

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Yosa Aprilia Azzahra
1800137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

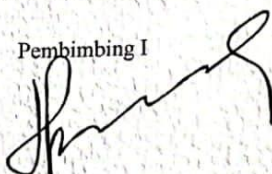
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

YOSA APRILIA AZZAHRA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**
(Penelitian *Design & Development* di Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Kurniawati, M. Pd.
NIP 197708202005122017

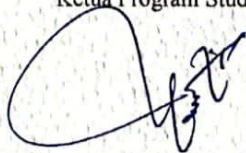
Pembimbing II



Asep Rudi Nurjaman, M.Pd.
NIP 920200119850814101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.
NIP 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**
(Penelitian *Design & Development* di Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis)

oleh
Yosa Aprilia Azzahra

sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Yosa Aprilia Azzahra
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, *difotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT*
INTERAKTIF BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA KELAS I SD**

(Penelitian *Design & Development* di Kelas I SDN 2 Karanganyar Ciamis)

Yosa Aprilia Azzahra

1800137

yosaaprilia00@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi masih terdapat peserta didik yang belum lancar dalam membaca permulaan dan kurang beragamnya bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran berkurang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian *design and development*, dengan menggunakan prosedur penelitian yang dikemukakan oleh Peffers dkk. (2007). Pengembangan ini dilakukan untuk menilai produk mengenai kelayakan apabila dijadikan media pembelajaran. Partisipan penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media untuk validasi. Selain itu 1 orang pendidik dan 13 orang peserta didik untuk memberikan respon dalam penggunaan media. Hasil dari penelitian ini berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 95 % dalam kategori sangat layak, penilaian ahli media sebesar 98,53 % dalam kategori sangat layak. Selain itu mendapatkan penilaian dari guru sebesar 89,58 % dalam kategori sangat layak, penilaian dari peserta didik sebesar 87, 57 % dalam kategori sangat baik. Hasil peningkatan membaca permulaan peserta didik kelas 1 setelah menggunakan media *powerpoint* sebesar 3%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas 1 SD sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Kata Kunci: *Design and Development*, Media Pembelajaran, *Powerpoint* Interaktif, Membaca Permulaan, Peningkatan Kemampuan Membaca.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING
MEDIA BASED ON THE ANDROID FOR IMPROVE BEGINNING
READING ABILITY IN IST GRADE STUDENTS ELEMENTARY
SCHOOL**

(Design & Development Research in Class I SDN 2 Karanganyar Ciamis)

Yosa Aprilia Azzahra

1800137

yosaapriliah00@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated that there are still students who are not fluent in beginning reading and less varied of media forms used in learning, so that the motivation of students in learning activities is reduced. The aim of this research is to design and develop interactive powerpoint learning media based on the android for improve beginning reading ability in Ist grade students elementary school. This research is a design and development research, using the research procedure proposed by Peffers dkk. (2007). This development was carried out to assess the product's feasibility when used as a learning medium. Participants in this study involved material experts and media experts for validation. In addition, 1 educator and 13 students provide responses in the use of media. The results of this research are based on the assessment of material experts by 95% in the very eligible category, the assessment of media experts by 98.53% in the very eligible category. In addition, getting an assessment from the teacher of 89.58% in the very eligible category, the assessment of the students by 87, 57% in the very good category. The results of the improve in the beginning reading of grade 1 students after using powerpoint media were 3%. Based on these results, it can be concluded that interactive powerpoint learning media based on the android for improve beginning reading ability in 1st grade students elementary school is very feasible to be used as learning media and can improve students reading ability.

Keywords: Design and Development, Learning Media, Interactive Powerpoint, Beginning reading, Improvement of reading ability.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	15
2.3 Kemampuan Membaca Permulaan.....	17
2.3.1 Pengertian Membaca.....	17
2.3.2 Pengertian Membaca Permulaan	18
2.3.3 Metode Membaca Permulaan	21
2.3.4 Kesulitan Membaca Permulaan	24
2.4 Media <i>Powerpoint</i> Interaktif	26
2.4.1 Pengertian <i>Microsoft Powerpoint</i>	26
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Microsoft Powerpoint</i>	27

