

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *LET'S READ* UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA DI KELAS IV MIN 7
LANGKAT**

PROPOSAL

*Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Sebagai Syarat Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh:

SUCI TARISYAH
2002090016



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi Let's Read Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

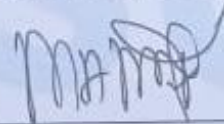
Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Mandra Saragih, M.Hum
2. Dr. Marah Doly Nst, M.Si
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

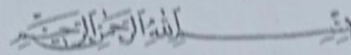
1. 

3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV Min 7 Langkah

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
22 / Juni 2024	Memperbaiki cover, dan tabel.	
5 / Juli 2024	Perbaiki Abstrak dan Penulisan.	
12 / Juli 2024	Perbaiki Bab IV	
19 / Agustus 2024	Bab V Perbaiki	
26 / Agustus 2024	Penambahan Lampiran.	
27 / Agustus 2024	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2024

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.L., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV Min 7 Langkat”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



SUCI TARISYAH
NPM. 2002090016

Unggul | Cerdas | Terpercaya



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skrripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV Min 7 Langkat

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dra. H. Samsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tarisyah, Suci. 2024. Pengembangan Media Aplikasi Let's Read Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat T.P 2024/2025. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Uatara.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi *Let's Read* untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 langkat menggunakan metode pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahap: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pada tahap analisis, diidentifikasi kebutuhan dan masalah literasi kelas IV. Tahap desain merancang konten dan fitur aplikasi sesuai kebutuhan siswa. Pengembangan mencakup pembuatan aplikasi dan pengujian awal untuk memastikan efektivitasnya. Implementasi dilakukan dengan menerapkan aplikasi dalam pembelajaran, kemudian dievaluasi untuk mengukur dampaknya terhadap literasi membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Let's Read* secara signifikan meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, serta mendapatkan respon positif dari siswa dan guru. Aplikasi ini direkomendasikan untuk digunakan sebagai media pembelajaran literasi disekolah dasar.

Kata Kunci : *Aplikasi lets read, Literasi. Membaca, pendidikan dasar*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang mana telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi *Let’s Read* Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas IV MIN 7 Langkat” diajukan untuk memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) program studi pendidikan guru sekolah dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Banyak kendala yang dihadapi peneliti dalam penulisan skripsi ini, namun semua itu dapat diatasi karena dukungan dari berbagai pihak. Peneliti juga menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku rektor universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra.Hj.Syamsuyurnita M.Pd.** selaku dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. **Ibu Dr. Hj.Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.** selaku wakil dekan bidang akademik fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** selaku wakil dekan bidang kemahasiswaan dan alumni fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Ibu Suci Perwita Sari, S.pd., M.pd.** selaku ketua prodi pendidikan guru sekolah dasar universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.pd., M.pd** selaku sekretaris prodi pendidikan guru sekolah dasar universitas muhammadiyah sumatera utara.
7. **Bapak Amin Basri, M.Pd.** selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing peneliti dan memberikan masukan maupun arahan.
8. Bapak dan ibu dosen program studi pendidikan guru sekolah dasar yang telah memberi ilmu selama belajar di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sumatera utara.
9. Alm. Bapak **Buhari** dan Almarhumah ibu **Ilmah** selaku orangtua penulis yang telah menjadi motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. **Bapak Ahmad Fuad, S.Pd** selaku Kepala Sekolah MIN VII Langkat yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian tersebut. dan kepada seluruh Staf Sekolah Min VII Langkat.

Peneliti menyadari skripsi ini masih terdapat kekurangan belum sempurna serta tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca demi menyempurnakan skripsi ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Aamiin

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Medan, Agustus 2024
Penulis

Suci Tarisyah
2002090016

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah Penelitian	5
1.5. Tujuan penelitian dan kegunaan penelitian	5
1.6. Spesifikasi Produk	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1. Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	10
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.5 Fungsi Media Pembelajaran Pendidik.....	12
2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik.....	13
2.1.7 Pengertian Let's Read	15
2.1.8 Pandangan Para Ahli Mengenai Aplikasi Let's Read.	17
2.1.9 Karakteristik Siswa	19
2.2 Kerangka Konseptual.....	23
2.3 Hipotesis	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Metode Penelitian.....	25
3.2. Tahapan Penelitian	26

3.2.1 Lokasi Penelitian	29
3.2.2 Sumber data Penelitian	30
3.2.3 Instrumen Penelitian	34
3.2.4 Analisis Data penelitian	37
3.3 Rancangan Produk	39
3.2.1 Pengujian Internal	40
3.2.2 Pengujian Eksternal	42
3.4 Tahapan Pengembangan.....	44
3.4.1 Pembuatan Produk.....	45
3.4.2 Pengujian Lapangan.....	46
3.5 Jadwal Penelitian.....	48
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	49
4.1.1 Analisis (Analysis)	52
4.1.2 Perancangan (Design)	53
4.1.3 Pengembangan (Development)	54
4.1.4 Implementation (Implementation)	68
4.1.5 Evaluasi (Evaluation).....	72
4.2 Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4	Waktu Penelitian	29
Tabel 3.3.1.1	Instrumen Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.3.1.2	Instrumen Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.3.1.3	Instrumen Validasi Ahli Bahasa	34
Tabel 3.3.1.5	Instrumen Respon Peserta Didik.....	35
Tabel 3.4.1	Skor Penilaian Validasi Ahli.....	36
Tabel 3.4.2	Kriteria Uji Kemenarikan.....	36
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validator Materi.....	55
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validator Media	58
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Validator Bahasa.....	61
Tabel 4.4	Hasil Angket Peserta Didik.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.6.1	Tampilan Aplikasi Let's Riad Pada Playstore.....	7
Gambar 1.6.2	Tampilan Profil Akun Pada Aplikasi Let's Riad	7
Gambar 1.6.3	Tampilan Menu Utama Pada Aplikasi Let's Riad	8
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	25
Gambar 4.1	Download Terlebih Dahulu	49
Gambar 4.2	Setelah Berhasil.....	49
Gambar 4.3	Membuat Profil Klik Profil	50
Gambar 4.4	Klik Lanjutkan Dengan Akun Google	50
Gambar 4.5	Isi Dengan Mengikuti Petunjuk	51
Gambar 4.6	Membuat Nama Akun	51
Gambar 4.7	Atur Profil dan Klik Buat	52
Gambar 4.8	Tampilan Layar Utama Aplikasi	52
Gambar 4.9	Tampilan Caver Buku di Layar	53
Gambar 4.10	Tampilan Buku dan Mulai Membaca.....	53
Gambar 4.11	Halaman Selanjutnya.....	54
Gambar 4.12	Tampilan Buku Digital.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	83
Lampiran 2 : Bahan Ajar	89
Lampiran 3 : Silabus	92
Lampiran 4 : Instrumen Validasi Ahli Materi	95
Lampiran 5 : Instrumen Validasi Ahli Media.....	96
Lampiran 6 : Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	97
Lampiran 7 : Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik	98
Lampiran 10 : Surat Balasan Penelitian.....	101
Lampiran 11 : Surat Keterangan Dari Fakultas	103
Lampiran 12 : Surat Izin Penelitian	105
Lampiran 13 : Lembar Keaslian Skripsi	106
Lampiran 14 : Dokumentasi	108
Lampiran 15 : Ling Vidio Penelitian	108
Lampiran 16 : Daftar Riwayat Hidup.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 di era digital sekarang ini skill literasi (kemampuan literasi) anak menjadi keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan (Kemampuan et al., 2022). Beberapa tipe dan karakter literasi yang diprioritaskan dalam upaya pengembangan keterampilan multiliterasi siswa sehingga hal itu dapat mempengaruhi teraktualisasinya nilai-nilai karakter dapat terwujud yaitu literasi sains, numerasi, membaca, finansial, digital, serta budaya dan kewargaan (yunus abidin, tita mulyati, 2018).

Literasi membaca masih menjadi tema yang persisten di Indonesia. Hal ini disebabkan literasi membaca di Indonesia masih rendah. Sejumlah penelitian yang dilakukan memberikan informasi tentang literasi membaca masyarakat Indonesia. Salah satunya penelitian Wulanjani dkk menemukan bahwa anak-anak Indonesia memiliki literasi membaca yang dibawah rata-rata (Wulanjani & Anggraeni, 2019). Pernyataan ini dikuatkan oleh penelitian Ibda bahwa ada 79,20% anak masih dikategorikan rendah dalam literasi membaca.

Data menunjukkan bahwa sebagian besar anak menjawab "kadang-kadang" pada kuesioner. Di sisi lain, hanya 19,50% anak yang berliterasi membaca baik. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di Indonesia masih dikategorikan rendah dalam literasi membaca (Ibda, 2018). Ada banyak faktor yang membuat literasi membaca anak kurang diantaranya kurangnya fasilitas sekolah dalam memenuhi buku-buku

yang menarik di perpustakaan dan lain-lain.

Selain itu penyebab rendahnya literasi membaca khususnya di Indonesia, Rustandi menyatakan bahwa budaya Indonesia lebih menekankan pada komunitas verbal, yang membuat orang lebih memilih diam dari pada berbicara (Rustandi, 2019). Selain itu, kurangnya perpustakaan dan mahalnya harga buku menyebabkan kebanyakan orang Indonesia tidak memiliki akses ke bahan bacaan yang layak (Helmanto, 2020).

Begitu juga Wulanjani dkk mengatakan sistem politik dan akuntansi Indonesia yang tidak diatur dengan baik dan benar menjadi salah satu alasan mengapa orang Indonesia tidak suka membaca. Dengan mempertimbangkan beberapa faktor yang ada, masalah pasar buku Indonesia menjadi penyebab utama rendahnya literasi membaca di Indonesia. Dalam hal distribusi dan penerbitan, dunia buku Indonesia tertinggal jauh (Wulanjani & Anggraeni, 2019).

Menurut Abidin, hingga 90% penerbit terkonsentrasi hanya di Pulau Jawa. Hal ini menunjukkan bahwa distribusi penerbit terbatas pada satu wilayah, sehingga masalah distribusi buku ada di mana-mana (Abidin et al., 2021). Menurut Lien distribusi buku yang tidak merata menciptakan mafia buku yang mempengaruhi harga buku (Lien et al., 2020). Sikap orang yang berilmu tidak akan rakus pada sesuatu yang tidak pada tempatnya, dan senantiasa memelihara dirinya dari segala yang membuat ilmu dan ahli ilmu itu sendiri menjadi hina (Lubis et al., 2020).

