



PENGARUH APLIKASI MARBEL BELAJAR MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMULA SISWA KELAS 1 SDN 04 PULAU PUNJUNG

Yulia Darniyanti^{1*}, Amar Salahuddin², Muhammad Ikrar Islami³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Dharma Indonesia

*Email: yuliadarniyanti1010@gmail.com, amarsalahuddin@undhari.ac.id, ikrarbintang4@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3876>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Marbel Belajar Membaca terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan kemampuan membaca siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Metode yang digunakan adalah pre-experimental design dengan model One Group Pretest-Posttest. Subjek penelitian berjumlah 16 siswa kelas 1 yang mengalami kesulitan membaca. Data dikumpulkan melalui tes membaca, observasi, wawancara guru, dan angket siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Marbel dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa, khususnya dalam membaca huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar siswa belum bisa membaca dengan baik, sementara hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan. Uji hipotesis dengan Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, aplikasi Marbel efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemula siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Marbel Belajar Membaca, Kemampuan Membaca Permulaan, Media Pembelajaran Interaktif.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca memiliki peran penting dalam perkembangan sosial, kognitif, dan akademik anak. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak adalah kemampuan membaca, kemampuan membaca harus dikuasai oleh anak karena pada hakikatnya kelancaran membaca dapat mempermudah perkembangan kemampuan akademik pada anak. Jika anak pada usia sekolah dasar belum memiliki kemampuan membaca maka ia akan mendapatkan banyak kesulitan untuk mengembangkan kemampuan akademiknya, tidak jarang ditemukan siswa dengan motivasi positif yang rendah yang dapat mengakibatkan anak kehilangan motivasi terhadap pelajaran dan berdampak pada kegagalan dalam mencapai suatu keterampilan.

Kemampuannya dalam membaca menjadi tolak ukur untuk mencapai keberhasilannya, terutama dalam bidang akademiknya. Karena tanpa membaca akan banyak hal yang tidak kita ketahui, terlebih hal tersebut akan membuat kita buta akan informasi serta pengalaman. Membaca adalah kegiatan memahami yang siswa peroleh ketika sekolah dasar karena dengan adanya kebiasaan membaca akan menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca pada anak sejak dini. Membaca adalah kegiatan memahami bahasa tulisan. Pesan dari sebuah teks atau barang cetak lainnya dapat diterima apabila pembaca dapat membacanya dengan tepat, akan tetapi terkadang pembaca juga salah dalam menerima pesan teks atau barang cetak manakala pembaca salah dalam membacanya.

Kemampuan membaca reading performance pelajar Indonesia tergolong rendah di skala ASEAN. Hal ini terlihat dari laporan Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD), yang menunjukkan pada 2022 pelajar Indonesia memperoleh skor kemampuan membaca 359 poin, jauh di bawah skor rata-rata negara anggota OECD yang kisarannya 472-480 poin. Sedangkan yang memiliki nilai terbaik



adalah Singapura

dengan perolehan nilai 543 dan dengan hal ini capaian nilai yang diperoleh Singapura melewati skor rata-rata dari skor anggota OECD, perolehan nilai yang tertinggi di ASEAN, dan juga menjadi juara dibanding dengan 81 negara yang ikut tes PISA. Kemampuan membaca pemahaman memerlukan perhatian lebih dalam proses pengembangan anak terutama di sekolah dasar. Peserta didik dapat menemukan gagasan pokok, memahami tujuan supaya kemampuan membaca pemahaman sangat penting karena memiliki isi dan informasi dalam bacaan dengan baik guna meningkatkan pengetahuan dan wawasan. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca pada memiliki peran penting pada kesuksesan anak dalam bidang akademik.

Seperti yang dijelaskan oleh Chall, bahwa pada tahap ini tahap 2 kemampuan membaca anak usia kelas 1 SD seharusnya sudah memasuki anak sudah berada pada tahap yang mulai lancar membaca. Pada tahap ini juga anak-anak sudah mulai digunakan pada saat membaca, kemampuan decoding sudah mulai muncul akan membuatnya ingin membaca lebih banyak lagi, anak juga sudah mulai menghubungkan teks bacaannya dengan pengucapan, bahkan sudah mulai menemukan ide dari teks dan sudah mulai menemukan pemikiran baru yang diperoleh dari teks. Dalam kemampuan codingnya, anak sudah mulai dapat meningkatkan ketepatan dan kecepataannya dalam membaca.

