (Suryana & Yuanita, 2022). Membaca sendiri merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan (Rita Kurnia, 2017). Bahkan, kemampuan membaca dianggap sebagai fungsi intelektual tertinggi manusia dan menjadi pembeda utama antara manusia dan makhluk hidup lainnya (Lubis et al., 2023). Adapun membaca permulaan merupakan tahapan awal membaca, ditandai dengan penguasaan kode alfabetik, kemampuan mengenali fonem, menggabungkannya menjadi suku kata, dan membentuk kata sederhana (Mahirriya et al., 2024).

Dalam mendukung pengembangan kemampuan membaca permulaan, pemanfaatan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif efektif. Aplikasi Pintar Membaca merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk memperkenalkan keterampilan membaca awal pada anak usia dini. Aplikasi ini tersedia dalam bentuk gadget-friendly dan memuat materi pengenalan huruf, vokal, konsonan, suku kata, serta hubungan antara gambar dan teks. Penggunaan aplikasi ini menjadi semakin relevan terutama pada masa Belajar dari Rumah (BDR), ketika interaksi anak dengan perangkat digital meningkat (Novianti & Puspitasari, 2021). Jika digunakan secara bijak, aplikasi ini tidak hanya membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Fitur yang tersedia dalam aplikasi Pintar Membaca dirancang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Beberapa di antaranya meliputi tampilan menu interaktif, suara pelafalan yang jelas, penggunaan kata dan gambar yang familiar, serta permainan mencocokkan gambar yang mendukung proses belajar. Namun demikian, banyak media pembelajaran digital saat ini kurang menarik atau tidak sesuai dengan kebutuhan anak, yang berdampak pada tidak optimalnya perkembangan bahasa (Novianti et al., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan prinsip perkembangan anak. Penggunaan aplikasi edukatif yang disesuaikan dengan minat anak, seperti aplikasi berbasis smartphone, dapat menjadi solusi alternatif dalam mengajarkan membaca secara menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2015), R&D bertujuan menghasilkan dan mengembangkan produk yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Metode ini banyak digunakan dalam dunia akademik untuk merancang dan menguji efektivitas suatu produk. Data penelitian diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan anak-anak sebagai pengguna, dengan bantuan guru pendamping. Penelitian ini bertujuan menciptakan produk yang efektif melalui identifikasi masalah, perancangan, dan pengembangan solusi (Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dianggap efektif untuk mengembangkan media pembelajaran seperti modul, video, maupun aplikasi interaktif (Rosmiati et al., 2023). Subjek penelitian adalah 15 anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, dengan analisis data dilakukan melalui uji-t. Aplikasi Pintar Membaca dinilai layak digunakan apabila memenuhi kriteria validasi oleh ahli, dengan kategori "layak" atau "sangat layak", sebagaimana ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Validasi

Pencapaian Persentase	Kriteria
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% -100%	Sangat Layak

Sumber: (Fauzan, 2011)

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk aplikasi Pintar Membaca yang berfungsi sebagai permainan sekaligus media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun. Proses pengembangan diawali dari permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui observasi dan pengamatan. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan yang matang, diskusi, serta landasan penelitian yang kuat untuk menghasilkan produk yang optimal. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: analisis (Analysis), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Berikut adalah hasil pengembangan aplikasi Pintar Membaca berdasarkan tahapan dalam proses penelitian:

Analysis (Analisis)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kebutuhan, sebagaimana tercantum dalam model ADDIE. Pada tahap ini, ditemukan bahwa minat baca peserta didik masih rendah, serta media pembelajaran yang tersedia belum mampu secara optimal meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa permasalahan utama, di antaranya: rendahnya minat baca anak, keterbatasan media untuk mengembangkan kemampuan membaca awal, media yang digunakan cenderung kurang menarik, serta kesulitan anak dalam mengenal dan mengingat huruf abjad.

