

# 3704

*by jurnal jrip*

---

**Submission date:** 04-Oct-2025 03:21PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2613277966

**File name:** 3704.docx (591.41K)

**Word count:** 5305

**Character count:** 35309

## Implementasi Media *Smart Apps Creator*: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD

Dahlia Lailatul Husnia<sup>1\*</sup>, Wulan Sutriyani<sup>2</sup>, Muhammad Misbahul Munir<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received Jun 25, 2025

Accepted Jul 10, 2025

Published Online Aug 13, 2025

### Keywords:

Media Pembelajaran

*Smart Apps Creator*

Membaca Permulaan

Sekolah Dasar

### ABSTRACT

Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam penguasaan literasi dan keberhasilan belajar siswa di jenjang pendidikan dasar. Namun, hasil observasi di SDN 2 Guyangan Jepara menunjukkan 60% siswa kelas I belum mencapai ketuntasan, dengan pembelajaran yang masih didominasi buku cetak sehingga kurang menarik dan minim inovasi. Media pembelajaran interaktif seperti *Smart Apps Creator* (SAC) berpotensi mengatasi permasalahan tersebut melalui integrasi teks, audio, visual, animasi, dan umpan balik yang memotivasi siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan SAC serta mengukur kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan tersebut. Metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest* digunakan pada 25 siswa dengan instrumen tes membaca permulaan mencakup kecepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan pelafalan suara. Analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, *paired sample t-test*, dan regresi linier sederhana menggunakan SPSS. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan nilai rata-rata dari 64,48 menjadi 79 ( $p < 0,05$ ;  $t_{hitung}$  13,577 >  $t_{tabel}$  2,064) dengan kontribusi SAC sebesar 52,3% ( $R^2 = 0,523$ ) terhadap kemampuan membaca permulaan. Integrasi SAC dengan pembelajaran kolaboratif tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis membaca, tetapi juga motivasi, keterlibatan aktif, dan keterampilan sosial siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan media interaktif dengan strategi kolaboratif yang mengembangkan aspek kognitif dan afektif secara simultan, sehingga layak diimplementasikan secara luas di sekolah dasar sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar membaca permulaan.

This is an open access under the CC-BY-SA licence



### Corresponding Author:

Dahlia Lailatul Husnia,

<sup>1</sup>PGSD,

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

Jl. Taman Siswa, Pekeng, Kauman, Tahunan, Kec. Tahunan, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah

Email: [211330000888@uinsu.ac.id](mailto:211330000888@uinsu.ac.id)

**How to cite:** Husnia, D. L., Sutriyani, W., & Munir, M. M. (2025). Implementasi Media *Smart Apps Creator*: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3704>

## Implementasi Media Smart Apps Creator: Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa SD

### 1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting sebagai sarana utama pengembangan kompetensi seseorang dan menjadi elemen kunci dalam kemajuan anak (Ramadhani & Munir, 2022). Melalui proses pembelajaran, anak memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang mendukung perjalanan menuju keberhasilan (Putri & Sutriyani, 2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bidang *studi* yang sangat penting untuk dipelajari lebih lanjut, mulai sejak tingkat dasar hingga pendidikan tinggi. Di tingkat pendidikan dasar, Bahasa Indonesia merupakan bidang studi yang berperan penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa (Mubin & Aryanto, 2024).

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Dengan banyak membaca, seseorang dapat menguasai pengetahuan luas, menjadi lebih *bijaksana dan memiliki nilai-nilai* yang tinggi dibandingkan mereka *tidak pernah membaca sama sekali* (Agustika Titin, 2022). Selama proses pembelajaran, hubungan *antara guru dan siswa* berlangsung dengan dinamis. *Guru* berfungsi sebagai penyampai *informasi*, sementara *siswa* menjadi penerima. Untuk meningkatkan efektivitas interaksi antara pemberi dan penerima informasi, diperlukan sebuah media yang mendukung (Hasan et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat dan fasilitas yang mendukung kegiatan pendidikan, berperan sebagai jembatan dalam proses belajar mengajar, dengan maksud untuk meningkatkan efektivitas serta efisiensi dalam memperoleh hasil pembelajaran yang diharapkan (Hasanah et al., 2021). Dalam proses belajar mengajar, keberadaan media pembelajaran adalah sesuatu yang tak bisa diabaikan karena perannya amatlah penting (Wulandari et al., 2023). Melalui media, guru dapat menyampaikan materi dengan jelas dan gampang dimengerti (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022). Media yang tepat digunakan untuk meningkatkan membaca permulaan yaitu *Smart Apps Creator*.