Kesulitan Membaca muncul pada anak kelas 1 dan kelas 2 SD yang masih dianggap wajar oleh guru, padahal hal itu dapat menjadi awal mula dari permasalahan. Kesulitan membaca kerap dianggap tidak wajar pada anak kelas 3 atau 4 SD, yang mengakibatkan anak patah semangat belajar, karena dituntut untuk itu anak sudah tidak diajarkan untuk membaca melainkan anak dituntut untuk mempelajari dan menguasai materi ajar, anak sudah harus bisa membaca dengan lancar dan dapat memahami apa yang dibaca. Padahal pada anak yang memiliki kesulitan membaca di kelas awal akan mengalami kesulitan yang sama pada kelas selanjutnya.

Kesulitan membaca yang sangat menentukan kemampuan akademik. Menurut (Khusna Yulinda, 2019) bahwa ada beberapa gejala siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca, diantaranya kesulitan mengkombinasikan huruf kedalam komponen kata, kesulitan mengkombinasikan kata kedalam kalimat, kesulitan menyatukan antara huruf dengan bunyi, pembalikan posisi huruf, kekacauan dalam mengeja, serta kurangnya kemampuan dalam memahami arti kalimat, kekeliruan mengenai kata mencakup penghilangan, penyisipan, penggantian, pembalikan, salah ucap, pengubahan tempat, tidak mengenal kata, tersentak-sentak, kekeliruan memahami bacaan juga berupa banyak kekeliruan dalam menjawab pertanyaan terkait bacaan, tidak dapat menyebutkan urutan cerita yang dibaca, serta tidak mampu memahami tema utama dari suatu cerita.

Dari paparan penjelasan mengenai kesulitan membaca di atas terdapat masalah yang hampir serupa dengan kesulitan membaca yang dialami siswa kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung, dimana kesulitan membaca ini menjadi penghambat belajar bagi siswa dan mengakibatkan mereka tertinggal dibandingkan dengan teman-teman yang sudah bisa dan lancar membaca mulai dari tahun pertama persekolahan. dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami siswa termasuk kepada kesulitan membaca permulaan, diperlukannya upaya dalam menangani siswa agar siswa yang berkesulitan membaca dapat meningkatkan kemampuan akademiknya. Dilihat dari observasi yang peneliti lakukan siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar serta kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton. Maka dari itu, siswa membutuhkan pembelajaran yang menarik dengan kesan bermain padahal pada kondisi asli siswa sedang belajar sambil bermain. Dilihat dari beberapa penelitian terdahulu game edukasi menjadi salah satu alternatif pilihan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak, salah satu sarana yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan aplikasi Marbel belajar membaca.

Marbel Belajar Membaca merupakan sebuah aplikasi dirancang program membaca dan mengeja untuk anak usia 6 sampai 8 tahun. Aplikasi Marbel Belajar Membaca bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Pada aplikasi ini terdapat fitur-fitur menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Pembelajaran menggunakan aplikasi Marbel Belajar Membaca menjadikan kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan menarik dikarenakan menggunakan gambar-



gambar yang lucu, audio yang dapat menambah integrasi yang bisa dikendalikan sesuai dengan durasi membaca yang diharapkan, dengan kelebihan dari aplikasi edukatif ini dapat menambah ketertarikan siswa dalam membaca karena pembelajaran yang mudah dicerna dan dipahami.