Pada awal abad ke 20 pendidikan Islam dan pendidikan umum masih terpisah dan belum terintegrasi (Lubis et al., 2021). Dalam abad 21 seorang guru harus dapat menjadi fasilitator terhadap peserta didik dengan berbagai inovasi dalam model

pembelajaran dan teknologi seperti: e-module, aplikasi Let's Read, dan lain-lain (Zulharfi et al., 2022). Selain masalah buku di Indonesia, kemajuan teknologi pada abad 21 mempengaruhi berbagai aktivitas manusia, termasuk membaca dan menulis. Sebuah kebiasaan baru membaca tidak hanya di media cetak dan kertas, tetapi juga secara digital sedang muncul. Menurut Effendi, perkembangan teknologi dan internet telah menciptakan cara membaca yang baru. Pola baru dalam industri buku. Keduanya akan mengubah lingkungan sosial ekonomi masyarakat untuk kegiatan literasi.

Kemajuan teknologi juga menciptakan fenomena baru dengan semakin banyaknya aplikasi dan platform membaca digital yang dapat diakses oleh semua orang, termasuk pelajar salah satunya adalah aplikasi Let's Read. Aplikasi Let's Read merupakan perpustakaan digital khusus anak yang dapat diakses secara online dan gratis melalui aplikasi Play Store di android serta link website <http://reader.letsreadasia.org> (Nurhabibah et al., 2023)

Aplikasi Let's Read tersedia dalam beberapa bahasa, termasuk bahasa Indonesia maupun bahasa daerah. Hal ini secara tidak langsung mendukung pemertahanan bahasa ibu.(Fitria, 2020). Pemanfaatan perpustakaan digital pada anak dapat mengoptimalkan aspek bahasa anak melalui kegiatan membaca. (Permatasari et al., 2022).

Aplikasi Let's Read juga dapat dimanfaatkan guru dan orang tua sebagai sarana pendidikan, informasi, serta rekreasi untuk anak (Herlina et al., 2023). Aplikasi Let's Read ini seolah menawarkan berbagai kemudahan. Jenis dan genre membacaaan yang tersedia juga lebih beragam, dan aksesnya sangat mudah dan

dapat disesuaikan, juga tidak perlu mengunduh file (Mulyaningtyas, R., & Setyawan, 2020). Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui manfaat dari aplikasi Let's Read ini untuk meningkatkan literasi membaca anak siswa di kelas IV min 7 langkat.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Kurangnya literasi membaca dikalangan siswa sekolah dasar
2. Kurangnya fasilitas yang mendukung untuk kegiatan literasi membaca
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang variatif.
4. Penggunaan media oleh guru karna kurangnya Pengembangan Media Aplikasi

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini jelas dan terukur, maka diperlukan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar MIN 7 Langkat. Adapun sample yang akan diuji yaitu siswa kelas IV yang memiliki usia dominan 10 tahun. Adapun aspek yang akan diuji yakni bagaimana kemampuan membaca, pemahaman teks, dan minat dalam membaca. Sumber data yang digunakan yaitu data primer yang bersumber dari hasil survei dan wawancara dengan siswa dan guru serta menggunakan data sekunder berupa laporan-laporan sekolah atau guru terkait. Lama waktu yang dilakukan untuk mendapatkan data selama 3 bulan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan *aplikasi let's read* untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat?
2. Bagaimana kevalitan aplikasi *let's read* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat?
3. Bagaimana keefektifan Aplikasi *lets read* untuk meningkatkan kemampuan lietrasi membaca siswa dikelas IV MIN 7 Langlat ?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi *let's read* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat!
2. Untuk memahami kevalitan aplikasi *let's read* untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat !
3. Untuk mengetahui keefektifan Aplikasi *lets read* untuk meningkatkan kemampuan lietrasi membaca siswa dikelas IV MIN 7 Langlat!

1.6. Spesifikasi Produk

1. Nama Aplikasi

Aplikasi "Let's Read" adalah sebuah media interaktif yang dikembangkan khusus untuk meningkatkan literasi membaca. Aplikasi ini menyediakan beragam buku digital yang menarik dan sesuai dengan kurikulum pendidikan, serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung proses pembelajaran membaca secara efektif dan menyenangkan.

2. Cara Pembuatan

a. Koleksi Buku Digital

1. Buku-buku cerita, fabel, dan pengetahuan yang sesuai dengan tingkat membaca siswa kelas IV.
2. Konten yang menarik dan interaktif dengan ilustrasi berwarna.
3. Dilengkapi dengan audio narasi untuk membantu pemahaman.

b. Mode Membaca Interaktif

1. Mode membaca sendiri: Siswa dapat membaca buku secara mandiri.
2. Mode mendengarkan: Siswa dapat mendengarkan cerita yang dibacakan oleh narator.

c. Latihan dan Kuis Interaktif

1. Soal-soal latihan terkait isi buku untuk menguji pemahaman siswa.
2. Kuis dengan berbagai tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan.

d. Fitur Penanda dan Catatan

1. Penanda buku untuk memudahkan melanjutkan membaca di waktu yang lain.
2. Fitur catatan untuk mencatat kata-kata baru atau informasi penting.

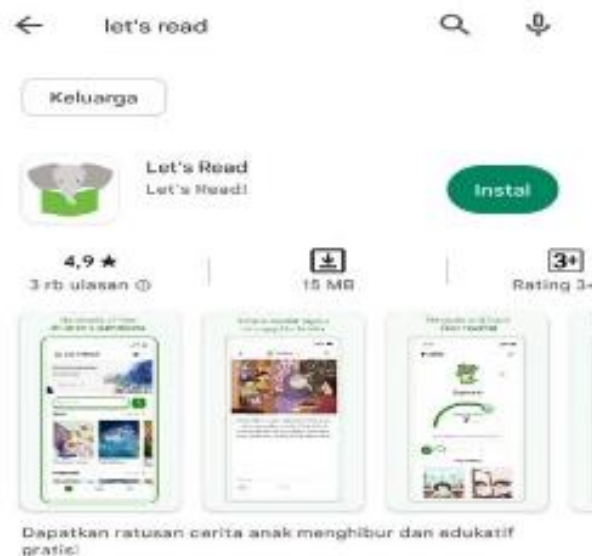
f. Papan Prestasi dan Penghargaan

1. Sistem penghargaan untuk memotivasi siswa, seperti lencana dan sertifikat.
2. Papan prestasi yang menampilkan kemajuan dan pencapaian siswa.

g. Antarmuka Pengguna yang Ramah Anak

1. Desain antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh anak-anak.
2. Navigasi yang sederhana dengan ikon-ikon yang jelas dan menarik.

Aplikasi Let's Readdapat ditemukan pada Playstore dengan icon pada gambar dibawah ini. Hal pertama yang harus dilakukann adalah dengan menginstal aplikasi tersebut.



Gambar 1. 6. 1 Tampilan Aplikasi Let's Read pada Playstore

Setelah itu, kita harus memilih karakter yang ada untuk profil kita sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1.6.2 Tampilan Profil Akun pada Aplikasi Let's Read

Untuk menu utama, kita dapat mencari buku bacaan dengan memasukkan kata kunci (keyword) pada kolom pencarian (search box) seperti ditampilkan pada Gambar berikut :



Gambar 1.6 .3 Tampilan Menu Utama pada Aplikasi Let's Read

Aplikasi "Let's Read" diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat, memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoretis

2.1.1. Pengembangan Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah apabila dipahami secara garis besar adalah manusia , materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Gerlach dan Ely dalam Buku Rostina Sundayana). Media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Media Pembelajaran tumbuh berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

Secara lebih khusus media diartikan sebagai media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Batasan lain telah dikemukakan Menurut AECT (Assosiation of Education and Comunication Technology) dalam buku Azhar Arsyad memberi batasan mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1992:2) dalam buku Azhar Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain- lain.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (1998:99-100) dalam buku Rostina Sundayana menyatakan bahwa ada enam fungsi media pembelajaran mempunyai fungsi adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Media Pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh

seorang guru.

3. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran
4. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
5. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
6. penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

2.1.1.4 Fungsi Media Pembelajaran Bagi Pendidik yaitu

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pendidik
7. Meningkatkan kualitas pelajaran.

2.1.1.5 Fungsi Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik Yaitu:

1. Meningkatkan motivasi belajar
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar mengajar
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajaran untuk belajar
4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga

memudahkan pembelajaran untuk belajar

5. Merangsang pembelajaran untuk berfokus dan beranalisis
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran. (Sanaky:2009-5)

2.1.2. *Let's Read*

2.1.2.1 Pengertian *Let's Read*

Let's Read adalah sebuah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membaca dan mendengarkan berbagai jenis konten, mulai dari buku hingga artikel, cerita pendek, dan banyak lagi. Dengan berkembangnya teknologi digital dan perangkat mobile, aplikasi semacam ini telah menjadi semakin populer di kalangan pembaca yang mencari kenyamanan dan aksesibilitas dalam menikmati literatur. Dalam pembahasan ini, kita akan mengeksplorasi berbagai aspek dari aplikasi *Let's Read*, termasuk fitur, manfaat, tantangan, dan potensi pengembangan di masa depan.

Salah satu fitur utama yang ditawarkan oleh aplikasi *Let's Read* adalah kemampuannya untuk menyediakan akses mudah ke berbagai jenis konten bacaan dalam format yang sesuai dengan preferensi pengguna. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fungsi pencarian yang canggih, pengguna dapat dengan mudah menemukan buku atau artikel yang mereka minati. Selain itu, aplikasi ini juga sering menyediakan opsi untuk mendengarkan konten secara langsung,

menjadikannya sangat berguna bagi mereka yang memiliki mobilitas terbatas atau lebih suka mendengarkan daripada membaca.

Manfaat utama dari penggunaan aplikasi *Let's Read* adalah meningkatkan aksesibilitas terhadap literatur. Dengan memungkinkan pengguna untuk membaca atau mendengarkan konten di mana saja dan kapan saja, aplikasi ini membuka pintu bagi mereka yang memiliki jadwal sibuk atau tidak memiliki akses mudah ke perpustakaan fisik. Selain itu, fitur-fitur seperti penanda buku digital dan kemampuan untuk menyimpan konten secara offline memungkinkan pengguna untuk melanjutkan membaca di mana mereka tinggalkan, bahkan ketika tidak terhubung ke internet.

Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, aplikasi *Let's Read* juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah masalah hak cipta dan lisensi konten. Untuk menyediakan berbagai jenis bacaan kepada pengguna, aplikasi ini harus bekerja sama dengan penerbit dan penulis, yang seringkali melibatkan negosiasi kompleks terkait hak cipta dan royalti. Selain itu, aplikasi ini juga harus berurusan dengan perlindungan DRM (Digital Rights Management) untuk mencegah pembajakan dan penyalinan ilegal konten.