*Smart Apps Creator (SAC)* merupakan platform digital terbaru yang memfasilitasi penggunaannya untuk membuat konten audiovisual yang dapat diunduh di *smartphone* berbasis *Android* (Mahuda et al., 2021; Nasrullah et al., 2022). SAC bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan berbagai fitur multimedia sehingga dapat diakses melalui perangkat seluler, desktop, maupun *website* (Dewi S et al., 2021; H Helly et al., 2022). Aplikasi ini memiliki beragam fungsi menarik, seperti suara, animasi, video dan tombol navigasi yang baik. SAC

juga menyediakan simulasi, kuis dan umpan balik untuk mendukung proses belajar mengajar (Khasanah & Rusman, 2021; Trisanti & Iffah, 2022).

Membaca adalah kemampuan <sup>58</sup>berbahasa yang sangat penting dan harus dikuasai oleh <sup>59</sup>setiap siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar (Nurani et al., 2021). Kemampuan ini tidak hanya membuat seseorang bisa mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat (Muhaimin et al., 2023), tetapi juga memberikan pemahaman yang mendalam terhadap pesan yang terkandung dalam teks (Muliawanti et al., 2022). Dinamika keterampilan membaca menjadikannya unik, karena melibatkan proses aktif untuk memahami dan menyerap arti dari setiap kata dan kalimat yang dibaca (Kiziltas et al., 2023).

Membaca permulaan merupakan jenis literasi yang diperlukan dalam pembelajaran, terutama bagi siswa kelas rendah (Jiang et al., 2021; Reichow et al., 2019). Kegiatan ini berperan sebagai tahap pertama dalam belajar membaca, yang bertujuan <sup>74</sup>untuk membantu siswa <sup>75</sup>dalam mengenali huruf, kata, dan makna dasar. Melalui kegiatan membaca permulaan, siswa mulai mengembangkan keterampilan membaca yang akan menjadi dasar bagi pemahaman bacaan di tingkat yang lebih lanjut (Lestari et al., 2021). Teknik <sup>6</sup>membaca permulaan yang <sup>76</sup>dipelajari di kelas I dan II, dengan penekanan pada usaha guru dalam membantu siswa agar menjadi "melek huruf." Hal ini berarti siswa diharapkan dapat mengamati dan mengubah simbol-simbol, seperti abjad, suku kata, kata serta kalimat pernyataan dasar dalam bacaan, menjadi suara yang bermakna (Muhammad Fazlin, 2023). <sup>6</sup>Kemampuan membaca permulaan memiliki indikator <sup>77</sup>yaitu ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran dan kejelasan suara (Kim et al., 2019; Pratiwi et al., 2022; Scarparolo & Hammond, 2018).

Hasil observasi yang sudah dilaksanakan pada tanggal 4 November 2024 di SDN 2 Guyangan Jepara diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan masih tergolong rendah. Hal itu ditunjukkan dengan sebagian besar nilai harian tergolong rendah, dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 40%, sementara 60% siswa belum berhasil mencapainya. Rinciannya, 10 siswa mencapai ketuntasan, sedangkan 15 lainnya belum memenuhi kriteria tersebut. <sup>1</sup>Nilai rata-rata dari keseluruhan siswa yaitu 60 dengan nilai tertinggi 80 dan terendah 40. Ketika proses belajar berlangsung, ada siswa yang menghadapi kesulitan dalam mengenali dan menyebutkan tanda huruf yang ditunjukkan oleh guru. Dengan kata lain, anak-anak tersebut sulit mengingat huruf yang disampaikan.

Pembelajaran yang terjadi di lapangan masih dominan menggunakan buku cetak sebagai salah satunya media sehingga siswa merasa jenuh, tidak sesuai dengan gaya belajar dan kurang menarik karena hanya bisa membaca tanpa mendengarkan serta menonton video animasi. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran ini diyakini sebagai salah satu faktor yang

menghambat siswa dalam menguasai keterampilan membaca (Zahwa & Syafi'i, 2022). Media SAC dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. SAC dapat menggabungkan tulisan, gambar dan video menjadi satu kesatuan dalam bentuk media interaktif yang menarik perhatian (Elviana & Julianto, 2022). Alasan peneliti menggunakan aplikasi ini tidak hanya sederhana untuk digunakan sebagai sarana belajar, tetapi juga menyediakan animasi dan *background* yang membuat proses pengisian konten menjadi lebih mudah.

Penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian lain yang mendukung penggunaan media SAC sebagai solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian pertama dilakukan oleh (Aziz et al., 2024) ditemukan bahwa media *Smart Apps Creator* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada kemajuan dalam keterampilan membaca permulaan sebesar 89% dengan kriteria sangat efektif. Penelitian kedua dilakukan oleh (Aini & Sukartiningsih, 2022) mengemukakan Pengembangan multimedia interaktif C&T menggunakan *Smart Apps Creator 3* untuk mendukung proses belajar membaca dan menulis permulaan menunjukkan hasil efektif dibuktikan dengan nilai *pretest* dan *posttest*.