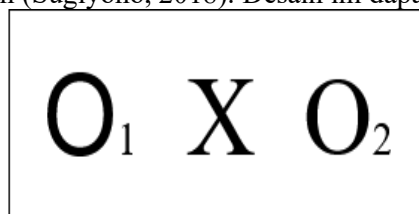
Belajar membaca dengan menggunakan aplikasi edukatif seperti Marbel Belajar Membaca jika diterapkan dalam pembelajaran akan memberikan perubahan dan pengaruh baik terhadap kemampuan membaca anak seperti anak akan lebih mudah dalam mengenal huruf abjad, lebih mudah dalam mengenal nama-nama benda yang ada disekitar, mengenal warna-warna, mengetahui berbagai macam buah yang ada, mengetahui bentuk dan warna setiap hewan dalam bentuk gambar dan tulisan, serta masih banyak lagi hal yang dapat digunakan dalam menarik perhatian siswa dibandingkan dengan melakukan pembelajaran yang seperti biasa yaitu dengan menggunakan media buku dan menulis depan papan tulis karena pada aplikasi edukatif Marbel Belajar Membaca telah dilengkapi dengan audio dan visual yang menarik. Marbel Learn to Read and Spell adalah program membaca dan mengeja untuk anak usia 6 sampai 8. Software ini mengajarkan anak-anak bagaimana mengenali huruf alfabet dari A sampai Z, cara membedakan antara konsonan dan vokal, dan cara mengeja per suku kata (Educa Studio, 2020). Aplikasi Marbel Belajar Membaca ini menunjukkan hasil yang positif dan diharapkan anak dalam mengenal huruf abjad. Melalui kegiatan penelitian ini diharapkan memperoleh informasi tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi Marbel Belajar Membaca. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengaruh Aplikasi Marbel Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Pemula Siswa Kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan dan tujuan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan yaitu Pre-Experimental Designs (non-designs). Sugiyono, (2018) menyatakan bahwa dikatakan pre-Experimental Designs (non-designs) karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (terikat).

Bentuk pre-eksperimental designs ada beberapa macam, yaitu: One-Shoot Case Study, One Group Pretest-Posttest Designs, Intac Group Comparison. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil bentuk Pre-Experimental Designs One-Group Pretest-Posttest Design.

Pada penelitian One-Group Pretest-Posttest Design terdapat Pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2018). Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



O1 X O2

O1 = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = memberikan treatment / perlakuan

Desain ini melibatkan satu kelompok siswa yang akan diberikan perlakuan, yaitu penggunaan aplikasi Marbel Belajar Membaca. Kemampuan membaca permulaan siswa akan diukur sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi Marbel Belajar Membaca dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa berkesulitan membaca di kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung.