Di samping itu, persaingan di pasar aplikasi digital juga merupakan tantangan bagi *Let's Read*. Dengan banyaknya alternatif yang tersedia, baik dalam bentuk aplikasi serupa maupun platform pembacaan lainnya seperti e-bookstore dan layanan langganan, aplikasi ini harus terus berinovasi dan memperbaiki layanannya agar tetap relevan dan menarik bagi pengguna potensial. Untuk mengatasi tantangan ini, ada beberapa strategi pengembangan yang dapat dipertimbangkan

oleh tim di balik *Let's Read*. Salah satunya adalah meningkatkan kerjasama dengan penerbit dan penulis untuk mendapatkan akses eksklusif ke konten berkualitas tinggi, yang dapat membedakan aplikasi ini dari pesaingnya. Selain itu, investasi dalam teknologi anti-pembajakan yang lebih canggih dan keamanan data dapat membantu melindungi hak cipta dan privasi pengguna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepercayaan mereka terhadap platform.

Selain itu, meningkatkan fitur-fitur tambahan seperti rekomendasi yang dipersonalisasi berdasarkan preferensi pembaca dan integrasi dengan platform media sosial juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan pengguna dan memperluas basis pengguna aplikasi *Let's Read*. Selain tantangan dan strategi pengembangan, penting juga untuk memperhatikan tren dan perubahan dalam perilaku pembaca untuk membantu membentuk arah pengembangan masa depan aplikasi ini. Misalnya, dengan semakin banyaknya minat dalam audiobook dan konten audio lainnya, *Let's Read* dapat mempertimbangkan untuk lebih fokus pada pengembangan fitur-fitur audio dalam aplikasinya.

2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan *Let's Read*

Let's Read adalah sebuah platform digital yang bertujuan untuk meningkatkan literasi anak-anak melalui buku cerita yang tersedia dalam berbagai bahasa. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kelemahan dari *Let's Read*:

Kelebihan:

1. Akses Gratis: *Let's Read* menyediakan buku cerita digital secara gratis, yang membuatnya mudah diakses oleh anak-anak dan keluarga dari berbagai latar

belakang ekonomi.

2. **Multibahasa:** Buku-buku di Let's Read tersedia dalam berbagai bahasa, termasuk bahasa-bahasa lokal. Ini membantu anak-anak yang tumbuh dengan bahasa ibu yang berbeda untuk belajar membaca dalam bahasa mereka sendiri.
3. **Pilihan Buku yang Beragam:** Platform ini menawarkan berbagai genre buku, dari cerita rakyat hingga buku pendidikan, sehingga dapat memenuhi berbagai minat dan kebutuhan anak-anak.
4. **Antarmuka Ramah Pengguna:** Desain platform yang intuitif dan ramah pengguna membuatnya mudah dioperasikan oleh anak-anak dan orang tua.
5. **Meningkatkan Literasi:** Dengan menyediakan buku-buku yang menarik dan mudah diakses, Let's Read berkontribusi dalam meningkatkan minat baca dan literasi anak-anak di seluruh dunia.
6. **Penyajian Visual yang Menarik:** Buku-buku di Let's Read disertai dengan ilustrasi yang menarik, yang dapat membantu anak-anak lebih memahami cerita dan menikmati pengalaman membaca.

Kelemahan:

1. **Keterbatasan Akses Internet:** Meskipun gratis, platform ini memerlukan akses internet untuk mengunduh atau membaca buku, yang bisa menjadi kendala bagi mereka yang tinggal di daerah dengan akses internet terbatas.
2. **Ketersediaan Perangkat:** Anak-anak dari keluarga yang tidak memiliki perangkat digital (seperti smartphone atau tablet) mungkin tidak dapat memanfaatkan platform ini.

3. **Kualitas Konten yang Bervariasi:** Karena platform ini menyertakan konten dari berbagai sumber, kualitas cerita dan ilustrasi dapat bervariasi, dan mungkin tidak semuanya memenuhi standar pendidikan tertentu.
4. **Tidak Ada Interaksi Fisik:** Buku digital tidak bisa menggantikan pengalaman membaca buku fisik, di mana anak-anak dapat menyentuh dan merasakan halaman, serta membangun koneksi fisik dengan buku.
5. **Keterbatasan Fitur Interaktif:** Dibandingkan dengan beberapa aplikasi pendidikan lainnya, Let's Read mungkin memiliki fitur interaktif yang terbatas, seperti animasi atau permainan yang dapat melibatkan anak-anak lebih dalam.
6. **Ketergantungan pada Teknologi:** Penggunaan platform ini bergantung pada ketersediaan dan kemampuan teknologi, yang mungkin tidak selalu tersedia di semua lingkungan.

2.1.2.3 Pandangan Para Ahli Mengenai Aplikasi *Let's Read*

Aplikasi Let's Read telah mendapatkan berbagai tanggapan positif dari para ahli dalam bidang pendidikan dan literasi. Berikut adalah beberapa pandangan ahli mengenai aplikasi ini:

1. **Peningkatan Literasi Anak:** Aplikasi Let's Read, yang dikembangkan oleh Asia Foundation, dinilai sangat efektif dalam meningkatkan minat baca anak-anak. Beberapa studi menunjukkan bahwa aplikasi ini membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan membaca sejak dini melalui buku-buku digital yang menarik dan mudah diakses. (Ella Fitria).

2. Kemudahan Penggunaan: Menurut penelitian yang menggunakan metode USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of Use) Questionnaire, aplikasi Let's Read mendapatkan skor tinggi dalam dimensi kemudahan penggunaan, kemudahan belajar, dan kepuasan pengguna. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat layak digunakan dan disukai oleh anak-anak serta guru PAUD (UPI Repository).
3. Persepsi Positif dari Orang Tua: Orang tua yang menggunakan aplikasi Let's Read untuk anak-anak mereka menunjukkan persepsi positif. Mereka menilai bahwa koleksi buku yang tersedia sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan informasi anak-anak, serta fitur-fitur yang memudahkan akses dan penggunaan aplikasi (Directory of Open Access Journals – DOAJ).
4. Pengembangan Minat Baca Melalui Media Digital: Di masa pandemi, ketika akses fisik ke perpustakaan dan sekolah terbatas, aplikasi seperti Let's Read menjadi solusi penting. Dengan konten edukatif yang menarik, aplikasi ini membantu meminimalkan dampak negatif penggunaan gadget dengan mengarahkan anak-anak ke konten yang bermanfaat (Directory of Open Access Journals – DOAJ) (Ella Fitria).
5. Inovasi dan Kreativitas: Aplikasi ini juga dilihat sebagai inovasi yang mendukung kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan menyediakan buku-buku yang berwarna-warni dan penuh ilustrasi, Let's Read berhasil menarik perhatian anak-anak yang sebelumnya kurang tertarik membaca, sehingga secara bertahap menumbuhkan kebiasaan membaca mereka (Ella Fitria).

Secara keseluruhan, aplikasi Let's Read dinilai sangat bermanfaat dalam mendukung literasi anak-anak melalui pendekatan digital yang modern dan menarik. Para ahli merekomendasikan penggunaan aplikasi ini sebagai alat bantu pendidikan yang efektif untuk meningkatkan minat baca dan keterampilan literasi anak-anak.

2.1.3. Karakteristik Siswa

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik.

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda sebagai guru harus memahami karakteristik peserta didiknya akibat positif yang diperoleh guru dengan memahami karakteristik peserta didik yaitu guru mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. jika guru dalam merancang pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik, maka peserta didik akan kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Menurut piaget Ada empat tahap perkembangan kognitif anak yaitu: (1) Tahap sensorimotor (umur 1,5-2 tahun), Selama proses ini anak akan menggali lingkungannya, (2) Tahap pra operasional (umur 2-6/7 tahun), Pada tahap ini anak akan menjadi lebih baik dalam penggunaan bahasa, (3) Tahap operasional konkrit (Umur 6 atau 7 tahun umur 11 atau 12 tahun), Pada saat anak di sekolah dasar. Anak dapat berpikir logis tentang

sesuatu yang dialami, (4) Tahap operasional formal (Umur 14 tahun ke atas), Dapat mengaplikasikan logika ke situasi abstrak dan hipotesis (Anitah, 2009:9).

Buhler Menyatakan bahwa wakil perkembangan anak usia 9 hingga 11 tahun yaitu anak memiliki objek aktivitas yang tinggi bisa juga disebut sebagai masa menyelidiki, mencoba dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan menyelidiki rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah, dan bereksplorasi (sobur, 2011;131-133). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar adalah anak berada pada usia 9 hingga 11 tahun, berada pada fase operasional konkret, berpikir logis yang berdasarkan pada manipulasi fisik objek-objek, berpikir secara sistematis untuk mencapai memecahkan masalah, memiliki objektivitas yang tinggi, masa menyelidiki, mencoba dan bereksperimen yang distimulasi oleh dorongan-dorongan rasa ingin tahu yang besar, masa pemusatan dan penimbunan tenaga untuk berlatih, menjelajah dan bereksplorasi.

Karakteristik siswa tersebut umumnya dimiliki oleh siswa IV MIN 7 Langkat. Oleh karena itu guru hendaknya melakukan suatu inovasi Salah satunya yaitu penerapan pendekatan aplikasi melalui media konkret pada pembelajaran yang diimplementasikan. penerapan pendekatan dengan media konkret dimulai dengan penyajian objek pengamatan kemudian siswa mengaitkan temuan-temuan tersebut untuk menghasilkan suatu simpulan. hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yaitu berpikir logis dan mampu menyelidiki objek yang konkret.

2.1.3.1 Strategi Peningkatan Literasi Membaca

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru telah menggunakan beberapa strategi untuk meningkatkan literasi membaca yakni:

- 1) Membaca 15 menit adalah melakukan kegiatan membaca sebelum pembelajaran dimulai, kegiatan-kegiatan yang menyenangkan sebagai upaya penerapan gerakan literasi membaca, para siswa lebih antusias dan termotivasi untuk lebih meningkatkan minat dalam membaca (Wulanjani & Anggraeni, 2019)
- 2) Sekolah menyediakan berbagai macam buku dan bahan bacaan yang dapat menarik minat siswa dan melaksanakan kegiatan yang meningkatkan minat baca siswa. sekolah menyelenggarakan berbagai kegiatan yang bertujuan mempertahankan minat baca dan meningkatkan kecakapan literasi siswa melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. (Widodo, 2020).
- 3) Pengembangan kemampuan literasi juga dilakukan melalui kegiatan perpustakaan sekolah dan menyediakan sudut baca kelas, pojok baca, gerobak baca, dan menonton film pendek. Pengembangan kemampuan literasi melalui kegiatan perpustakaan dan dengan berbagai kegiatan lainnya. (Sadli, 2019).