Penelitian selanjutnya oleh (Kirom & Aini, 2023) menyatakan bahwa media SAC memiliki kemenarikan sangat tinggi sehingga siswa lebih mudah memahami dan tidak membosankan. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya ada pada arah fokusnya. Jika sebelumnya lebih mengutamakan pengenalan huruf satu per satu, maka penelitian terbaru menitikberatkan pada penerapan media SAC yang dirancang agar siswa lebih aktif terlibat dalam proses belajar membaca. Kebaruan penelitian ini adalah penggabungan media SAC dengan strategi pembelajaran kolaboratif, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis membaca permulaan, tetapi juga mendorong keterampilan sosial, motivasi belajar, dan kepercayaan diri siswa. Pendekatan ini dianggap lebih unggul karena mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif sekaligus, yang belum menjadi fokus utama pada penelitian terdahulu.

Sejalan dengan hasil observasi yang sudah dilaksanakan di SD Negeri 2 Guyangan Jepara, masalah yang terjadi di lapangan yaitu kemampuan membaca permulaan yang masih rendah dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran. Variasi dalam media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menarik (Burhan et al., 2022). Peneliti berinovasi untuk menerapkan media *Smart Apps Creator* dalam kegiatan belajar Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri. 2 Guyangan Jepara. Berdasarkan permasalahan yang ada di SD Negeri 2 Guyangan Jepara tersebut, rumusan permasalahan penelitian ini adalah bagaimana kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan media SAC, serta seberapa besar pengaruh

penggunaan media SAC terhadap kemampuan membaca permulaan siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 2 Guyangan Jepara sebelum dan sesudah penggunaan media *Smart Apps Creator* (SAC) serta mengukur besarnya pengaruh media tersebut secara kuantitatif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Hasil Penelitian ini diharapkan bisa berperan penting dalam menciptakan media belajar yang menarik dan efisien untuk meningkatkan membaca permulaan.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis kuantitatif yang menerapkan metode eksperimen. Penelitian eksperimen adalah jenis penelitian yang memberikan perlakuan tertentu untuk melihat perubahan yang muncul pada variabel yang sedang diuji. Metode eksperimen dalam penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif sehingga pengukuran dapat dilakukan secara akurat (Fadjarjani et al., 2020). Desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest* karena hanya terdapat 1 kelompok di kelas 1 SDN 2 Guyangan Jepara. Desain penelitian tersebut diterapkan karena memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga perbedaan hasil dapat dikaitkan secara lebih langsung pada perlakuan yang diberikan. Dalam penelitian ini, dilakukan perbandingan antara kemampuan membaca awal siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan.

Populasi yang menjadi subjek dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa kelas 1 di SDN 2 Guyangan Jepara, yang berjumlah 25 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dengan rentang usia rata-rata 6–7 tahun. Seluruh siswa memiliki kemampuan awal yang relatif sama berdasarkan hasil observasi dan penilaian guru, serta tidak terdapat siswa yang memiliki hambatan belajar atau kebutuhan khusus. Metode pengambilan sampling jenuh diterapkan karena semua siswa memiliki karakteristik yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga dapat digunakan sebagai contoh untuk mendapatkan data yang lebih lengkap dalam penelitian ini. Peneliti memanfaatkan tes sebagai metode untuk mengumpulkan data. Tes dilakukan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan media *Smart Apps Creator*. Nilai *pretest* dan *posttest* akan menunjukkan perbandingan sebelum dan setelah perlakuan diberikan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest* hasil belajar membaca. Instrumen berbentuk tes membaca permulaan yang terdiri dari beberapa aspek penilaian, yaitu ketepatan, lafal, intonasi, kelancaran, dan kejelasan suara serta soal tes disusun mengacu pada indikator kemampuan membaca permulaan. Metode yang digunakan dengan analisis statistik deskriptif. Terdapat dua jenis variabel pada penelitian ini, variabel independen (*Smart Apps Creator*) dan variabel dependen (kemampuan membaca permulaan). Oleh karena

itu kemampuan membaca permulaan siswa dikumpulkan dengan tes membaca pada kelas 1 SDN 2 Guyangan Jepara dan dianalisis menggunakan SPSS.