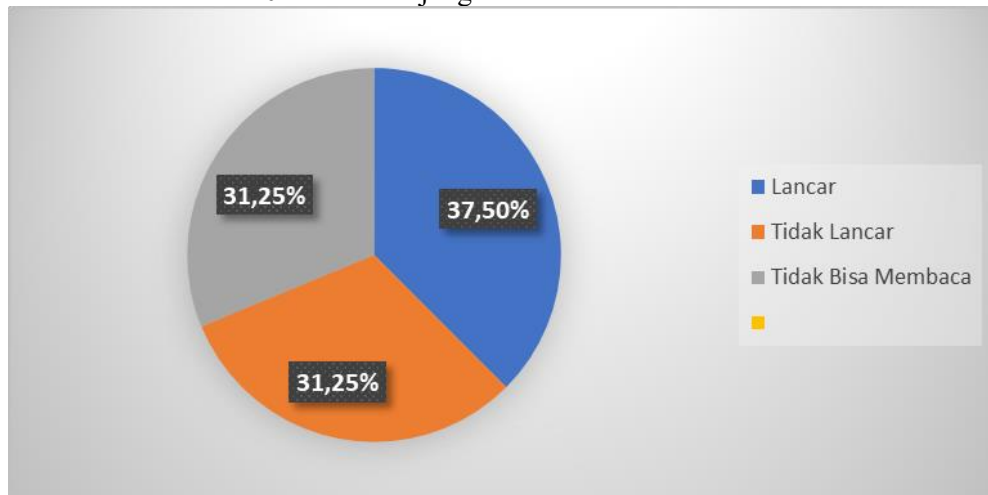


3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Pulau Punjung pada kelas I. Penelitian ini menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas eksperimen tanpa perbandingan dengan kelas kontrol, sehingga desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest. Penelitian dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 25 Juni dan 28 Juli 2025 pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang. Dalam penelitian ini, proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan (treatment) tertentu sesuai dengan metode atau pendekatan pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti. Sebelum perlakuan diberikan, siswa terlebih dahulu mengisi angket (pre-test) untuk mengetahui kondisi awal mengenai variabel yang diteliti. Setelah pembelajaran selesai, siswa kembali mengisi angket yang sama (post-test) guna melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket yang telah disusun dan divalidasi terlebih dahulu. Lembar angket ini digunakan untuk mengukur perubahan pada aspek yang diteliti, baik sebelum maupun sesudah pembelajaran. Data yang diperoleh dari angket variabel x dan variabel y kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa. Pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk belajar dengan aplikasi Marbel Belajar Membaca dan Pada penelitian ini, aspek-aspek yang dijadikan indikator dalam menganalisis kesulitan membaca siswa di SDN 04 Pulau Punjung terdiri dari kemampuan siswa dalam membaca huruf abjad, kemampuan siswa membaca suku kata, kemampuan siswa membaca kata, kemampuan siswa membaca kalimat.

1. Kemampuan Membaca Huruf Abjad

Huruf Abjad adalah kumpulan huruf yang digunakan dalam suatu sistem tulisan untuk membentuk kata dan kalimat yang terdiri dari 26 huruf abjad A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z. Berikut adalah rekapitulasi hasil kemampuan membaca huruf abjad pada siswa kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung.

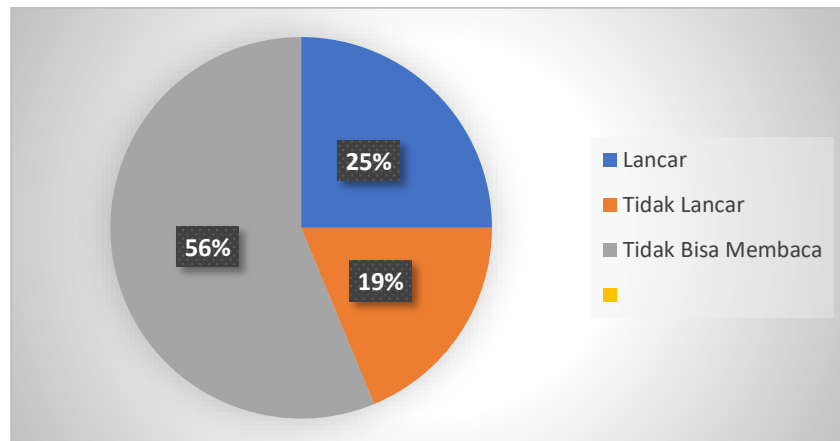


Gambar 4.1 Kemampuan Membaca Huruf Abjad

Berdasarkan gambar 1. kita dapat melihat bahwa kemampuan siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Pulau Punjung dalam membaca huruf abjad yaitu 37,5% berada dalam kategori Lancar, 31,25% dalam kategori Kurang Lancar, 31,25% dalam kategori Tidak Bisa Membaca.

2. Kemampuan Membaca Suku Kata

Membaca Suku Kata adalah bagian dari kata yang diucapkan dalam bahasa yang lebih sederhana, suku kata adalah penggalan bunyi yang membentuk sebuah kata. Berikut adalah rekapitulasi kemampuan siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Pulau Punjung dalam membaca suku kata.

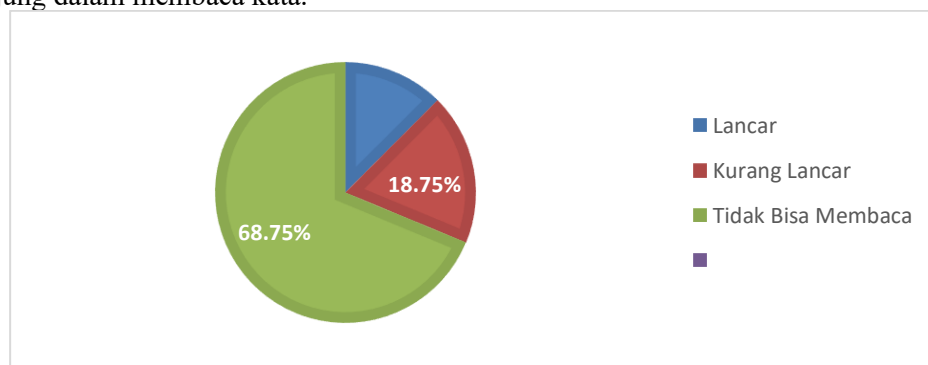


Gambar 4.2 Kemampuan Membaca Suku Kata

Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam membaca suku kata terdiri dari 25% siswa lancar membaca suku kata, 18,75% kurang lancar membaca suku kata, 56,25% Tidak bisa membaca suku kata.