Dalam membangun budaya literasi yang positif di sekolah, terdapat beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah:

- 1) Mengkondisikan lingkungan fisik

Ramah literasi Lingkungan fisik adalah hal pertama yang dilihat dan dirasakan warga sekolah. Oleh karena itu, lingkungan fisik perlu terlihat ramah dan kondusif untuk pembelajaran. Sekolah yang mendukung

pengembangan budaya literasi sebaiknya memajang karya peserta didik di seluruh area sekolah, termasuk koridor, kantor kepala sekolah dan guru. Selain itu, karya-karya peserta didik diganti secara rutin untuk memberikan kesempatan kepada semua peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat mengakses buku dan bahan bacaan lain di Sudut Baca di semua kelas, kantor, dan area lain di sekolah. Ruang pimpinan dengan pajangan karya peserta didik akan menunjukkan pengembangan budaya literasi. Dalam hal ini setiap sekolah perlu memenuhi standar pelayanan minimal yang ditetapkan oleh pemerintah.

2) Mengupayakan lingkungan sosial dan afektif

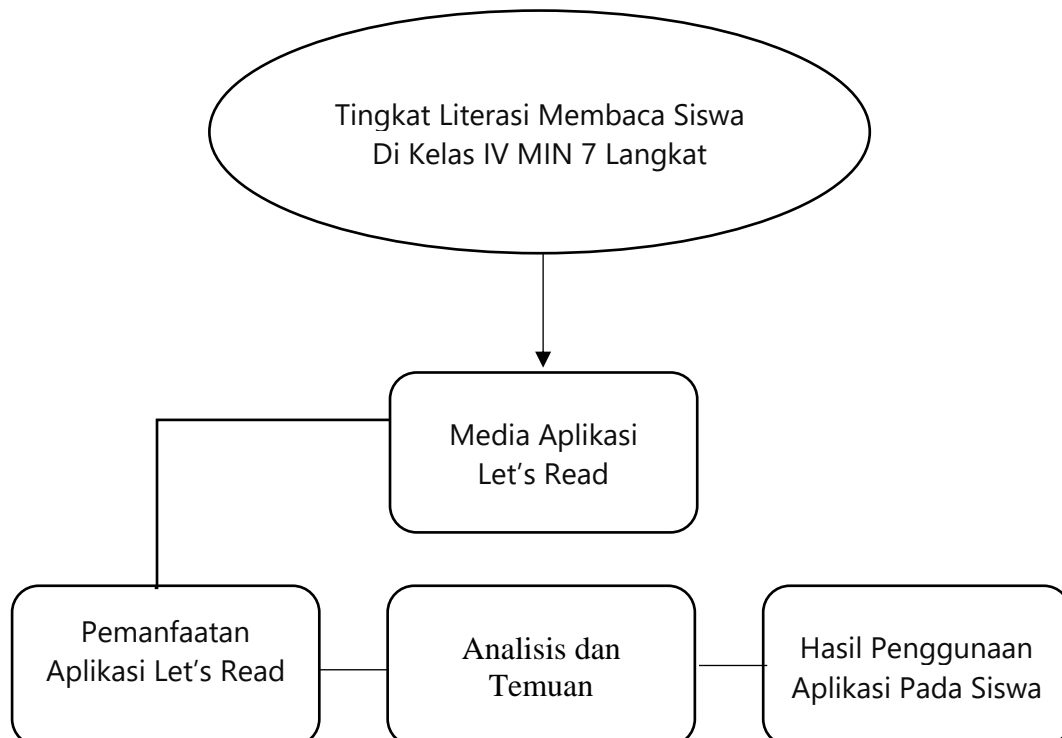
Lingkungan sosial dan afektif dibangun melalui model komunikasi dan interaksi seluruh komponen sekolah. Hal itu dapat dikembangkan dengan pengakuan atas capaian peserta didik sepanjang tahun. Pemberian penghargaan dapat dilakukan saat upacara bendera setiap minggu untuk menghargai kemajuan peserta didik di semua aspek. Prestasi yang dihargai bukan hanya akademis, tetapi juga sikap dan upaya peserta didik. Dengan demikian, setiap peserta didik mempunyai kesempatan untuk memperoleh penghargaan sekolah. Sekolah bisa menyelenggarakan festival buku, lomba poster, mendongeng, karnaval tokoh buku cerita, dan sebagainya. agar literasi dapat mewarnai semua perayaan penting di sekolah sepanjang tahun.

3) Mengupayakan sekolah sebagai lingkungan akademis yang literat

Lingkungan fisik, sosial, dan afektif berkaitan erat dengan lingkungan akademis. Ini dapat dilihat dari perencanaan dan pelaksanaan gerakan

literasi di sekolah. Sekolah sebaiknya memberikan alokasi waktu yang cukup banyak untuk pembelajaran literasi. Salah satunya dengan menjalankan kegiatan membaca dalam hati dan/atau guru membacakan buku dengan nyaring selama 15 menit sebelum pelajaran berlangsung. Untuk menunjang kemampuan guru dan staf, mereka perlu diberikan kesempatan untuk mengikuti program pelatihan peningkatan pemahaman tentang program literasi, pelaksanaan, dan keterlaksanaannya. Sobat SMP juga dapat mengunduh modul-modul yang diterbitkan Direktorat SMP sebagai bahan bacaan yang dapat mendukung gerakan literasi di sekolah.

2.2. Kerangka Konseptual



2.3 Hipotesis

Hipotesis pada dasarnya merupakan suatu preposisi atau anggapan yang mungkin benar dan sering digunakan untuk dasar pembuatan keputusan dan penelitian lebih lanjut. Dalam penelitian ini terdapat hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nol (Ho). (Irianto, 2016) Adapun rumusan kedua hipotesis tersebut adalah sebagai berikut:

Ha : Penggunaan aplikasi Let's Read memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap literasi membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat.

H0 : Tidak ada pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Let's Read terhadap literasi membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat.

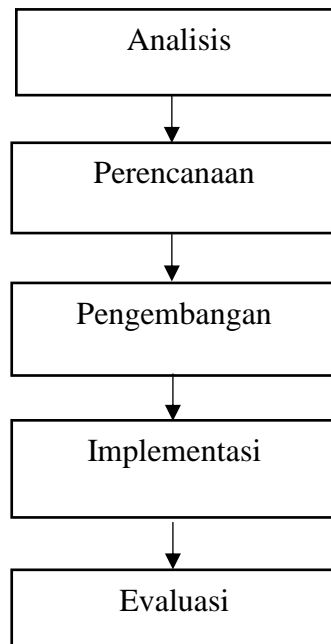
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu produk yang berupa pembelajaran Media Aplikasi *Let's Read*, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu media pembelajaran pada materi Literasi. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D), yaitu suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian.

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Model ADDIE adalah desain/model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasi pada struktur implementasi. Fungsi dari model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat serta infrastruktur program belajar mengajar yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (*Analysis*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan ADDIE dapat digambarkan seperti di bawah ini.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

3.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini mengikuti tahapan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang ada dalam pembelajaran literasi membaca. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Identifikasi Kebutuhan: Mengumpulkan data tentang kebutuhan literasi membaca siswa melalui observasi, angket, dan wawancara dengan guru serta siswa.
- b. Analisis Kurikulum: Menganalisis kurikulum yang berlaku untuk memahami kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas IV.
- c. Analisis Situasi Pembelajaran: Mengidentifikasi kendala dan tantangan

yang dihadapi dalam pembelajaran literasi membaca saat ini.

2. Design (Desain)

Tahap desain berfokus pada perancangan media dan instrumen yang akan digunakan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Perancangan Media: Mendesain konten dan antarmuka aplikasi "*Let's Read*" yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas IV. Desain ini mencakup layout, navigasi, dan fitur-fitur aplikasi.
- b. Penyusunan Instrumen Penilaian: Menyusun instrumen penilaian seperti tes literasi membaca dan angket untuk mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa.
- c. Pengembangan Materi: Merancang dan mengembangkan materi bacaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa serta mendukung pencapaian kompetensi literasi membaca.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan dan validasi aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Pembuatan Aplikasi: Mengembangkan aplikasi "*Let's Read*" dengan bantuan ahli teknologi pendidikan dan pengembang aplikasi. Proses ini mencakup pembuatan prototipe, coding, dan integrasi konten.
- b. Validasi Ahli: Melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan aplikasi layak digunakan dalam pembelajaran. Ahli akan

menilai aplikasi dari segi kualitas desain, kegunaan, dan relevansi konten.

- c. Revisi Produk: Melakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas aplikasi sebelum diujicobakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi bertujuan untuk menerapkan aplikasi dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Uji Coba Terbatas: Melakukan uji coba terbatas pada sekelompok kecil siswa kelas IV di MIN 7 Langkat untuk mendapatkan umpan balik awal mengenai penggunaan aplikasi.
- b. Pelatihan Guru: Memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara penggunaan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan ini penting agar guru dapat memanfaatkan aplikasi secara optimal.
- c. Implementasi Luas: Mengimplementasikan aplikasi dalam pembelajaran literasi membaca di kelas IV secara menyeluruh. Selama implementasi, aplikasi akan digunakan oleh seluruh siswa kelas IV dalam kegiatan pembelajaran literasi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Kegiatan dalam tahap ini meliputi:

- a. Evaluasi Formatif: Melakukan evaluasi selama proses pengembangan dan implementasi untuk mengidentifikasi masalah dan melakukan

2.	Observasi									
3.	Perencanaan									
4.	Bimbingan									
5.	Seminar proposal									
6.	Penelitian									
7.	Bimbingan									
8.	Acc Sidang									
9	Sidang Skripsi									

3.2.2 Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media aplikasi "*Let's Read*" untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat, sumber data yang digunakan mencakup data kuantitatif dan data kualitatif. Berikut adalah penjelasan mengenai kedua jenis sumber data tersebut:

1. Sumber Data Kuantitatif

Sumber data kuantitatif adalah data yang dapat diukur dan dihitung secara numerik. Data ini biasanya dikumpulkan melalui instrumen yang menghasilkan angka atau skor yang dapat dianalisis secara statistik.

a. Sumber data kuantitatif dalam penelitian ini meliputi:

Tes Literasi Membaca: Data yang diperoleh dari tes literasi membaca yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi "Let's Read". Hasil tes ini memberikan skor numerik yang dapat dianalisis untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi siswa.

b. Angket: Data dari angket yang disebarakan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, minat, dan respon mereka terhadap aplikasi. Angket ini berisi pertanyaan tertutup dengan skala Likert yang hasilnya dapat dihitung dan dianalisis secara statistik.