2.4.3 Pengertian Media Interaktif	28
2.4.4 Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif	29
2.5 Android.....	30
2.5.1 Pengertian Android	30
2.5.2 Kelebihan dan Kekurangan Android	32
2.6 Perangkat Pembuat Aplikasi	33
2.6.1 <i>iSpring Suite</i>	33
2.6.2 <i>Appsgeyser.com</i>	34
2.7 Penelitian yang Relevan	35
2.8 Kerangka Berpikir	36
2.9 Definisi Operasional.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1. Metode Dan Desain Penelitian	39
3.2. Prosedur Penelitian.....	40
3.3. Partisipan dan Tempat Penelitian	43
3.4. Teknik Pengumpulan Data	43
3.5. Instrumen Penelitian.....	45
3.6. Teknik Analisis Data	52
3.7. Penyajian Data.....	53
3.8. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	54
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Temuan.....	55
4.1.1 Tahap Identifikasi Masalah (<i>Identify the problem</i>).....	55
4.1.2 Tahap Mendeskripsikan Tujuan (<i>Describe the objectives</i>).....	59
4.1.3 Tahap Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop the artifact</i>)	59
4.1.4 Tahap Uji coba produk (<i>Test the artifact</i>)	100
4.1.5 Tahap Evaluasi hasil uji coba (<i>Evaluate the testing results</i>)	110
4.1.6 Tahap Mengkomunikasikan hasil uji coba (<i>Communicate the testing results</i>)	111
4.2. Pembahasan	111

4.2.1 Desain Pengembangan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD.....	112
4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD.....	116
4.2.3 Respons Guru dan Siswa dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I SD	118
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD dengan Menerapkan Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif berbasis Android	120
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	122
5.1. Simpulan.....	122
5.2. Implikasi.....	124
5.3. Rekomendasi	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN-LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Wawancara	45
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	46
Tabel 3.3	Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	47
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Respons Guru	48
Tabel 3.5	Kisi-kisi Angket Respons Siswa	49
Tabel 3.6	Rubrik Penilaian Instrumen Tes	50
Tabel 3.7	Skor berdasarkan Skala Likert	52
Tabel 3.8	Interpretasi Skor	53
Tabel 4.1	Fasilitas yang digunakan Pengguna dan Pengembang	57
Tabel 4.2	Identifikasi Kompetensi Dasar	58
Tabel 4.3	Keterangan Simbol-simbol dalam <i>Flowchart</i>	64
Tabel 4.4	<i>Storyboard</i> Media	67
Tabel 4.5	Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	92
Tabel 4.6	Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	94
Tabel 4.7	Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli	97
Tabel 4.8	Hasil Revisi Media	98
Tabel 4.9	Hasil Rekapitulasi Respons Guru	101
Tabel 4.10	Hasil Rekapitulasi Respons Siswa pada Aspek Desain	104
Tabel 4.11	Hasil Rekapitulasi Respons Siswa pada Aspek Isi Materi	105
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Respons Siswa pada Aspek Media	105
Tabel 4.13	Hasil Keseluruhan Angket Respons Siswa Kelas I SD	106
Tabel 4.14	Peningkatan Hasil Tes Membaca Permulaan	108
Tabel 4.15	Rekapitulasi Hasil Angket Respons Pengguna	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian D&D Menurut Peffers, dkk.....	40
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Halaman Utama	65
Gambar 4.2	<i>Flowchart</i> Halaman Info Media.....	65
Gambar 4.3	<i>Flowchart</i> Halaman Menu Belajar.....	65
Gambar 4.4	<i>Flowchart</i> Halaman Menu <i>Quiz</i>	66
Gambar 4.5	Pemilihan <i>Background</i>	80
Gambar 4.6	Pemilihan Aset sebagai <i>Icon</i>	80
Gambar 4.7	Pemilihan Gambar di google.....	81
Gambar 4.8	Pembuatan Logo di Canva	81
Gambar 4.9	Tampilan Menu <i>iSpring Suite</i>	82
Gambar 4.10	Memilih Ukuran <i>Slide</i>	82
Gambar 4.11	Menyusun Teks untuk Tampilan awal Media.....	83
Gambar 4.12	Tampilan Pilihan Menu Belajar	84
Gambar 4.13	Proses Memasukan Materi, Suara, dan Gambar	84
Gambar 4.14	Proses Menambahkan <i>Animation</i>	85
Gambar 4.15	Proses Menambahkan <i>Action</i> pada Tombol Navigasi.....	85
Gambar 4.16	Proses Menambahkan <i>Transition</i> pada <i>Slide</i>	86
Gambar 4.17	Perancangan Menu <i>Quiz</i> 1	86
Gambar 4.18	Perancangan Menu <i>Quiz</i> 2	87
Gambar 4.19	Tampilan jika Menjawab <i>Quiz</i> dengan Benar.....	87
Gambar 4.20	Tampilan jika Menjawab <i>Quiz</i> dengan Kurang Tepat	88
Gambar 4.21	Proses <i>Publish</i> Media menjadi HTML5.....	88
Gambar 4.22	Tampilan Awal <i>appsgeyser</i>	89
Gambar 4.23	Tampilan <i>Create App</i>	89
Gambar 4.24	Input File <i>ZIP</i>	90
Gambar 4.25	Menambahkan Nama Aplikasi	90
Gambar 4.26	Menambahkan <i>Icon</i> Aplikasi	90
Gambar 4.27	Tampilan Mengunduh Aplikasi.....	91
Gambar 4.28	Tampilan untuk Mengunduh dan Menginstal Aplikasi.....	91
Gambar 4.29	Hasil Tes Peserta Didik.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Direktur	133
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 3	Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian.....	135
Lampiran 4	Surat Pengantar Menjadi Validator Media	136
Lampiran 5	Surat Pengantar Menjadi Validator Materi.....	137
Lampiran 6	Surat Ketersediaan Menjadi Validator Media	138
Lampiran 7	Surat Ketersediaan Menjadi Validator Materi.....	139
Lampiran 8	Pedoman Wawancara Guru	140
Lampiran 9	Hasil Wawancara Guru.....	141
Lampiran 10	Angket Validasi Ahli Media.....	142
Lampiran 11	Angket Validasi Ahli Materi	145
Lampiran 12	Angket Respons Guru.....	148
Lampiran 13	Angket Respons Peserta Didik	151
Lampiran 14	Tes Membaca Permulaan.....	177
Lampiran 15	Penskoran Tes.....	178
Lampiran 16	Hasil Tes Membaca Peserta Didik.....	179
Lampiran 17	Nilai Siswa dari Guru	180
Lampiran 18	RPP	181
Lampiran 19	Media Pembelajaran <i>Powerpoint</i> Interaktif berbasis android	192
Lampiran 20	Buku Bimbingan.....	194
Lampiran 21	Form Perbaikan Skripsi	195
Lampiran 22	Dokumentasi Foto Siswa menggunakan Media Pembelajaran	196
Lampiran 23	Riwayat Peneliti.....	197