3. Kemampuan Membaca Kata

Kata merupakan satuan bahasa yang mempunyai arti atau satu pengertian. Kata terbentuk dari susunan beberapa suku kata. Berikut adalah rekapitulasi kemampuan siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Pulau Punjung dalam membaca kata.

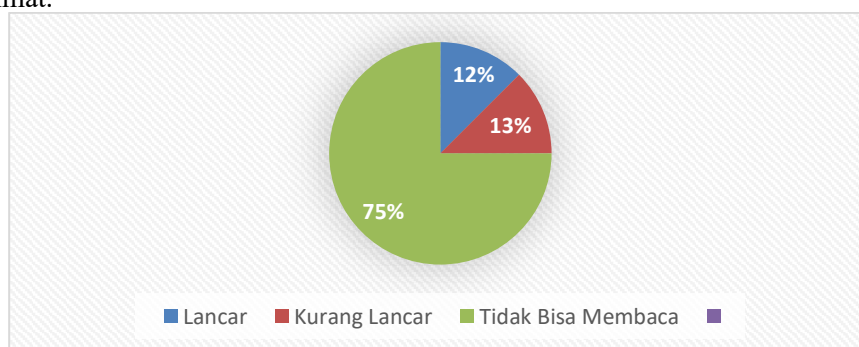


Gambar 4.3 Kemampuan Membaca Kata

Berdasarkan gambar 3, kemampuan siswa dalam membaca kata adalah sebesar 12,5% berada pada kategori lancar, 18,75% kurang lancar membaca kata, 68,75% Tidak bisa membaca kata.

4. Kemampuan Membaca Kalimat

Kalimat merupakan satuan bahasa yang terdiri dari kata-kata yang tersusun secara teratur dan memiliki makna lengkap, kalimat biasanya digunakan untuk mencapainya pikiran, perasaan, perintah, atau pertanyaan. Berikut adalah kemampuan siswa Sekolah Dasar Negeri 04 Pulau Punjung dalam membaca kalimat.



Gambar 4.4 Kemampuan Membaca Kalimat



Berdasarkan gambar 4, kemampuan siswa dalam membaca kalimat adalah sebesar 12,5% berada pada kategori lancar, 12,5% kurang lancar membaca kata, 75% Tidak bisa membaca kata.

1. Deskripsi data

Data pretest sebelum penggunaan aplikasi marbel belajar membaca.

Untuk melihat gambaran lengkap data pretest siswa sebelum penggunaan aplikasi marbel belajar membaca, perhatikan tabel berikut. Tabel ini menampilkan skor individu setiap siswa.

Tabel 4.1 Data Nilai Pretest Siswa Kelas 1

No	Nama	H(/3)	SK(/3)	K(/3)	K(/3)
1	KR	2	1	1	1
2	KA	3	2	2	2
3	KJ	2	2	1	1
4	AZ	1	1	1	1
5	FH	2	1	1	1
6	AQ	3	3	3	3
7	CA	3	1	1	1
8	AL	1	1	1	1
9	HA	2	2	1	1
10	XE	1	1	1	1
11	SE	3	3	3	3
12	KE	3	3	2	2
13	HF	1	1	1	1
14	ZI	2	1	1	1
15	DE	1	1	1	1
16	AY	3	3	2	1

b. Data posttest sesudah penggunaan aplikasi marbel belajar membaca.