2. Sumber Data Kualitatif

Sumber data kualitatif adalah data yang bersifat deskriptif dan tidak dapat diukur secara numerik. Data ini biasanya diperoleh melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Sumber data kualitatif dalam penelitian ini meliputi:

a. Wawancara: Data yang diperoleh dari wawancara dengan guru dan siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan aplikasi "Let's Read". Wawancara ini memberikan informasi mendalam tentang persepsi, kepuasan, dan saran perbaikan dari pengguna.

b. Observasi: Data yang dikumpulkan melalui observasi langsung

terhadap aktivitas dan respons siswa selama penggunaan aplikasi. Observasi ini mencakup catatan mengenai keterlibatan siswa, interaksi dengan aplikasi, dan perilaku belajar.

- c. Validasi Ahli: Data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi yang memberikan *feedback* dan evaluasi terhadap desain dan konten aplikasi. Masukan dari ahli ini bersifat deskriptif dan digunakan untuk memperbaiki aplikasi.

Dengan menggunakan kedua jenis sumber data ini, penelitian ini dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas *aplikasi "Let's Read"* dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Data kuantitatif memberikan bukti numerik tentang peningkatan kemampuan literasi, sementara data kualitatif memberikan wawasan mendalam tentang pengalaman dan persepsi pengguna. Dalam penelitian pengembangan ini, sumber data yang digunakan terdiri dari dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini meliputi:

- a. Siswa Kelas IV MIN 7 Langkat: Siswa ini adalah pengguna utama aplikasi *"Let's Read"*. Data yang dikumpulkan dari siswa mencakup hasil tes literasi membaca, tanggapan melalui angket, serta hasil wawancara dan observasi selama penggunaan aplikasi.
- b. Guru Kelas IV MIN 7 Langkat: Guru yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi akan memberikan data berupa

observasi mengenai perubahan kemampuan literasi siswa, serta tanggapan dan masukan terhadap aplikasi yang dikembangkan.

- c. Ahli Media dan Ahli Materi: Para ahli ini memberikan data melalui validasi produk, memberikan feedback mengenai kualitas desain dan konten aplikasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya dan relevan dengan penelitian ini. Sumber data sekunder meliputi:

- a. Dokumen Kurikulum: Dokumen kurikulum yang berlaku di MIN 7 Langkat digunakan untuk menganalisis kompetensi dasar literasi membaca yang harus dicapai oleh siswa kelas IV.
- b. Literatur dan Penelitian Terdahulu: Buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan literasi membaca dan pengembangan media pembelajaran. Literatur ini digunakan sebagai referensi dalam merancang dan mengembangkan aplikasi "*Let's Read*".
- c. Data Statistik Sekolah: Data yang berkaitan dengan profil siswa, tingkat kemampuan literasi, dan kondisi pembelajaran di MIN 7 Langkat.

3.2.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga

lebih mudah diolah (Widiasworo, 2018). Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Instrumen Validasi Ahli

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan telah sesuai dengan aspek penilaian dan valid atau tidaknya. Tujuan dari instrumen validasi yaitu untuk memperoleh penilaian tentang produk yang dikembangkan mengenai media dengan materi yang telah peneliti kembangkan.

3.3.1.1 Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Relevansi Konten	1. Konten aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku					
		2. Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.					
2.	Kesesuaian Tingkat Kesulitan	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.					
3.	Keakuratan Informasi	4. Informasi yang disajikan dalam aplikasi akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.					
		5. Materi bebas dari kesalahan fakta dan penjelasan.					
4.	Kelengkapan Materi	6. Materi mencakup semua aspek penting yang perlu dipelajari siswa.					
5.	Keterlibatan Siswa	7. Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa.					
		8. Materi disajikan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.					

3.3.3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			5	4	3	2	1

1.	Kejelasan Antarmuka	1. Tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.					
		2. Tata letak (layout) elemen-elemen pada layar tertata dengan baik.					
2.	Estetika Desain	3. Desain visual aplikasi menarik bagi siswa kelas IV.					
		4. Pemilihan warna, ikon, dan font mendukung estetika keseluruhan aplikasi.					
3.	Konsistensi Desain	5. Elemen-elemen desain konsisten di seluruh aplikasi.					
		6. Navigasi antar halaman dalam aplikasi konsisten dan mudah diikuti.					
4.	Kelengkapan Fitur	7. Semua fitur yang dijanjikan tersedia dan dapat diakses dengan mudah.					
		8. Fitur-fitur dalam aplikasi mendukung tujuan pembelajaran literasi.					
5.	Keterlibatan Siswa	9. Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa.					
		10. Materi disajikan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.					
6.	Evaluasi dan Assessment	11. Aplikasi menyediakan alat untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.					

3.3.1.3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek	Kriteria	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan	1. Teks mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas IV.					
2.	Kesederhanaan Bahasa	2. Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.					
3.	Keakuratan	3. Penggunaan tata bahasa dalam teks sudah benar dan sesuai					

		dengan kaidah bahasa Indonesia.					
4.	Ejaan dan Tanda Baca	4. Ejaan dan penggunaan tanda baca dalam teks sudah benar.					
5.	Kesesuaian Kosakata	5. Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia siswa kelas IV.					
6.	Penggunaan Bahasa Sehari-Hari	6. Bahasa yang digunakan dalam teks merupakan bahasa yang sehari-hari digunakan oleh siswa.					

2. Instrumen Angket Respon Peserta Didik

Pada dasarnya angket merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk yang telah dibuat. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat memberikan masukan kepada peneliti tentang pendapat peserta didik terhadap coba pengembangan media pembelajaran berbasis videoscibe materi statistika yang telah mereka gunakan saat uji coba.

Tabel 3.3.5 Instrumen Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa.					
2.	Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami.					
3.	Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti.					
4.	Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa.					
5.	Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan.					
6.	Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik.					
7.	Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah.					

8.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.					
9.	Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.					
10.	Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan					

3.2.4 Analisis Data Penelitian

Angket validasi ahli terkait kelengkapan materi dan kesesuaian Media Aplikasi *Let's Read* dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan peroduk memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkatan media pembelajaran. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 3.4.1.

Tabel 3.4.1 Skor Penilaian Validasi Ahli

Sekor	Pilihan Jawaban Kelayakan
5	Sangat Baik / Sangat Valid
4	Baik / Valid
3	Cukup Baik/ Cukup Valid
2	Kurang Baik/Tidak Valid
1	Sangat Kurang Baik/ Sangat Tidak Valid

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa kemudian hasil akhirnya dicari rata-rata lalu kemudian dikonversikan kedalam pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media aplikasi *let's read* pada materi literasi. Penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.4.2

Tabel 3.4.2 Kriteria untuk Uji Kemenarikan

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Keterangan
$4,26 < \bar{x} \leq 5,00$	Sangat Baik/Valid	Tidak Revisi
$3,51 < \bar{x} \leq 4,26$	Baik/ Cukup Valid	Revisi Sedikit
$2,76 < \bar{x} \leq 3,51$	Cukup Baik/ Cukup Valid	Revisi sebagian
$1,00 < \bar{x} \leq 2,76$	Kurang Baik/ Kurang Valid	Revisi Sebagian dan Pengkajian Ulang Materi
$0,01 < \bar{x} \leq 1,00$	Sangat Kurang Baik/ Tidak Valid	Revisi Total

Instrument yang digunakan memiliki 5 jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus sebagai berikut dalam penelitian (Diah Ayu Pratiwi : 2018).

Dengan

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah skor}}{n}$$

Keterangan

\bar{x} = Rata – raya akhir

n = jumlah responden

3.3 Rancangan Produk

1. Konsep Produk

Aplikasi "*Let's Read*" adalah media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat. Aplikasi ini menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kurikulum, latihan interaktif, dan evaluasi pembelajaran.

2. Tujuan Produk

Tujuan utama dari aplikasi "*Let's Read*" adalah untuk

- a. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca.
- b. Meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas IV.
- c. Menyediakan sumber belajar yang menarik dan mudah diakses oleh siswa.

3. Fitur Utama Produk

a. Bahan Bacaan

1. Buku Cerita: Koleksi cerita pendek yang sesuai dengan tingkat baca siswa kelas IV.
2. Artikel Informasi: Artikel dengan topik yang menarik dan relevan untuk siswa.
3. Komik Interaktif: Cerita dalam bentuk komik yang menarik dan mudah dipahami.

b. Latihan Interaktif

1. Kuis dan Soal Latihan: Soal pilihan ganda, isian singkat, dan jawaban benar-salah untuk mengukur pemahaman siswa.
2. Puzzle dan Games: Permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan literasi dengan cara yang menyenangkan.

c. Evaluasi Pembelajaran

1. Tes Literasi: Tes yang dirancang untuk mengukur kemampuan membaca dan memahami teks siswa.
2. Laporan Kemajuan: Fitur untuk melihat perkembangan kemampuan literasi siswa dari waktu ke waktu.

d. Fitur Tambahan

1. Audio Buku: Fitur untuk mendengarkan buku yang dibacakan.
2. Video Edukasi: Video yang mendukung materi bacaan.
3. Forum Diskusi: Tempat bagi siswa untuk berdiskusi dan berbagi pendapat tentang bahan bacaan.

4. Desain Antarmuka Pengguna

- a. Halaman Utama: Menu utama dengan akses cepat ke semua fitur aplikasi.
- b. Navigasi Sederhana: Navigasi yang mudah dipahami dengan ikon-ikon yang intuitif dan label yang jelas.
- c. Tampilan Menarik: Penggunaan warna-warna cerah, gambar, dan animasi untuk menarik minat siswa.
- d. Responsif: Antarmuka yang responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat.