Observasi juga menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran seperti majalah bergambar, mewarnai, dan latihan menebalkan huruf melalui titik-titik. Namun, guru belum memberikan penjelasan secara spesifik mengenai konsep membaca awal kepada anak. Di samping itu, guru mengalami kendala dalam memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi karena keterbatasan waktu. Oleh karena itu, dibutuhkan media baru yang lebih menarik, interaktif, dan praktis untuk membantu guru dalam memperkenalkan konsep membaca awal kepada anak secara lebih jelas dan menyenangkan.

Design (Perencanaan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran baru yang menarik dan mudah digunakan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah aplikasi game edukasi Pintar Membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. Aplikasi ini dirancang dengan mengacu pada indikator perkembangan membaca anak usia dini, khususnya kelompok usia 5–6 tahun. Proses perancangan dilakukan oleh peneliti, kemudian dikembangkan secara teknis oleh ahli IT dari bidang Teknik Informatika menggunakan platform berbasis Android.

Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu:

Validasi Kelayakan Produk

Setelah media dikembangkan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan pendidik. Proses validasi dilakukan dengan mengisi lembar penilaian yang mencakup tanggapan, saran, serta komentar untuk menilai kualitas dan kesesuaian produk.

Tabel 2. Validasi ahli

Ahli Materi	1 Dosen PG PAUD Universitas Riau
Ahli Media	1 Dosen PG PAUD Universitas Riau
Ahli Materi	1 Dosen BK Universitas Riau
Ahli Media	1 Dosen BK Universitas Riau
Ahli Pendidik	5 Guru PAUD Bersertifikasi

Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kelayakan isi materi yang digunakan dalam pengembangan produk. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan yang mungkin terdapat pada materi sebelumnya. Proses validasi ini dilakukan dengan menyerahkan media aplikasi Pintar Membaca kepada validator, disertai dengan angket penilaian yang memuat indikator-indikator penilaian tertentu.

Tabel 3. Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi oleh Validator

No	Indikator	Jumlah item	Skor faktual	Skor ideal	%	kategori
1	Materi yang di sajikan sesuai dengan indikator memahami bunyi dan bentuk huruf	1	7	8	87,5	Sangat Layak

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

2.	Materi disajikan dalam aplikasi sesuai dengan indikator pengenalan simbol-simbol yang dikenal	1	8	8	100	Sangat layak
3.	Kesesuaian aplikasi dengan indikator membedakan huruf vocal dan konsonan	1	6	8	75	Sangat layak
4.	kesesuaian aplikasi dengan indikator Menyusun nama benda yang ada di sekitarnya	1	7	8	87,5	Sangat layak
5.	Aplikasi dapat menambah pengetahuan anak dalam membaca pada anak usia 5-6 tahun	1	6	8	75	Sangat layak
6.	Materi yang disajikan berada di lingkungan anak	1	7	8	87,5	Sangat layak
7.	Kejelasan menggunakan aplikasi beserta tatacaranya	1	7	8	87,5	Layak
8.	Kalimat dalam Bahasa mudah dipahami	1	6	8	75	Sangat layak
	Total	8	54	64	84,38	Sangat layak

Sumber: Olah Data Penelitian (2023)

Berdasarkan hasil penilaian materi oleh dua validator, media edukasi Pintar Membaca masuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji kelayakan yang menunjukkan persentase tinggi dari total skor yang diberikan. Indikator dengan penilaian tertinggi mencakup kesesuaian materi dengan kemampuan anak dalam memahami bunyi dan bentuk huruf. Beberapa indikator lain juga memperoleh penilaian sangat baik, seperti kesesuaian materi dengan pengenalan simbol yang dikenal anak, kemampuan menyusun nama benda di lingkungan sekitar, serta kejelasan penggunaan aplikasi beserta petunjuknya. Namun demikian, terdapat beberapa indikator yang memperoleh penilaian lebih rendah, meskipun masih dalam kategori layak. Indikator tersebut meliputi kesesuaian materi dalam membantu anak membedakan huruf vokal dan konsonan, serta kontribusi aplikasi dalam meningkatkan pengetahuan membaca anak usia dini. Secara keseluruhan, hasil penilaian menunjukkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran membaca awal untuk anak usia lima hingga enam tahun.

Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan media yang digunakan dalam pengembangan produk, sekaligus sebagai langkah perbaikan terhadap kekurangan pada versi sebelumnya. Proses validasi ini dilakukan dengan memberikan produk media belajar membaca kepada validator. Hasil penilaian dari dua validator terhadap media yang dikembangkan disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikut.

Tabel 4. Validasi Media

Validator ahli media 1	Prof. Dr. Dra. Rita Kurnia, M.Ed
Validator ahli media 2	Dra. Elni Yakub, MS

Hasil validasi produk penilaian media yang dilakukan pada validator 1 dan 2 akan ditampilkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 5. Hasil Validasi Penilaian Ahli Media oleh Validator

No	aspek	Jumlah item	Skor faktual	Skor ideal	%	kategori
1	Tampilan	8	56	64	87,50	Sangat layak
2	Jenis	2	14	16	87,50	Sangat layak
3	Karakteristik	2	15	16	93,75	Sangat layak
	total	12	85	96	88,55	Sangat layak

Sumber: Olah Data Penelitian (2023)

Berdasarkan tabel penilaian media oleh validator 1 dan 2, diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh dari kedua validator adalah 85, dengan persentase sebesar 88,55%. Berdasarkan persentase tersebut, media edukasi Pintar Membaca dapat dikategorikan dalam kriteria "sangat layak" untuk digunakan. Indikator dengan persentase penilaian tertinggi adalah kesesuaian aplikasi dengan dunia anak, yang mencapai 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi telah dirancang secara tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Validasi Ahli Pendidik

Validasi oleh pendidik dilakukan dengan cara memberikan media edukasi membaca beserta lembar angket penilaian yang memuat sejumlah indikator. Proses validasi ini diisi oleh lima orang guru bersertifikasi, yaitu Ibu Yulia, S.Pd.; Ibu Hermalinton, S.Pd.; Ibu Lusi Kurnia Sari, S.Pd.; Ibu Novia Sari, S.Pd., Gr.; dan Ibu

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Delvi Ningsih, S.Pd. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert, yaitu: sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Hasil penilaian dari para pendidik terhadap media edukasi yang dikembangkan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Validasi pendidik

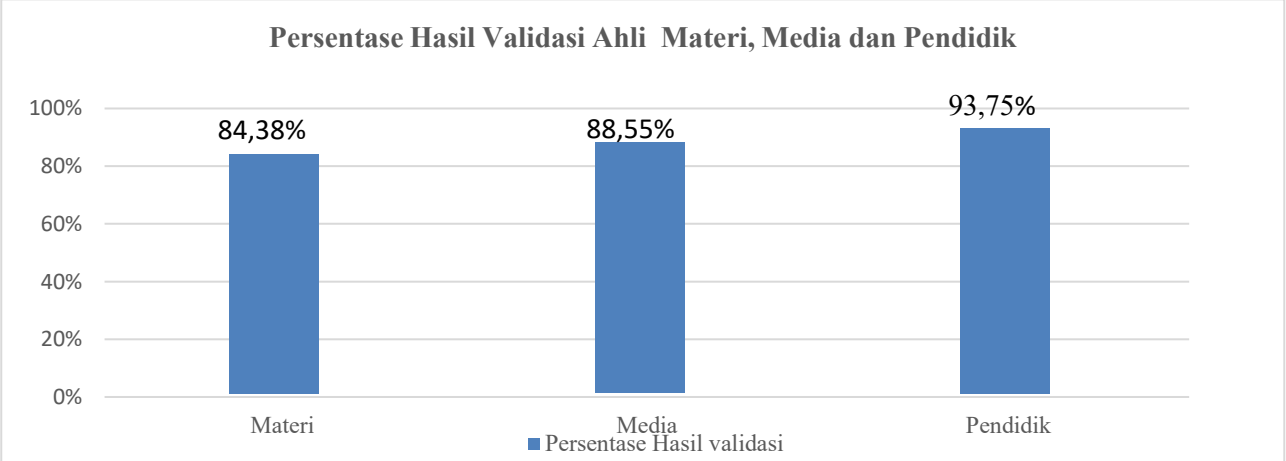
No	5 Guru Paud Bersertifikasi
1.	Yulia, S.Pd.
2.	Hermalinton, S.Pd.
3.	Lusi Kurnia Sari
4.	Novia Sari, S,Pd.
5.	Delvi Ningsih, S.Pd.