Tabel 4.2 Data Nilai Posttest Siswa Kelas 1

No	Nama	H(/3)	SK(/3)	K(/3)	K(/3)
1	KR	3	2	2	2
2	KA	3	3	3	3
3	KJ	2	2	2	1
4	AZ	2	2	1	1
5	FH	2	2	2	1
6	AQ	3	3	3	3
7	CA	3	1	1	1
8	AL	2	1	1	1
9	HA	2	2	1	1
10	XE	3	1	1	1
11	SE	3	3	3	3
12	KE	3	3	2	2
13	HF	2	2	1	1
14	ZI	2	1	1	1
15	DE	3	3	2	1
16	AY	3	3	2	1

c. Uji Normalitas (shapiro-wilk)

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. uji normalitas pada penelitian ini dintau menggunakan SPSS dan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Data dapat dikatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig. > 0,005 sedangkan jika nilai Sig. < 0,005 maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas kelas eksperimen:

Tabel 4.3 Uji Normalitas (shapiro-wilk)

Tests of Normality
 Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk



	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.265	16	.004	.817	16	.005
posttest	.228	16	.026	.874	16	.031

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa baik data pretest maupun posttest tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini tidak dapat menggunakan uji parametrik (seperti paired t-test), melainkan harus menggunakan uji non-parametrik yang sesuai, yaitu Wilcoxon Signed Ranks Test.

2. Uji Prasarat

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah proses pengambilan keputusan statistik yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu dugaan atau pernyataan (hipotesis) berdasarkan data penelitian, Uji Wilcoxon digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Uji ini digunakan karena data yang diperoleh tidak berdistribusi normal dan berasal dari dua pengukuran terhadap subjek yang sama.

e. Wilcoxon Signed Ranks Test

Wilcoxon Signed Ranks Test adalah salah satu uji statistik non-parametrik yang digunakan untuk menguji perbedaan yang signifikan antara dua pengukuran berpasangan atau berulang dari subjek yang sama. Uji ini merupakan alternatif dari paired t-test (uji t berpasangan) ketika data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Uji Wilcoxon Ranks Test

Ranks			
N	Mean Rank	Sum of Ranks	
posttest - pretest	Negative Ranks	0a	.00 .00
Positive Ranks	8b	4.50	36.00
Ties	8c		
Total	16		
a.	posttest < pretest		
b.	posttest > pretest		
c.	posttest = pretest		

Test Statistics

posttest - pretest

Z -2.555b

Asymp. Sig. (2-tailed) .011

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test, diperoleh nilai Asymp. Sig. sebesar 0,011 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan penggunaan media MARBEL memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media aplikasi Marbel Belajar Membaca terhadap peningkatan kemampuan membaca siswa kelas I di SD Negeri 04 Pulau Punjung. Dalam penelitian ini digunakan desain One Group Pretest-Posttest, di mana siswa diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Marbel setelah dilakukan pengukuran awal (pretest) dan sebelum dilakukan pengukuran akhir (posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca siswa setelah diberikan perlakuan, yang ditunjukkan dengan hasil uji statistik non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test.



A. Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa

Peningkatan kemampuan membaca siswa dianalisis melalui empat indikator, yaitu kemampuan membaca huruf abjad, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat.

1. Kemampuan Membaca Huruf Abjad

Berdasarkan data awal (pretest), hanya 37,5% siswa berada pada kategori lancar dalam membaca huruf abjad, sementara 31,25% berada pada kategori kurang lancar, dan sisanya 31,25% tidak dapat membaca huruf abjad. Setelah diberikan perlakuan (posttest), persentase siswa yang dapat membaca huruf abjad dengan lancar meningkat secara signifikan, menunjukkan bahwa aplikasi Marbel membantu memperkuat pengenalan huruf pada siswa.

2. Kemampuan Membaca Suku Kata

Sebelum perlakuan, hanya 25% siswa yang tergolong lancar dalam membaca suku kata, sementara sebagian besar (56,25%) tidak dapat membaca suku kata. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan kemampuan, walaupun tidak semua siswa mencapai kategori lancar. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi Marbel membantu siswa dalam memahami struktur fonetik suku kata secara bertahap.