3.3.1 Pengujian Internal

Pengujian internal merupakan langkah penting dalam pengembangan aplikasi "*Let's Read*" sebelum diimplementasikan secara luas. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, memiliki desain yang baik, dan dapat meningkatkan literasi membaca siswa.

a. Instrumen Lembar Angket Untuk Ahli Media

Pada instrumen ahli media berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen

ahli media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabe 3.3.1

3.3.1.1 Kisi-Kisi Instumen Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	No Soal
Kejelasan Antarmuka	Tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.	1
	Tata letak (layout) elemen-elemen pada layar tertata dengan baik.	2
Estetika Desain	Desain visual aplikasi menarik bagi siswa kelas IV.	3
	Pemilihan warna, ikon, dan font mendukung estetika keseluruhan aplikasi.	4
Konsistensi Desain	Elemen-elemen desain konsisten di seluruh aplikasi.	5
	Navigasi antar halaman dalam aplikasi konsisten dan mudah diikuti.	6
Kelengkapan Fitur	Semua fitur yang dijanjikan tersedia dan dapat diakses dengan mudah.	7
	Fitur-fitur dalam aplikasi mendukung tujuan pembelajaran literasi.	8
Evaluasi dan Assessment	Aplikasi menyediakan alat untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.	9
	Hasil evaluasi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa dan guru.	10

b. Instrumen Lembar Angket Untuk Ahli Materi

Pada instrumen ahli materi berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.3.3.2

3.3.3.2 Kisi-Kisi Instumen Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	No Soal
Relevansi Konten	Konten aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	1
	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	2
Kesesuaian Tingkat Kesulitan	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.	3

Keakuratan Informasi	Informasi yang disajikan dalam aplikasi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.	4
	Materi bebas dari kesalahan fakta dan penjelasan.	5
Kelengkapan Materi	Materi mencakup semua aspek penting yang perlu dipelajari siswa.	6
Keterlibatan Siswa	Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa.	7
	Materi disajikan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.	8

c. Instrumen Lembar Angket Untuk Ahli Bahasa

Pada instrumen ahli bahasa berisi poin tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi untuk instrumen ahli materi pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 3.3.1.3

3.3.1.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Indikator	No Soal
Keterbacaan	Teks mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas IV.	1
Kesederhanaan Bahasa	Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	2
Keakuratan Tata Bahasa	Penggunaan tata bahasa dalam teks sudah benar dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	3
Ejaan dan Tanda Baca	Ejaan dan penggunaan tanda baca dalam teks sudah benar.	4
Kesesuaian Kosakata	Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia siswa kelas IV.	5
Penggunaan Bahasa Sehari-hari	Bahasa yang digunakan dalam teks merupakan bahasa yang sehari-hari digunakan oleh siswa.	6

3.3.2 Pengujian Eksternal

Pengujian eksternal dilakukan di lingkungan nyata dengan melibatkan pengguna yang sebenarnya. Tahapan pengujian eksternal meliputi:

a. Instrumen Penilaian Validitas Untuk Siswa

Instrumen untuk siswa dapat ditinjau dari aspek kemudahan, motivasi, kemenarikan, dan kebermanfaatan. Berikut kisi-kisi instrumen untuk siswa yang dapat dilihat pada tabel 3.3.2.1

3.3.2.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Untuk Siswa

Aspek	Indikator	No Soal
Kemudahan Navigasi	Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa.	1
Keterbacaan Teks	Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami.	2
Instruksi yang Jelas	Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti.	3
Keterlibatan Siswa	Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa.	4
Interaktivitas	Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan.	5
Variasi Konten	Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik.	6
Relevansi Materi	Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah.	7
Tingkat Kesulitan	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.	8
Pengembangan Keterampilan	Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.	9
Desain yang Menarik	Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan.	10

Instrumen penilaian validitas ini dirancang untuk mendapatkan umpan balik dari guru mengenai penggunaan aplikasi "*Let's Read*". Data yang dikumpulkan dari penilaian ini akan membantu dalam meningkatkan kualitas aplikasi agar lebih efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat.

3.4 Tahapan Pengembangan

Pengembangan aplikasi "*Let's Read*" bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat melalui media yang interaktif dan menarik. Berikut adalah tahapan pengembangan media aplikasi tersebut:

a. Analisis Kebutuhan

1. Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi masalah literasi membaca di kelas IV MIN 7 Langkat.
2. Survei dan Wawancara: Melakukan survei dan wawancara dengan guru, siswa, dan orang tua.
3. Analisis Kurikulum: Mengkaji kurikulum untuk memastikan aplikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Perencanaan

1. Tujuan Pengembangan: Menetapkan tujuan pengembangan aplikasi.
2. Desain Konsep: Membuat desain konsep aplikasi yang mencakup struktur, fitur, dan konten utama.
3. Penentuan Sumber Daya: Menentukan sumber daya yang diperlukan untuk pengembangan.

c. Desain dan Pengembangan

1. Desain UI/UX: Mendesain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang ramah anak.
2. Pengembangan Konten: Membuat dan mengumpulkan konten bacaan yang relevan dan menarik.
3. Pengembangan Aplikasi: Memulai pengembangan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat.

3.4.1 Pembuatan Produk

a. Desain Aplikasi

1. Prototyping: Membuat prototipe aplikasi untuk mendapatkan gambaran awal dan masukan.
2. Desain Grafis: Mendesain elemen grafis dan visual yang menarik bagi anak-anak.

b. Pengembangan Teknologi

1. Pemrograman: Mengembangkan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman dan platform yang sesuai.
2. Integrasi Konten: Mengintegrasikan konten bacaan ke dalam aplikasi.
3. Pengujian Internal: Melakukan pengujian internal untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai dengan desain.

c. Pengujian Fungsi

1. Pengujian Alfa: Melibatkan pengujian oleh tim pengembang untuk mengidentifikasi dan memperbaiki bug awal.
2. Pengujian Beta: Melibatkan pengguna akhir (siswa dan guru) dalam skala kecil untuk mendapatkan umpan balik langsung.

d. Penyempurnaan Produk

1. Revisi dan Peningkatan: Melakukan revisi berdasarkan hasil pengujian beta dan meningkatkan fitur serta konten.
2. Finalisasi Produk: Menyelesaikan pengembangan aplikasi dengan semua fitur dan konten final.

3.4.2 Pengujian Lapangan

Berikut adalah pengujian lapangan dalam bentuk skala untuk pengembangan media aplikasi "*Let's Read*" guna meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat.

a. Pengujian Lapangan

No.	Aspek	Indikator	Skala (1-100)	Catatan
A. Kejelasan dan Kemudahan Penggunaan				
	Kemudahan Navigasi	Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa.		
	Keterbacaan Teks	Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami.		
	Instruksi yang Jelas	Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti.		
B. Keterlibatan dan Interaktivitas				
	Keterlibatan Siswa	Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa.		
	Intraktivitas	Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan.		
C. Kesesuaian Materi				
	relevansi materi	Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah.		

	Tingkat Kesulitan	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.		
D. Desain dan Tampilan				
	Desain yang Menarik	Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan.		
	Pengguna Warna	Penggunaan warna dalam aplikasi menyenangkan dan tidak membuat mata lelah.		
E. Pengalaman Pengguna	Keterlibatan Emosional	Aplikasi membuat siswa merasa senang dan termotivasi untuk belajar		
	Kesesuaian dengan minat	Materi dan aktivitas dalam aplikasi sesuai dengan minat siswa.		

b. Petunjuk Pengisian

Skala (1-100): Berikan penilaian dengan skala rasio 1-100 untuk setiap indikator, di mana:

1. 1-20: Sangat Tidak Setuju
2. 21-40: Tidak Setuju
3. 41-60: Netral
4. 61-80: Setuju
5. 81-100: Sangat Setuju

3.5. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	Waktu Pelaksanaan	Metode/Data yang Digunakan
1	Pengumpulan data awal (pre-test)	Minggu 1	Tes literasi membaca awal
2	Implementasi aplikasi Let's Read	Minggu 2-6	Penggunaan aplikasi oleh siswa
3	Pengumpulan data setelah implementasi (post-test)	Minggu 7	Tes literasi membaca setelah penggunaan aplikasi
4	Analisis data	Minggu 8	Statistik deskriptif dan uji perbedaan
5	Penyusunan laporan penelitian	Minggu 9-10	Penyusunan hasil penelitian

Dengan jadwal ini, diharapkan proses pengembangan, pengujian, dan implementasi aplikasi "*Let's Read*" dapat berjalan lancar dan sesuai dengan rencana, sehingga dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat secara efektif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Let's Read* yang dirancang untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat. Aplikasi ini tidak hanya menyediakan akses ke berbagai buku digital tetapi juga mengajarkan siswa cara berinteraksi dengan konten digital secara kritis dan kreatif. Dengan fitur-fitur interaktif, aplikasi ini membantu siswa mengembangkan literasi digital mereka, yang sangat penting dalam era teknologi informasi saat ini.

Menurut (Hobbs, 2021), literasi digital mencakup kemampuan siswa untuk mencari, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi digital. Aplikasi *Let's Read* berfungsi untuk memfasilitasi proses ini dengan memberikan siswa pengalaman yang mendalam dalam literasi digital.

(Tinkler, 2020) menekankan bahwa teknologi yang terintegrasi dengan baik dalam proses pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Mereka menyoroti pentingnya interaktivitas, personalisasi, dan kolaborasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi *Let's Read* menggunakan teknologi ini untuk menyediakan pengalaman membaca yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat setiap siswa, memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Pembelajaran adaptif, sebagaimana dijelaskan oleh (Karumbaiah et al., 2021), melibatkan penggunaan teknologi untuk menyesuaikan konten dan metode

pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Aplikasi *Let's Read* mengimplementasikan pendekatan ini dengan menyediakan rekomendasi buku yang disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa, memastikan bahwa setiap siswa menerima tantangan yang sesuai dengan tingkat mereka.

Selain itu, (Hodges et al., 2020) menyoroti pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran online. Mereka mengemukakan bahwa kolaborasi dan interaksi antara siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Aplikasi *Let's Read* mendukung interaksi sosial melalui fitur-fitur seperti membaca bersama secara virtual, berbagi buku, dan diskusi dalam komunitas pembaca, yang semuanya membantu memperkuat literasi membaca siswa melalui kolaborasi.

Kesimpulannya, penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji kelayakan aplikasi *Let's Read* sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat. Aplikasi ini tidak hanya memberikan akses ke berbagai buku digital, tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital melalui interaktivitas dan pendekatan adaptif yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berbagai fitur dalam aplikasi ini, seperti rekomendasi buku yang dipersonalisasi dan interaksi sosial, juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan integrasi teknologi yang tepat, aplikasi *Let's Read* dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses belajar siswa, sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya literasi digital, personalisasi, dan interaksi sosial dalam pendidikan.

Evaluasi terhadap pengembangan dan implementasi aplikasi *Let's Read*

menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi membaca dan literasi digital siswa. Namun, beberapa aspek perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivitas dan penerapannya di lapangan.

1. **Pengujian Kelayakan:** Meskipun aplikasi ini telah diuji secara awal dan menunjukkan hasil yang positif, diperlukan uji coba lebih lanjut dalam skala yang lebih luas untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat diadopsi secara efektif oleh berbagai kelompok siswa dengan latar belakang dan kemampuan yang berbeda.
2. **Interaktivitas dan Keterlibatan Siswa:** Fitur interaktif dan personalisasi yang ada dalam aplikasi *Let's Read* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Namun, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap fitur-fitur ini untuk memastikan bahwa mereka tetap relevan dan menarik bagi siswa, terutama seiring perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan pendidikan.
3. **Dukungan Infrastruktur:** Penerapan aplikasi ini sangat bergantung pada infrastruktur teknologi, seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil. Oleh karena itu, diperlukan perhatian lebih terhadap kesiapan infrastruktur di sekolah-sekolah yang akan menggunakan aplikasi ini, khususnya di daerah dengan akses teknologi yang terbatas.
4. **Pengembangan Konten Adaptif:** Aplikasi *Let's Read* telah mengimplementasikan pembelajaran adaptif dengan menyediakan rekomendasi buku yang disesuaikan dengan kemampuan membaca siswa. Namun, pengembangan lebih lanjut diperlukan untuk memperkaya konten

dan menambah variasi buku agar dapat memenuhi kebutuhan siswa yang lebih beragam.