Perlakuan penelitian dilakukan dalam empat pertemuan pembelajaran menggunakan media SAC. Guru menyajikan materi membaca permulaan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Siswa berinteraksi dengan media melalui membaca bersama, diskusi kelompok, dan latihan interaktif. SAC menampilkan kata dan kalimat sederhana, serta memberi umpan balik langsung.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes membaca. Instrumen yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* yang berbentuk tes membaca. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan analisis statistik deskriptif. Penelitian ini memanfaatkan uji *t* untuk sampel yang berpasangan (*paired t-test*) guna menguji perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Uji paired sampel *t-test* dipilih karena memungkinkan peneliti mengukur perbedaan rata-rata dari dua data yang berhubungan, yaitu kemampuan siswa sebelum dan sesudah menerima *treatment*. Selain itu, uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media SAC terhadap kemampuan membaca permulaan. Uji tersebut dipilih karena sesuai untuk menganalisis hubungan antara satu variabel bebas dan satu variabel terikat secara kuantitatif. Data yang diperoleh akan dianalisis guna menentukan apakah ada peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan kelas 1 berbantuan SAC.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pengajaran membaca permulaan untuk siswa kelas 1 SD memerlukan pendekatan yang menarik dan interaktif agar mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan kemampuan siswa secara optimal. Dalam penelitian ini, media SAC digunakan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran tersebut. Selama empat kali pertemuan, siswa diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media tersebut, dimulai dengan *pretest* dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui pengaruh penggunaannya. Untuk memastikan keabsahan hasil analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat, kemudian uji *paired-samples t-test*. Untuk memastikan bahwa data terdistribusi dengan normal berikut hasil uji normalitas tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	,140	25	,200*	,935	25	,111
posttest	,169	25	,064	,924	25	,063

Hasil dari uji normalitas dilakukan dengan menerapkan uji Shapiro-Wilk untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,111 sedangkan posttest bernilai 0,063. Data ini dikatakan berdistribusi normal karena kedua nilai melebihi 0,05. Ini membuktikan penyebaran data hasil pembelajaran siswa sebelum dan setelah tindakan berada dalam distribusi yang wajar dan tidak menyimpang secara ekstrim. Berikutnya untuk memastikan bahwa data dengan varian yang sama (homogen), dilakukan pengujian homogenitas. Adapun hasil uji homogenitas terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,697	1	48	,199
	Based on Median	1,568	1	48	,217
	Based on Median and with adjusted df	1,568	1	46,841	,217
	Based on trimmed mean	1,563	1	48	,217

Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,199 (based on mean), yang berada di atas taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest memiliki variasi yang serupa dan homogen. Kondisi homogenitas ini menjelaskan bahwa perbedaan nilai antar kelompok lebih banyak dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran daripada variasi data, sehingga interpretasi hasil menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Dengan hasil demikian memperkuat keabsahan interpretasi hasil penelitian dan mendukung validitas kesimpulan yang diambil. Berikutnya guna mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media SAC pada pelaksanaan pretest dan posttest dilakukan uji paired sampel t-test. Adapun hasil uji paired sampel t-test tercantum pada tabel 3.



Tabel 3. Uji Paired Sampel t-tes

		Paired Differences					Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	95% Confidence Interval of the Difference		t	df		
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-14,88000	5,47966	1,09593	-17,14189	-12,61811	13,577	23	.000

Hasil dari uji paired sampel t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000, yang lebih rendah dari batas signifikan 0,05. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Secara manual, jika dilihat dari hasil t hitung dan t tabel hasil t hitung lebih besar dari t tabel ( $13,577 > 2,064$ ). Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media SAC, yang terbukti mengalami peningkatan signifikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara pelaksanaan *pretest* dan *posttest* (ha diterima dan ho ditolak). Selain itu, rata-rata nilai yang diperoleh siswa terdapat peningkatan pada *pretest* 64 dan *posttest* 79 dengan hasil demikian penggunaan media SAC berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Hasil tersebut sejalan dengan teori kognitif yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan dalam berbagai bentuk melibatkan visual, audio, dan umpan balik. Selain itu, temuan ini sesuai dengan teori pembelajaran interaktif yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar akan meningkatkan pemahaman konsep serta retensi pengetahuan. Berikutnya untuk mengetahui pengaruh persentase peningkatan penggunaan media SAC dilakukan uji regresi linier sederhana. Hasil dari uji regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Regresi Linier Sederhana

Model Summary				
odel	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	,723 <sup>a</sup>	,523	,502	2,069

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,723, yang mengindikasikan adanya hubungan positif cukup kuat antara tingkat penggunaan media SAC dan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SD. Nilai R Square sebesar

0,523 menandakan bahwa 52,3% variasi kemampuan membaca permulaan dapat dijelaskan oleh variabel penggunaan media SAC, sedangkan sisanya 47,7% terpengaruh oleh faktor yang berbeda. Hal tersebut juga selaras dengan tujuan penelitian yang kedua, yaitu mengukur besarnya pengaruh media SAC terhadap kemampuan membaca permulaan secara kuantitatif. Dengan demikian menunjukkan bahwa penggunaan media SAC memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, meskipun masih terdapat faktor lain di luar media tersebut yang turut memengaruhi hasil pencapaian belajar siswa.