3. Kemampuan Membaca Kata

Pada tahap pretest, sebagian besar siswa (68,75%) belum mampu membaca kata. Setelah penggunaan aplikasi, hasil menunjukkan pergeseran ke arah lebih positif, meskipun sebagian siswa masih dalam kategori kurang lancar. Hal ini menunjukkan bahwa pengenalan huruf dan suku kata melalui aplikasi memberikan pengaruh terhadap kemampuan membaca kata secara menyeluruh.

4. Kemampuan Membaca Kalimat

Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (75%) belum mampu membaca kalimat. Meskipun setelah perlakuan masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya mampu membaca kalimat, persentase siswa yang mampu membaca meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media Marbel memberikan stimulasi yang baik dalam membantu siswa memahami struktur dan makna kalimat secara utuh.

B. Hasil Uji Statistik

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05), sehingga dilakukan uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Ranks Test. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig sebesar 0,011 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Ini mengindikasikan bahwa media Marbel efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa secara menyeluruh.

C. Keterkaitan Hasil Penelitian dengan Teori

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia interaktif yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, khususnya pada usia dini. Aplikasi Marbel yang dirancang secara visual dan interaktif mendukung perkembangan kemampuan fonetik dan pemahaman kata serta kalimat melalui proses bermain sambil belajar. Hal ini mendukung temuan dari beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aplikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan dasar literasi siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan aplikasi Marbel Belajar Membaca memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 04 Pulau Punjung. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan nilai yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji Wilcoxon Signed Ranks Test dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig.) sebesar $0,011 < 0,05$.
2. Kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan pada setiap aspek membaca setelah menggunakan aplikasi Marbel, baik dalam membaca huruf abjad, suku kata, kata, maupun kalimat.



- Sebelum penggunaan aplikasi, sebagian besar siswa berada pada kategori “tidak bisa membaca”. Namun, setelah pembelajaran dengan media aplikasi Marbel, banyak siswa yang berpindah ke kategori “kurang lancar” bahkan “lancar”.
3. Aplikasi Marbel terbukti mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran membaca, karena media ini bersifat interaktif, menarik secara visual dan auditori, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alvionita, N., & Ade, A. (2019). *Penggunaan Aplikasi Marbel untuk Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(2), 115-123.
- Andini, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 22-30.
- Daniyati, E. (2023). *Media Pembelajaran dan Implementasinya di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Dhieni, N. (2005). *Pembelajaran Membaca Permulaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dhieni, N. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Educa Studio. (2020). *Marbel Learn to Read and Spell* [Aplikasi Mobile]. Diakses dari: www.educastudio.com
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alvionita, N., & Ade, A. (2019). *Penggunaan Aplikasi Marbel untuk Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 7(2), 115-123.
- Andini, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 22-30.
- Daniyati, E. (2023). *Media Pembelajaran dan Implementasinya di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Dhieni, N. (2005). *Pembelajaran Membaca Permulaan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dhieni, N. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Educa Studio. (2020). *Marbel Learn to Read and Spell* [Aplikasi Mobile]. Diakses dari: www.educastudio.com
- Fitriyah, N., & Sukartiningsih, W. (2022). Efektivitas Media Game Edukasi Digital dalam Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–53.
- Gillet, J. W., & Temple, C. (1986). *Understanding Reading Problems*. Boston: Little, Brown and Company.
- Harianto. (2020). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Karaman, S. (2018). The Impact of Digital Tools on Early Literacy Development. *Journal of Educational Technology*, 12(1), 17-25.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nurani, D., et al. (2021). Kesulitan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 88–97.
- Nurhadi. (1987). *Menjangkau Makna Teks Bacaan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Pagarra, H., & Syawaludin. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran*. Makassar: Pustaka Pelajar.
- Prasetyo, A. (2021). Efektivitas Aplikasi Marbel Belajar Membaca dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 67–75.
- Pratiwi, D., & Ariawan, A. (2017). Kesalahan Membaca Awal pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dasar*, 4(1), 55–60.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, S. (2019). Strategi Pembelajaran Membaca Permulaan bagi Siswa Berkesulitan Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 91–99.
- Rafika, R., et al. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 32–38.



- Slamet, S. Y. (2008). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Surakarta: UNS Press.
- Sofiana, S., et al. (2022). Pengaruh Game Edukatif terhadap Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmu Pendidikan Anak, 6(1), 25–33.