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran bahasa berbasis pendidikan karakter*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Adila, N. (2021). *Pengembangan aplikasi android berbantuan appsgeyser.com pada mata pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Aminah, S., & Yuliawati, F. (2018). Pengaruh metode struktur analitik sintetik (SAS) terhadap kemampuan membaca permulaan kelas I di SD Muhammadiyah Kleco 1 Yogyakarta. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(1), 1-16. doi: <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.126>.
- Arda, Saehana, S. & Darsikin. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VIII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Batubara, H.H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H. *Media pembelajaran digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. [Online]. Diakses dari : https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Digital/Uo9DEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ispring suite&pg=PR2&printsec=frontcover.
- Batubara, H. H. & Hayyuningtyas, K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dan *iSpring* di android untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran IPA di kelas 3 SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61-69. doi: <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v3i1.4804>.
- Batubara, H. H. & Ariani, D. (2015). Model pengembangan media pembelajaran adaptif di sekolah sasar. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33-46. doi: <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>.
- Damanik, R., Silitonga, P. D. P., & Ginting, W. (2020). *Membangun aplikasi android dengan database SQLite*. Yayasan Kita Menulis. [Online]. Diakses dari: https://www.google.co.id/books/edition/Membangun_Aplikasi_Android_dengan_Databa/Kf32DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan dan kekurangan android&pg=PR4&printsec=frontcover.
- Dewi, M. D. & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217-226. doi: <http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.
- Dewi, N. L. P. S. & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83. doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Dwqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33-48. doi: <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Ellis, T. J. & Levy, Y. (2010). A guide for novice researchers: design and development research methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference* 126