5. **Interaksi Sosial:** Fitur interaksi sosial dalam aplikasi ini, seperti membaca bersama secara virtual dan diskusi dalam komunitas pembaca, memberikan manfaat besar dalam memperkuat literasi siswa. Namun, perlu dipastikan bahwa interaksi ini berjalan dengan baik dan aman, serta memberikan nilai tambah yang nyata dalam proses belajar siswa.
6. **Pemantauan dan *Feedback*:** Implementasi aplikasi ini membutuhkan sistem pemantauan yang efektif, di mana guru dan orang tua dapat memberikan *feedback* yang konstruktif untuk perbaikan berkelanjutan. Evaluasi terhadap dampak aplikasi ini terhadap hasil belajar siswa juga perlu dilakukan secara berkala.

Secara keseluruhan, aplikasi *Let's Read* menunjukkan potensi sebagai alat pembelajaran yang efektif. Namun, evaluasi berkelanjutan dan peningkatan aspek teknis serta pedagogisnya diperlukan untuk memastikan aplikasi ini dapat memenuhi tujuan pendidikan dengan optimal.

Pengembangan media ini dilakukan menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

4.1.1 Analisis (*Analysis*)

Penggunaan aplikasi *Let's Read* di kelas IV MIN 7 Langkat terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa. Anak-anak menunjukkan minat

yang tinggi dalam pembelajaran menggunakan aplikasi ini, yang berkontribusi pada peningkatan kemampuan membaca mereka. Berdasarkan angket respon peserta didik, sebagian besar siswa menyukai penggunaan aplikasi *Let's Read* dalam pembelajaran karena media ini menggunakan gambar, yang membuat pembelajaran lebih menarik.

4.1.2 Perancangan (*Design*)

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi *Let's Read* adalah salah satu media digital yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *Let's Read* agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV MIN 7 Langkat.

Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

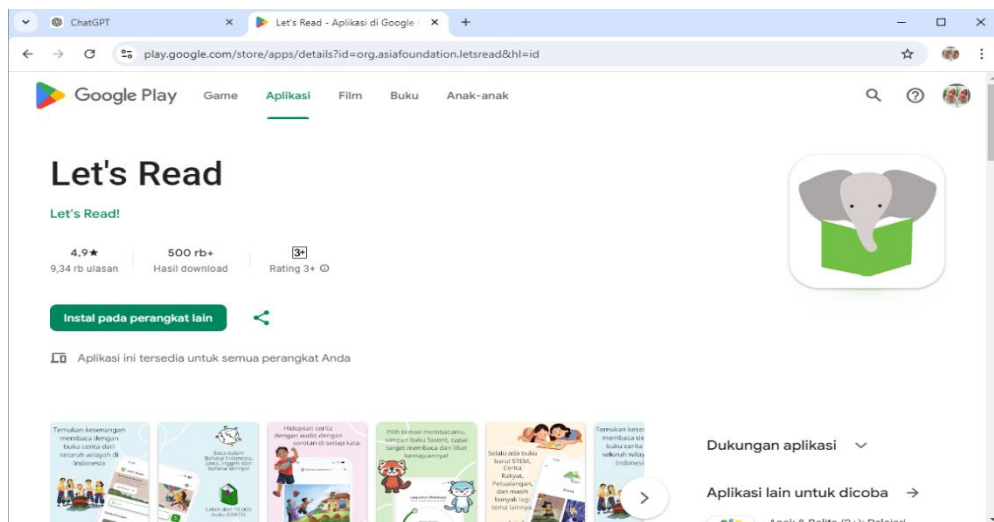
1. Antarmuka Pengguna (*User Interface*)
 - a. Desain Visual: Gunakan warna-warna cerah dan gambar yang menarik untuk anak-anak.
 - b. Navigasi Sederhana: Buat menu dan ikon yang mudah dipahami oleh siswa.
 - c. Profil Siswa: Setiap siswa memiliki profil pribadi yang dapat disesuaikan dengan preferensi mereka.
2. Konten Buku Digital

- a. Variasi Buku: Sediakan berbagai genre buku seperti dongeng, cerita petualangan, dan pengetahuan umum.
- b. Tingkat Kesulitan: Buku disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang berbeda untuk menyesuaikan dengan kemampuan membaca siswa.
- c. Audio dan Visual: Tambahkan fitur audio untuk membantu siswa yang kesulitan membaca dan ilustrasi visual untuk menarik minat.

4.1.3 Pengembangan (Development)

1. Pembuatan Media

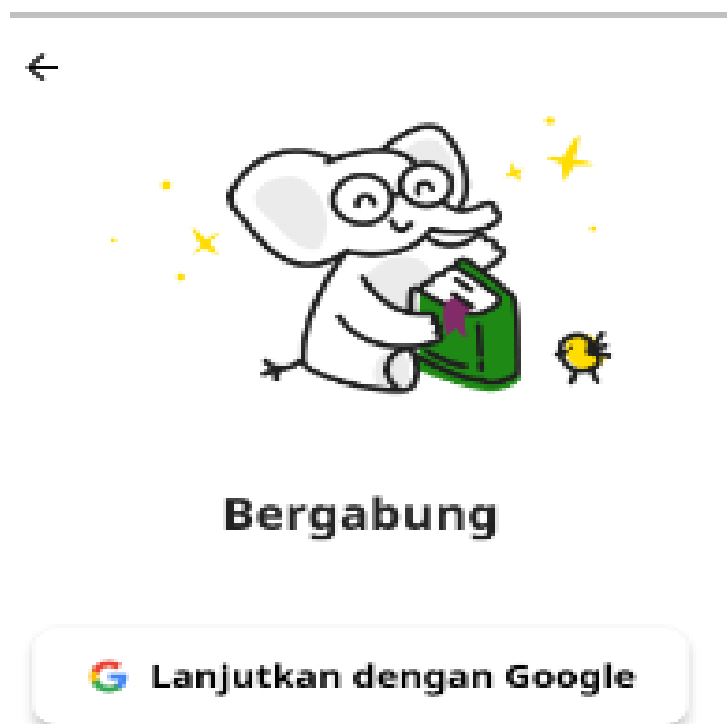
Tahap ini merupakan tahap penyusunan media pembelajaran berbasis aplikasi Let's Read yang dimulai dari pembuatan Akun, materi bacaan, transisi halaman, pemilihan ilustrasi, pengetikan teks, dan pengisian audio pada buku digital.



Gambar 4.1 Download Terlebih Dahulu



Gambar 4.2 Setelah Berhasil di Download



Gambar 4.4 Klik Lanjutkan Dengan Akun Google



Gambar 4.5 Isi Dengan Mengikuti Petunjuk



Gambar 4.6 Membuat Nama Akun



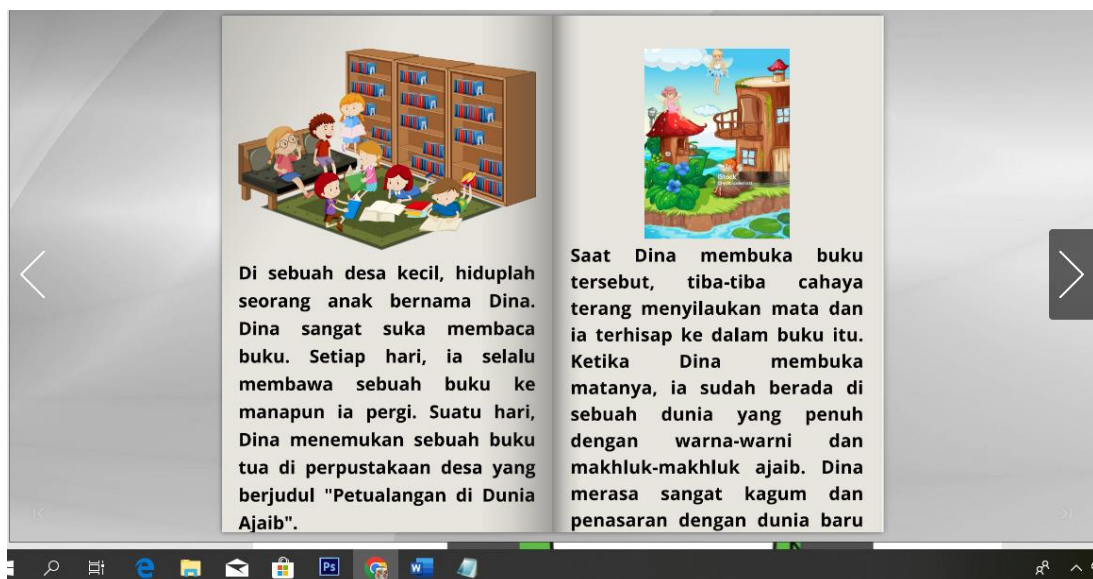
Gambar 4.7 Atur Profil dan Klik Buat



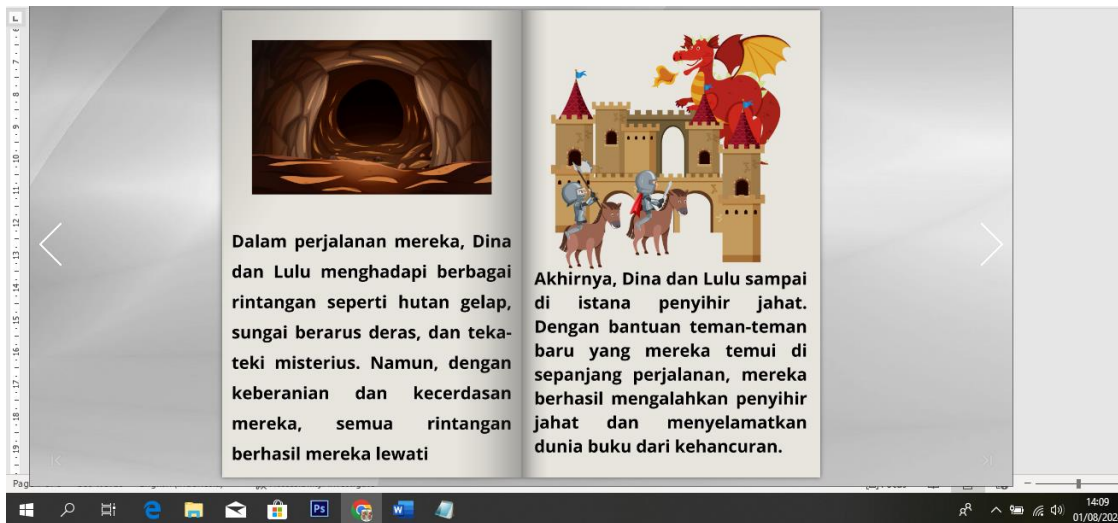
Gambar 4.8 Tampilan Layar Utama Aplikasi dan Memilih Buku Bacaan