Penggunaan media SAC terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 1 SD dalam membaca permulaan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya rata-rata nilai *pretest* dari 64 menjadi 79 pada *posttest*. Media ini dilengkapi suara dan umpan balik langsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong siswa berpartisipasi aktif. Dengan cara ini, siswa lebih semangat belajar dan lebih mudah memahami materi membaca permulaan.

Hasil temuan ini selaras dengan penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh (Herawati et al., 2025) menunjukkan terdapat peningkatan adanya penggunaan media *Smart Apps Creator* terhadap hasil belajar dengan nilai 46,77 pada *pretest* dan 87,87 pada *posttest*. Dengan perolehan hasil uji independent sampel *t-test* menunjukkan besar *t-hitung* 21.491, yang jauh lebih besar daripada *t-tabel* 1.697 sehingga dapat diartikan  $H_0$  diterima. Selain itu pada penelitian (Safitringrum L, Fatonah S, 2022) dengan perolehan peningkatan pada hasil *pretest* 45 dan *posttest* 94. Dengan hasil demikian menunjukkan SAC dapat meningkatkan hasil belajar.

Kondisi awal pembelajaran yang dilakukan siswa sebelum diberikan perlakuan masih mengandalkan lembar kerja cetak sebagai media sehingga proses membaca permulaan bersifat pasif, menyebabkan penguasaan huruf dan suku kata kurang mendalam. Setelah diberikan perlakuan media interaktif *Smart Apps Creator* yang menggabungkan teks, audio, serta umpan balik sehingga terjadi peningkatan keterlibatan aktif siswa dalam latihan membaca. Terlihat dari keaktifan dan antusias siswa dalam pembelajaran. Media SAC ini berfungsi sebagai batu loncatan dalam proses pembelajaran, menarik minat siswa untuk terus giat belajar, sekaligus meningkatkan antusiasme guru melalui beragam fitur yang mampu memotivasi semangat belajar (Hussein et al., 2022).

Penelitian ini mencakup 4 langkah utama untuk melihat dampak penggunaan media SAC pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas 1 SDN 2 Guyangan. Pertemuan pertama yaitu dengan memberikan soal *pretest* tes membaca kepada siswa. Tes ini mengukur pemahaman tentang : 1) mengetahui suku kata yang diawali dengan huruf 'm' 2) mengenali tanda titik pada akhir kalimat 3) mengidentifikasi gambar 4) menemukan informasi dalam gambar. Setelah melakukan tes, hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan membaca

permulaan siswa masih belum memenuhi kriteria dengan rata-rata 64,48. Pada pertemuan ini, siswa juga menerima materi untuk mendukung pembelajaran mereka dengan menggunakan media SAC.

Pertemuan kedua, para siswa mulai menerima perlakuan dengan menggunakan SAC secara lebih mendalam. Mereka bekerja dalam kelompok bersama teman-temannya, lalu materi dijelaskan dengan cara yang mudah dipahami. Pemaparan materi dilakukan dengan menggunakan media SAC. Pada fase ini siswa sangat bersemangat dalam pelaksanaan pembelajaran, karena media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Terlihat jelas siswa berinteraksi langsung dan penuh semangat saat mengerjakan LKPD kelompok. Sesi kedua ini juga terlihat perubahan yang sangat signifikan pada keterampilan membaca permulaan siswa, karena mereka belajar sambil bermain menggunakan media SAC. Temuan ini menunjukkan bahwa media dengan baik mendukung siswa dalam proses belajar membaca permulaan. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Pembelajaran menggunakan Media *Smart Apps Creator*

Gambar di atas memperlihatkan semangat dan kerjasama siswa dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan mereka. Dengan jelas dapat dilihat bahwa siswa saling membantu dalam proses pembelajaran menggunakan SAC dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan SAC ini berhasil menumbuhkan minat mereka untuk belajar serta melatih keterampilan sosial siswa melalui kegiatan dalam kelompok. Hasil ini semakin menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media SAC yang mengandalkan elemen visual dan interaksi fisik dapat menjadi salah satu metode belajar yang berhasil.

Pembelajaran pada pertemuan ketiga sangat menyenangkan dan produktif, terutama berkat penerapan metode pembelajaran berkelompok yang didukung oleh media SAC. Media SAC memfasilitasi kolaborasi antar siswa dengan menyediakan beragam aktivitas interaktif, sehingga setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif, saling mendukung, dan berbagi ide sehingga suasana belajar menjadi sangat hidup. Setelah diskusi, masing-masing kelompok menampilkan hasil belajarnya di depan kelas dengan cara yang kreatif dan interaktif, sehingga seluruh siswa terlibat memberikan tanggapan. Dengan demikian, media SAC tidak hanya memperkuat kerja sama tim, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan efektivitas

penyampaian materi. Hal ini dapat dilihat pada gambar 2.