- Nova Southeastern University* (hlm. 107-118). Fort Lauderdale, Florida, USA. doi: <https://doi.org/10.28945/1237>.
- Fatmasari, R. K. & Fitriyah, H. (2018). *Keterampilan membaca*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan.
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan membaca permulaan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 20(10), 10-24. doi: <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>.
- Hasan, M. A., Nasution, N., & Setiawan, D. (2017). Game bola tangkis berbasis android menggunakan app inventor. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 160-169. doi: <https://doi.org/10.31849/digitalzone.v8i2.641>.
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Havizul. (2020). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar menggunakan model DDD-E. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283-297. doi: <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Hidayat, A. N., Fredy., & Purwanty, R. (2021). Pengembangan media *powerpoint* interaktif berbasis android untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Musamus Journal of Primary Education*, 4(1), 38-45. doi: <https://doi.org/10.35724/musjpe.v4i1.3762>.
- Hikmah, S. N. & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi *microsoft powerpoint* pada siswa kelas VIII dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15-19. doi: <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.215>.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., & Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1). doi: <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24135>.
- Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan internet oleh mahasiswa jurusan teknik sipil fakultas teknik Universitas Negeri Padang. *CIVED*, 1(2), 142-146.
- Kamil, P. M. (2019). Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media *powerpoint* dan media torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64-68. doi: <https://doi.org/10.34289/277901>.
- Kustandi, C. & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran* (Edisi Pertama). Jakarta: KENCANA, Prenadamedia Group. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>.
- Laely, K. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan media kartu gambar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 301-320. <http://pps.unj.ac.id/journal/jpud/article/view/45>.
- Larasati, D., Wrahatnolo, T., Rijanto, T., & Anifah, L. (2021). Pengembangan media pembelajaran *ispring suite 9* berbasis android pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronik di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 79-85.

- Leacock, T. L. & Nesbit, J. C. (2007). A framework for evaluating the quality of multimedia learning resources. *Journal: Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Mahendro, I. (2020). Prototype sistem informasi pariwisata pesisir pantai di Jawa Tengah. *Jurnal Saintek Maritim*, 21, 63-68.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., & Chitta, F. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Masykur, R., Aulia, L. R., & Sugiharta, I. (2018). *Microsoft powerpoint* pada aplikasi android dalam peningkatan pemahaman konsep matematis. *MaPan: Jurnal Matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 265-273. doi: <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a11>.
- Meo, A., Wau, M. P., & Lawe, Y. U. (2021). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan pada siswa kelas I SDI Bobawa Kecamatan Golewa Selatan Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 1(2), 277-287. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>.
- Muammar. (2020). *Membaca permulaan di sekolah dasar*. Mataram: Sanabil.
- Muhsyanur. (2019). *Pengembangan keterampilan membaca: suatu keterampilan berbahasa reseptif*. Sulawesi Selatan: UNPRIMA PRESS.
- Munir. (2012). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Nahdi, K. & Yunitasari, D. (2020). Literasi berbahasa Indonesia usia prasekolah: ancahan metode dia tampa dalam membaca permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 434-441. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.372>.
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* dan pemanfaatan aplikasi android untuk guru bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181-184. doi: <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/_lZgQEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengembangan%20Media%20Pembelajaran&pg=PR4&printsec=frontcover.
- Peffers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77. doi: <https://doi.org/10.2753/MIS0742-122240302>.
- Permatasari, I. & Hayatinnupus. (2019). Penerapan metode permainan dalam peningkatan keterampilan membaca permulaan di kelas I sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 1(-), 50-54. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>.
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 759-764. doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372>.

- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu* (edisi pertama). Jakarta: KENCANA, Prenadamedia Group. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Pembelajaran_Tematik_Terpadu/jeCxwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ruang lingkup mata pelajaran bahasa indonesia di sd kurikulum 2013&pg=PR4&printsec=frontcover.
- Pratama, C., Kaspul., & Arsyad, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *android* pada konsep sistem pernapasan manusia jenjang SMA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 16-23.
- Pratiwi, I. M., & Ariawan, V. A. N. (2017). Analisis kesulitan siswa dalam membaca permulaan di kelas satu sekolah dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 69-76. doi: <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p069>.
- Prayitno., & Mardianto, M. F. F. (2020). Peningkatan hasil evaluasi pembelajaran daring saat pandemi covid-19 berdasarkan media *powerpoint* interaktif. *MUST: Journal of Mathematics Education Science and Technology*, 5(2), 171-181. doi: <http://doi.org/10.30651/must.v5i2.6119>.
- Purba, N. A., & Pasaribu, E. (2022). *Pendidikan bahasa indonesia di sekolah dasar*. Bandung: PT INDONESIA EMAS GROUP ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_Bahasa_Indonesia_Di_Sekolah_D/ehJyEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar&pg=PP4&printsec=frontcover.
- Putra, E. A., Sudiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan *smartphone learning management system* (s-lms) sebagai media pembelajaran matematika di SMA. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36-45. doi: <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.21014>.
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan media pelajaran berbasis aplikasi *android* dengan *augmented reality* untuk mata pelajaran gambar teknik kelas X konstruksi gedung, Sanitasi dan Perawatan di SMK Negeri 1 Seyegen. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 65-77. doi: <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31966>.
- Rahmadi, I. F. (2019). *Technological pedagogical content knowledge* (TPACK): kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74. doi: <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Ramli, M. (2012). *Media teknologi pembelajaran*. Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2009). *Design and development research: methods, strategies, and issues*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>.
- Salmiati, & Samsuri. (2018). Penerapan media *flash card* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A PAUD di Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, 5(2), 118-126. [https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path\[\]=64&path\[\]=55](https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path[]=64&path[]=55).
- Santoso, & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan smart card guna pengembangan kampus