Tabel 7. Hasil Validasi Penilaian Ahli Pendidik

No	Aspek	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1	Tampilan	8	148	160	92,50	Sangat Layak
2	Jenis	2	39	40	97,50	Sangat Layak
3	Karakteristik	2	38	40	95,00	Sangat Layak
Jumlah		12	225	240		
Persentase					93,75	
Kategori						Sangat Layak

Sumber: Oleh Data Penelitian (2023)

Tabel di atas menunjukkan hasil validasi aplikasi Pintar Membaca oleh para pendidik. Berdasarkan data yang diperoleh, total skor yang dicapai adalah 225 dengan persentase sebesar 93,75%, sehingga aplikasi ini dikategorikan sebagai "sangat layak" untuk digunakan dalam pembelajaran. Indikator dengan persentase tertinggi berada pada aspek jenis, dengan capaian 97,50%, menunjukkan bahwa jenis media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Sementara itu, indikator dengan persentase terendah berada pada aspek tampilan, yaitu sebesar 92,50%. Meskipun demikian, selisih ini tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan, karena seluruh aspek penilaian masih berada dalam kategori "sangat layak".



Gambar 1. Presentase Hasil Validasi Ahli Materi ,Media Dan Pendidik

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini mencakup dua kegiatan, salah satunya adalah pelaksanaan uji coba aplikasi Game Edukasi melalui uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan pada anak usia 5–6 tahun yang terdaftar di TK-PG Lab FKIP UNRI, dengan melibatkan enam orang anak sebagai subjek. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2025. Tujuan dari uji coba terbatas ini adalah untuk mengetahui respons dan reaksi anak-anak terhadap aplikasi yang dikembangkan, khususnya dalam menstimulasi kemampuan membaca awal pada anak usia dini.

Tabel 8. Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Jumlah Item	Skor Faktual	Skor Ideal	%	Kategori
1.	Tingkat ketertarikan anak terhadap aplikasi	1	23	24	96%	Sangat layak
2.	Kemudahan penggunaan aplikasi terhadap anak usia 5-6 tahun	1	22	24	92%	Sangat layak
3.	Kepraktisan penggunaan aplikasi game edukasi	1	20	24	83%	Sangat layak

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

	untuk anak usia 5-6 tahun					
4.	Tingkat pemahaman anak dengan tujuan penggunaan aplikasi game edukasi	1	19	24	79%	Sangat layak
5.	Kesesuaian aplikasi game edukasi terhadap indikator membaca anak	1	22	24	92%	Sangat layak
	Total	5	106	120	88%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba terbatas, secara keseluruhan aplikasi Game Edukasi memperoleh skor sebesar 106 atau setara dengan persentase 88% dari total nilai yang diharapkan. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun di TK-PG Lab FKIP UNRI. Jika dilihat dari hasil per indikator, nilai tertinggi diperoleh pada indikator tingkat ketertarikan anak terhadap aplikasi, dengan persentase sebesar 96%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu, indikator dengan nilai terendah adalah tingkat pemahaman anak terhadap tujuan penggunaan aplikasi, dengan persentase sebesar 79%, namun tetap berada dalam kategori sangat layak.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Hasil penilaian menunjukkan bahwa aplikasi Pintar Membaca memperoleh persentase kelayakan sebesar 84,38% dari ahli materi, 88,55% dari ahli media, serta 93,75% dari tenaga pendidik. Seluruh hasil tersebut berada dalam kategori "Sangat Layak". Selain itu, hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada anak usia 5–6 tahun di TK-PG Lab FKIP UNRI menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini mengindikasikan bahwa aplikasi tersebut memiliki potensi yang kuat untuk digunakan sebagai media edukatif dalam menstimulasi kemampuan membaca awal anak usia dini. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak dapat dimulai dengan memperkenalkan huruf-huruf melalui aktivitas sederhana yang menyenangkan. Saat ini, penggunaan gawai (gadget) di kalangan anak-anak cukup tinggi, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi mereka.