**Gambar 2.** Mengerjakan LKPD Berkelompok

Pertemuan keempat pada penelitian ini memiliki tujuan untuk memperkuat materi dengan memberikan soal posttest guna menilai penggunaan media SAC dalam proses belajar, khususnya terkait dengan kemampuan membaca permulaan. Soal yang diujikan sama dengan yang terdapat pada pretest. Hasil dari pertemuan ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata posttest dari 64 ke 79. Hasil ini didukung oleh penggunaan media SAC yang efektif dalam membuat siswa lebih terlibat, berpartisipasi, dan bersemangat, yang berdampak positif pada kemampuan membaca permulaan mereka.

Penggunaan media SAC membawa dampak signifikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya bagi siswa kelas 1 SDN 2 Guyangan. Aplikasi ini tidak hanya menghasilkan kegiatan belajar lebih efektif serta interaktif, tapi juga terbukti meningkatkan hasil belajar siswa (Elviana & Julianto, 2022). Kombinasi visual dan audio memudahkan siswa dalam mengenali huruf dan kata. Selain itu, pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok memungkinkan siswa saling membantu, bertukar ide, dan berlatih membaca bersama, yang memperkuat pemahaman mereka. Media pembelajaran SAC ternyata terbukti sesuai dan efisien dalam mendorong keberhasilan belajar siswa. Ini terlihat dari nilai rata-rata siswa pada pre-test yang awalnya 52,82 naik menjadi 88,85 pada post-test (Abi & Sujatmiko, 2022).

Temuan ini didukung oleh (Ferlianti dkk, 2022) yang menunjukkan bahwa 92% siswa menyukai serta mendukung penerapan media pembelajaran interaktif SAC dalam proses belajar mengajar. Peningkatan yang ditemukan juga dapat dipengaruhi oleh faktor motivasi intrinsik siswa yang tumbuh selama proses pembelajaran, karena mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi saat berhasil menyelesaikan latihan interaktif dengan umpan balik langsung. Namun, dibandingkan penelitian sebelumnya yang cenderung fokus pada pengenalan huruf atau kosakata, penelitian ini mengedepankan penerapan SAC dalam konteks pembelajaran kolaboratif. Dengan demikian, pendekatan ini menggabungkan aspek kognitif (penguasaan membaca permulaan) dan afektif (motivasi dan kepercayaan diri), sehingga menghasilkan

pengalaman belajar yang lebih holistik bagi siswa.

SAC adalah alat pembelajaran berbasis multimedia yang kreatif dan dapat berinteraksi, sehingga diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang kritis, kreatif, mampu berkomunikasi dan bekerja sama. (Puspitasari et al., 2022). Penyampaian materi teks yang dikombinasikan dengan animasi atau audio mendukung siswa dalam pembelajaran melalui interaksi, kreasi dan komunikasi (Fauziyyah et al., 2022). Selain itu, media ini menyajikan informasi secara kontekstual dan visual, memperluas kesempatan eksplorasi, serta mendorong siswa berpikir mandiri dan reflektif (Zahara & Ayuningtyas, 2025).

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Penggunaan media SAC dalam empat pertemuan pembelajaran terbukti secara nyata mendorong peningkatan keterampilan membaca permulaan pada peserta didik kelas I SDN 2 Guyangan, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dari 64,48 pada *pretest* menjadi 79 pada *posttest*. Peningkatan tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan. Nilai *R Square* sebesar 0,523 menandakan bahwa 52,3% variasi kemampuan membaca permulaan dapat dijelaskan oleh penggunaan media SAC, sedangkan sisanya 47,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Selain memperkuat aspek kognitif melalui latihan pelafalan huruf interaktif dan pengenalan kosakata bertahap, SAC juga memperkaya pengalaman belajar dengan elemen audio-visual dan umpan balik langsung yang memotivasi. Metode pembelajaran berkelompok dan kegiatan presentasi semakin menghidupkan suasana kelas, mendorong partisipasi aktif, pengembangan keterampilan sosial, serta kepercayaan diri siswa saat membaca di depan teman. Hasil ini menegaskan kebaruan penelitian pada integrasi media interaktif dengan pembelajaran kolaboratif, yang belum menjadi fokus utama pada penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, beberapa rekomendasi untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengombinasikan *Smart Apps Creator* (SAC) dengan model *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC) untuk meningkatkan keterlibatan kolaboratif siswa.
2. Mengoptimalkan integrasi SAC dan CIRC guna memperkuat kolaborasi, pemahaman teks, dan keterampilan komunikasi.
3. Memanfaatkan kombinasi keduanya untuk hasil peningkatan membaca permulaan yang lebih signifikan dibanding penggunaan terpisah.