- cerdas (studi kasus politeknik negeri tanah laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Sari, D. E. (2019). *QUIZLET*: Aplikasi pembelajaran berbasis *smartphone* era generasi milenial. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15. doi: <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>.
- Satyaputra, A, & Aritonang, E. M. (2016). *Let's build your android apps with android studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. https://www.google.co.id/books/edition/Let_s_Build_Your_Android_Apps_with_Andro/bC1IDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Let%20E2%80%99%20s%20Build%20Your%20Android%20Apps%20with%20Android%20Studio&pg=PR4&printsec=frontcover.
- Setyaningsih, G., Prasetyo, M. A. W., & Hidayah, D. U. (2019). Penerapan aplikasi media pembelajaran pada SMPN 1 Nusawungu berbasis *smartphone android*. *Jurnal Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 246-256. doi: <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.365>.
- Setyowati, N. (2020). Use of the *appsgeyser* application in the assessment of self-study activities in english for the equality education. *Journal of Community Service and Empowerment*, 1(3), 142-149. doi: <https://doi.org/10.22219/jcse.v1i3.12698>.
- Silvia, S., Pebriana, P. H., & Sumianto. (2021). Penerapan metode silaba untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *JPdK: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1), 7-12. doi: <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1336>.
- Sinaga, E. S., Dhieni, N., & Sumadi, T. (2022). Pengaruh lingkungan literasi di kelas terhadap kemampuan membaca permulaan anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 279-287. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1225>.
- Soleha, R. S., Enawar., Fadhillah, D., & Sumiyani. (2021). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas II sekolah dasar. *Berajah Journal: Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(1), 58-62. doi: <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.50>.
- Sudaryono. (2016). *Metode penelitian pendidikan* (Edisi Pertama). Jakarta: KENCANA, Prenadamedia Group. https://www.google.co.id/books/edition/Metode_Penelitian_Pendidikan/uTbMDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Metode%20Penelitian%20Pendidikan&pg=PR4&printsec=frontcover.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2021). Media pembelajaran *powerpoint* interaktif dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118-123. doi: <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sumiharsono, M. R, & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran* (Cetakan Pertama). Jawa Timur: CV Pustaka Abadi. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Media%20Pembelajaran&pg=PR4&printsec=frontcover.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan* (Edisi Pertama). Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, H. & Akmal, H. (2018). Efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone* sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di Kalimantan Selatan pada siswa sekolah menengah atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206. doi: <https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/-yqHAWAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=media%20pembelajaran%20Susilana&pg=PR2&printsec=frontcover.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan membaca*. Bandung: CV Angkasa.
- Wahyuni, S. (2013). *Cepat bisa baca* (Terbitan Pertama). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
https://www.google.co.id/books/edition/Cepat_Bisa_Baca/5P3Q4BILhNoC?hl=id&gbpv=1&dq=Cepat%20Bisa%20Baca&pg=PP5&printsec=frontcover.
- Wardani, I. K., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas rendah. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2 (hlm. 286-289). <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas 1 sekolah dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332-337. doi: <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i4.29714>.
- Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan media *powerpoint* IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77-83. doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>.
- Wijayanto, B. (2017). Urgensi *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Geografi FIS UNP*, 6(1), 54-60. doi: <https://doi.org/10.24036/geografi/vol6-iss1/178>.
- Wirandari, N. G. A. M., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Pengaruh model pembelajaran *cooperative integrated reading and composition* berbantuan peta konsep terhadap kemampuan membaca pemahaman. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(1), 55-63. doi: <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24780>.
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118-127. doi: <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>.
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media *powerpoint* interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75-81. doi: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>.