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi yang ditampilkan pada Tabel 4.1, diperoleh rata-rata skor sebesar 84,38%. Indikator tertinggi mencapai persentase 100% dengan kategori "Sangat Layak", menunjukkan bahwa konten materi telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran membaca awal. Penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian sejenis yang dilakukan oleh Ratnawati & Vivianti (2021) berjudul Implementasi Media Belajar Membaca Berbasis Android untuk Anak Usia Dini. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis education games dinilai berhasil, dengan rata-rata skor pada uji ahli dan praktisi sebesar 75%, dikategorikan "Layak" untuk diimplementasikan.

Dalam penelitian lain, penilaian oleh validator ahli bahan ajar memperoleh persentase sekitar 80% (kategori "Sangat Layak"), sementara ahli media memperoleh 72% (kategori "Layak"), dan lima guru bersertifikasi memberikan penilaian sebesar 81% (kategori "Sangat Layak"). Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi The Alphabet Class Presentation layak digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5–6 tahun.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi dan didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu, pengembangan aplikasi Pintar Membaca dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran membaca awal bagi anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi Pintar Membaca sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Penelitian ini berhasil mengembangkan sebuah produk berupa aplikasi Pintar Membaca yang berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif guna menstimulasi perkembangan membaca awal pada anak usia dini. Pengembangan aplikasi ini mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; 2) Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi Pintar Membaca dinilai sangat layak untuk digunakan. Penilaian dari ahli materi memperoleh skor sebesar 84,38%, dari ahli media sebesar 88,55%, serta dari tenaga pendidik sebesar 93,75%. Uji coba terbatas yang melibatkan peserta didik usia 5–6 tahun menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88%. Seluruh hasil ini menempatkan aplikasi dalam kategori "Sangat Layak" sebagai media pembelajaran membaca awal; 3) Berdasarkan data uji coba terbatas, aplikasi Pintar Membaca terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun di TK-PG Lab FKIP UNRI.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

DAFTAR PUSTAKA

Bonita, E., Suryana, E., Hamdani, M. I., & Harto, K. (2022). The Golden Age: Perkembangan Anak Usia Dini dan Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(2), 218. https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v6i2.5537

Isna, & A. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. *2*, 62–69.

Lubis, H. S., Turrohmah, N., & Nunzairina, N. Y. (2023). Analisis Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Di RA Al-Huda Kecamatan Sawit Seberang. Ability: Journal of Education and Social Analysis, 4, 6–11.

Mahirriya, Putri, Burhanuddin, Afid, S. (2024). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I di SD Negri 2 Hadiwarno. Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology., 5–22.

Maulinawati, L. A. dan R. (2020). Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Anak Di Kelompok B Tk Tut Wuri Handayani Samahani Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan, 1(1), 1–13.

Novianti, R., & Puspitasari, E. (2021). *Analisis Kemampuan Literasi Digital Orang Tua Anak Usia Dini di Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Riau Nur*. *71*(1), 63–71.

Novianti, R., Solfiah, Y., & Helfianti, D. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, *2*(1), 19–26. https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42

Rahmatunnisa, S., Sari, D. A., & Nurhayati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Shalat Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Film Animasi Dodo Syamil. Southeast Asian Journal of Islamic Education, 3(1), 77–96. https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2914

Ria Novianti, I. M. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. Jurnal Amal Pendidikan, 1(2), 96. https://doi.org/10.36709/japend.v1i2.13293

Rita, kurnia. (2020). *Buku ajar pekrmbangan membaca anak usia dini* (Arjunas & D. Chairilsyah (eds.)). Taman Karya.

Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model ADDIE. Multinetics, 9(1), 79–88. https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.584

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Suryana, D., & Yuanita, S. K. S. (2022). Efektifitas Teknik Mind Mapping terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 2874–2885. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2197

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. Early Childhood Islamic Education Journal, 1(1), 92–105. https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141.