#### 5. Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan dalam penelitian ini. Seluruh proses

penelitian dilakukan untuk kepentingan akademik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 7(3), 84–91. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v7i3.50070>
- Agustika Titin. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Centre Desa Jatitengah Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–30.
- Aini, R. Q., & Sukartiningih, W. (2022). Pengembangan Interaktif C&T Menggunakan Smart Apps Creator 3 Dalam Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SD. *E-Journal UNESA*, 10(2), 396–410.
- Aziz, I., Damariswara, R., & Sahari, S. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Sac (Smart Apps Creator) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Huruf Alfabet Menjadi Kata Yang Bermakna Pada Siswa Kelas I Sdn 3 Ngrenca. 8(1), 21–30. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.1.a8766>
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374–380. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i3.4826>
- Dewi S, Y., Amrina, A., Gazali, G., Mudinillah, A., Agustina, A., & Luksfinanto, Y. (2021). Utility of the Smart App Creator Application as an Arabic Learning Media. *Izdihar: Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(3). <https://doi.org/10.22219/jiz.v4i3.17886>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i2.4290>
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Fadjarajani, S., Rosali, E. S., Patimah, S., Liriwati, F. Y., Nasrullah, Srikaningsih, A., Daengs, A., Pinem, R. J., Harini, H., Sudirman, A., Ramlan, Falimu, Safriadi, Nurdiyani, N., Lamangida, T., Butarbutar, M., Wati, N. M. N., Rahmat, A., Citriadin, Y., ... Nugraha, M. S. (2020). Metodologi Penelitian: Pendekatan Multidisipliner. In *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*.
- Fauziyyah, I., Ika Purwaningsih, W., & Maryam, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Kelas Vii. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 132–153. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.673>
- Ferlianti et al. (2022). Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi) Pendidikan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Tekanan Hidrostatik Coorespondence INFO ARTIKEL Diajukan 29 Desember 2021 Diterima 18 Januari 2022 Diterbitkan 21 J. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1), 2146–2157.
- H Helly, A. M., Lagu, D. B., & Blegur, I. K. S. (2022). Pemanfaatan Smart Apps Creator sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *CIRCLE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(02), 158–168. <https://doi.org/10.28918/circle.v2i02.6101>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.



- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>
- Herawati, N., Latief, A., & Rahmatiah. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Keterampilan Membaca Di Kelas 5 Upt Sd Sd Inpres Borong. *Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 112–129. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.26561>
- Hussein, S., Ratnaningsih, N., & Ni'mah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator. *Prisma*, 11(2), 595. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2621>
- Jiang, X., Rollinson, J., Plonsky, L., Gustafson, E., & Pajak, B. (2021). Evaluating the reading and listening outcomes of beginning-level Duolingo courses. *Foreign Language Annals*, 54(4). <https://doi.org/10.1111/flan.12600>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kim, Y. S. G., Petscher, Y., & Vorstius, C. (2019). Unpacking eye movements during oral and silent reading and their relations to reading proficiency in beginning readers. *Contemporary Educational Psychology*, 58. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.03.002>
- Kirom, S., & Aini, M. R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa SD. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 6(2), 50–59. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v6i2.3576>
- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1278>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Muhammad Fazlin, I. M. (2023). Penuh asa. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa PGSD Kata*, 214–220.
- Nasrullah, A. N., Mahuda, I., Putri Mubarika, M., Meilisa, R., & Fajari, L. E. W. (2022). Android-Based Mathematics Learning Media Assisted by Smart Apps Creator on Self-Regulated Learning Title. *International Journal of Asian Education*, 3(3). <https://doi.org/10.46966/ijae.v3i3.292>
- Pratiwi, R. Y., Noviati, P. R., & Akbar, A. (2022). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Pada Materi Menyusun Kalimat. *Jurnal Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 1(2), 62–68.
- Puspitasari, J., Juhadi, J., Suyahmo, S., Wijayanto, P. A., & Saadah, N. (2022). Smartphone Learning Media Prototype Model Based on SAC (Smart Apps Creator) For 4.0 Learning. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 3(1), 31–47. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i1.75>
- Putri, S. R., & Sutriyani, W. (2025). Efektivitas Penggunaan Wayang Tusuk sebagai Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Perkalian dan Pembagian SD.

- JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 845–857.  
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i3.2024>
- Ramadhani, F. I., & Munir, M. M. (2022). Peran Guru Agama Dalam Implementasi Pendidikan Moderasi Beragama Di SDN 2 Sukodono Kabupaten Jepara. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 23–35. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v4i2.18567>
- Reichow, B., Lemons, C. J., Maggin, D. M., & Hill, D. R. (2019). Beginning reading interventions for children and adolescents with intellectual disability. In *Cochrane Database of Systematic Reviews* (Vol. 2019, Issue 12). <https://doi.org/10.1002/14651858.CD011359.pub2>
- Safitringrum L, Fatolah S, A. F. (2022). Pengembangan Game Pembelajaran Aksara Jawa Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Scarpapolo, G. E., & Hammond, L. S. (2018). The effect of a professional development model on early childhood educators' direct teaching of beginning reading. *Professional Development in Education*, 44(4). <https://doi.org/10.1080/19415257.2017.1372303>
- Trisanti, L. B., & Iffah, J. D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pembuktian. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 1716. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5103>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahara, Y., & Ayuningtyas, F. (2025). *ISSN 2798-8791 (Online) Pengaruh Media Pembelajaran Digital Berbasis Sac Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Universitas Malikussaleh , Aceh Utara , Indonesia Abstrak ISSN 2798-8791 ( Online ) Matematika bukan sekedar kumpulan rumus dan.* 5, 193–200. <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i2.21977>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>

#### Biografi Penulis

	<p><b>Dahllia Lailatul Husnia</b> Merupakan seorang mahasiswa dari Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Prodi PGSD, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Lahir di Jepara tgl 04 Februari 2003. Fokus riset penggunaan media SAC terhadap kemampuan membaca permulaan.          Email : <a href="mailto:21133000888@unisnu.ac.id">21133000888@unisnu.ac.id</a></p>
	<p><b>Wulan Sutriyani, M.Pd.</b> Merupakan seorang Dosen di Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Prodi PGSD, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Lahir pada 25 September 1989. Saat ini fokus riset Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar: strategi, bahan ajar, dan inovasi media, Pengembangan bahan ajar berbasis multimoda (visual, audio, interaktif) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar, Penggunaan teknologi pendidikan (mis.</p>



	<p>Smart Apps Creator, video pembelajaran) untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, Statistik pendidikan dan evaluasi pembelajaran (validitas &amp; reliabilitas instrumen penilaian). Email: <a href="mailto:sutriyani.wulan@unisnu.ac.id">sutriyani.wulan@unisnu.ac.id</a></p>
	<p><b>Muhammad Misbahul Munir, M.Pd.</b> Merupakan seorang Dosen di Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Prodi PGSD, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Lahir pada tanggal 11 Juli 1988 di kudu. Saat ini Fokus riset Literasi awal dan pengembangan kemampuan membaca pada pendidikan dasar (membaca permulaan). Pengembangan model pembelajaran berbasis kolaboratif, Pengembangan dan evaluasi media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran bahasa dan literasi, Manajemen mutu pendidikan dan implementasi kurikulum di sekolah dasar. Email: <a href="mailto:misbahulmunir@unisnu.ac.id">misbahulmunir@unisnu.ac.id</a></p>

## ORIGINALITY REPORT

<b>18%</b>	<b>7%</b>	<b>10%</b>	<b>11%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>Submitted to Universitas Muria Kudus</b> Student Paper	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>ejournal.tsb.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Universitas Negeri Jakarta</b> Student Paper	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>core.ac.uk</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>eprints.uny.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>eprints.unram.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>www.etdci.org</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>9</b>	<b>id.scribd.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>journal.politeknik-pratama.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>anzdoc.com</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>12</b>	<b>ojs.fkip.ummetro.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

---

34	Siska Marthaleza, Arjudin Arjudin, Vivi Rachmatul Hidayati. "Pengembangan Media Corong Berhitung pada Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah untuk Siswa Kelas III SDN 32 Cakranegara", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025 Publication	<1 %
35	<a href="http://dwidamayan.wordpress.com">dwidamayan.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://eprint.unipma.ac.id">eprint.unipma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
37	<a href="http://eprints.ums.ac.id">eprints.ums.ac.id</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://j-innovative.org">j-innovative.org</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://jurnal.bimaberilmu.com">jurnal.bimaberilmu.com</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://jurnal.fs.umi.ac.id">jurnal.fs.umi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://publikasi.lldikti10.id">publikasi.lldikti10.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://repository.uksw.edu">repository.uksw.edu</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://repository.unja.ac.id">repository.unja.ac.id</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://repository.unpkediri.ac.id">repository.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Internet Source	<1 %

---

76 Raidha Elsa Aprilianti, Yeni Erita. <1%  
"Development of Learning Media Using Smart  
Apps Creator Based on Problem Based  
Learning for Social Science Learning in Grade  
IV of Elementary School", JURNAL  
PENDIDIKAN IPS, 2025  
Publication

---

77 Siska Dian saputri, Happy Agustiani. <1%  
"Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Puzzle  
Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam  
Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI  
Muhammadiyah Ngadirejan", Journal on  
Education, 2024  
Publication

---

78 jurnal.fkip.unila.ac.id <1%  
Internet Source

---

79 zombiedoc.com <1%  
Internet Source

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On