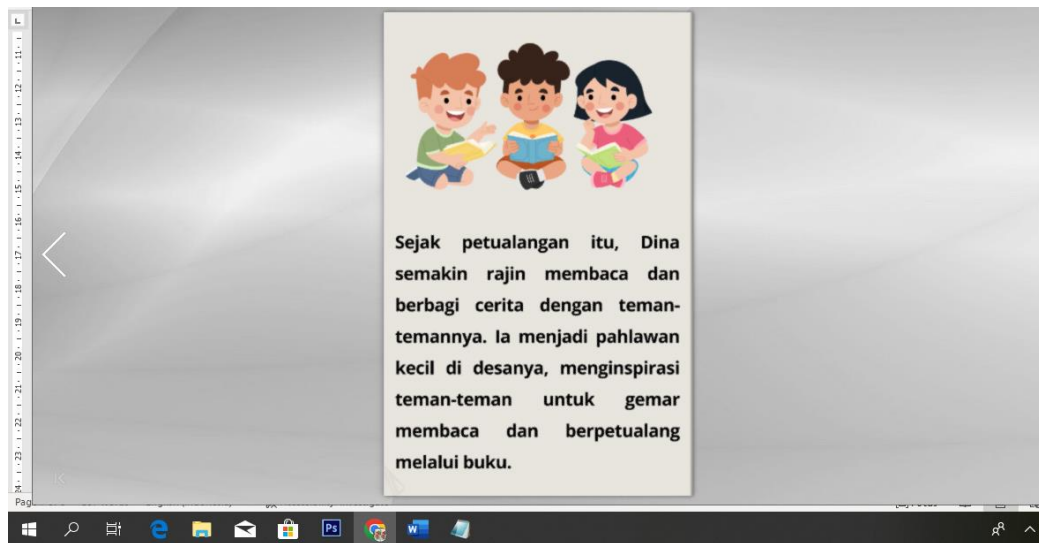
Gambar 4.9 Tampilan Caver Buku Dilayar



Gambar 4.10 Tampilan Buku dan Mulai Membaca



Gambar 4.11 Tampilan Buku dan Membaca Halaman Selanjutnya



Gambar 4.12 Tampilan Buku Digital

2. Validasi Ahli

Media yang telah selesai dibuat, selanjutnya divalidasi oleh 3 validator ahli Media dan 3 validator ahli Materi. Adapun hasil penilaian validasi media yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Penelitian ini dinilai oleh tiga orang ahli materi yaitu Ibu Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd, dan Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Ibu Nurhafni, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia dan wali kelas di MIN VIII Langkat. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah relevansi konten, Kesesuaian Tingkat Kesulitan, Keakuratan Informasi, kelengkapan materi, dan Keterlibatan Siswa yang dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validator Materi

No.	Aspek	Kriteria	Validator			
			1	2	3	Skor
1.	Relevansi Konten	1. Konten aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	4	4	4	4
		2. Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	4	4	4	4
		Skor	4	4	4	4
2.	Kesesuaian Tingkat Kesulitan	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.	4	3	4	3,7
		Skor	4	3	4	3,7
3.	Keakuratan Informasi	4. Informasi yang disajikan dalam aplikasi akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.	5	4	4	4,3
		5. Materi bebas dari kesalahan fakta dan penjelasan.	5	4	4	4,3
		Skor	5	4	4	4,3
4.	Kelengkapan Materi	6. Materi mencakup semua aspek penting yang perlu dipelajari siswa.	5	5	5	5
		Skor	5	5	5	5
5.	Keterlibatan Siswa	7. Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa.	5	4	5	4,7

	8. Materi disajikan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.	5	5	4	4,7
	Skor	5	4,5	4,5	4,7
	rata – rata skor	4,3	4,1	4,2	4,34

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa pada aspek Relevansi Konten validator yaitu validator 1 memberikan penilaian 4 yang masuk dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Maka dari penilaian tiga validator rata-rata dalam aspek materi yaitu 4 Baik.

Pada aspek Kesesuaian Tingkat Kesulitan validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 3 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Kesimpulan dari tiga validator maka penilaian rata-rata dalam aspek Kesesuaian Tingkat Kesulitan yaitu 3,7 Baik.

Pada aspek Keakuratan Informasi penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Keakuratan Informasi yaitu 4,3 Baik.

Pada aspek Kelengkapan Materi penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik dan validator 3 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata

dalam aspek Keakuratan Informasi yaitu 5 sangat Baik.

Pada aspek Keterlibatan Siswa penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Keakuratan Informasi yaitu 4,7 Baik.

Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,3 dalam kategori Sangat Baik. Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4,1 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,2 dalam kategori Sangat Baik.

Dari ketiga validator mendapat penilaian rata-rata skor 4,34 dalam kategori Baik, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat digunakan dikelas.

b. Validasi Ahli Media

Penelitian ini dinilai oleh tiga orang ahli materi yaitu Ibu Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd, dan Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Ibu Nurhafni, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia dan wali kelas di MIN VIII Langkat. Aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah kejelasan antar muka, bahasa, estetika desain, Konsistensi Desain, kelengkapan fitur, keterlibatan siswa dan Evaluasi dan Assessment yang dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator Media

No.	Aspek	Kriteria	Validator			
			1	2	3	Skor
1.	Kejelasan Antarmuka	1. Tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.	4	5	4	4,3
		2. Tata letak (layout) elemen-elemen pada layar tertata dengan baik.	4	4	4	4
		skor	4	4,5	4	4,15
2.	Estetika Desain	3. Desain visual aplikasi menarik bagi siswa kelas IV.	3	4	4	4
		4. Pemilihan warna, ikon, dan font mendukung estetika keseluruhan aplikasi.				
		skor	3	4	4	4
3.	Konsistensi Desain	5. Elemen-elemen desain konsisten di seluruh aplikasi.	4	5	4	4,3
		6. Navigasi antar halaman dalam aplikasi konsisten dan mudah diikuti.	5	4	4	4,3
		skor	4,5	4,5	4	4,3
4.	Kelengkapan Fitur	7. Semua fitur yang dijanjikan tersedia dan dapat diakses dengan mudah.	4	5	5	4,6
		8. Fitur-fitur dalam aplikasi mendukung tujuan pembelajaran literasi.	4	5	4	4,3
		skor	4	5	4,5	4,45
5.	Keterlibatan Siswa	9. Materi mampu menarik minat dan perhatian siswa.	5	4	5	4,7
		10. Materi disajikan secara interaktif untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.	5	5	4	4,7
		skor	5	4,5	4,5	4,7
6.	Evaluasi dan Assessment	11. Aplikasi menyediakan alat untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.	4	4	4	4
		skor	4	4	4	4

		rata – rata skor	4,08	4,41	4,16	4,24
--	--	------------------	------	------	------	------

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa pada aspek Kejelasan Antarmuka yaitu validator 1 memberikan penilaian 4 yang masuk dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Maka dari penilaian tiga validator rata-rata dalam aspek Kejelasan Antarmuka yaitu 4,15 Baik.

Pada aspek Estetika desain validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 3 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Kesimpulan dari tiga validator maka penilaian rata-rata dalam aspek Estetika desain yaitu 4 Baik.

Pada aspek Konsistensi Desain penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Sangat Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Konsistensi Desain yaitu 4,3 Baik.

Pada aspek Kelengkapan Fitur penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Kelengkapan Fitur yaitu 4,45 sangat Baik.

Pada aspek Keterlibatan Siswa penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4,5 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4,5 dalam

kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Keterlibatan Siswa yaitu 4,7 Sangat Baik.

Pada aspek Evaluasi dan Asesmen penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Evaluasi dan Asesmen yaitu 4 Baik.

Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,08 dalam kategori Sangat Baik. Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4,41 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,16 dalam kategori Sangat Baik.

Dari ketiga validator mendapat penilaian rata-rata skor 4,24 dalam kategori Baik, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat digunakan dikelas.

c. Validasi Ahli Bahasa

Penelitian ini dinilai oleh tiga orang ahli materi yaitu Ibu Mutia Febriyana, S.Pd, M.Pd, dan Bapak M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd, M.Pd, selaku Dosen Bahasa Indonesia di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan Ibu Nurhafni, S.Pd, selaku guru Bahasa Indonesia dan wali kelas di MIN VIII Langkat. Aspek yang dinilai oleh Ahli Bahasa adalah Keterbacaan, Kesedarhanaan Bahasa, Keakuratan Tata Bahasa, Ejaan dan Tanda Baca, Kesesuaian Kosakata, dan Penggunaan Bahasa Sehari-hari yang dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator Bahasa

No.	Aspek	Kriteria	Validator			
			1	2	3	Skor
1.	Keterbacaan	1. Teks mudah dibaca dan dipahami oleh siswa kelas IV.	5	4	5	4,7
		Skor	5	4	5	4,7
2.	Kesederhanaan Bahasa	2. Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4	4	4	4
		Skor	4	4	4	4
3.	Keakuratan	3. Penggunaan tata bahasa dalam teks sudah benar dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	5	4	5	4,7
		Skor	5	4	5	4,7
4.	Ejaan dan Tanda Baca	4. Ejaan dan penggunaan tanda baca dalam teks sudah benar.	5	4	4	4,3
		Skor	5	4	4	4,3
5.	Kesesuaian Kosakata	5. Kosakata yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman dan usia siswa kelas IV.	4	4	5	4,3
		Skor	4	4	5	4,3
6.	Penggunaan Bahasa Sehari-Hari	6. Bahasa yang digunakan dalam teks merupakan bahasa yang sehari-hari digunakan oleh siswa.	5	4	5	4,7
		Skor	5	4	5	4,7
		Skor Rata-Rata	4,7	4	4,7	4,45

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa pada aspek Keterbacaan penilaian validator yaitu validator 1 memberikan penilaian 5 yang masuk dalam kategori Sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 5 dalam kategori Sangat Baik. Maka dari penilaian tiga validator rata-rata dalam aspek Keterbacaan yaitu 4,7 Sangat Baik.

Pada aspek Kesederhanaan Bahasa penilaian validator yaitu pada validator

1 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Kesimpulan dari tiga validator maka penilaian rata-rata dalam aspek Kesesuaian Tingkat Kesulitan yaitu 4 Baik.

Pada aspek Keakuratan penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 5 dalam kategori Sangat Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Keakuratan yaitu 4,7 Baik.

Pada aspek Ejaan dan Tanda Baca penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek aspek Ejaan dan Tanda Baca yaitu 4,3 Baik.

Pada aspek Kesesuaian Kosa Kata penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 5 dalam kategori Sangat Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata dalam aspek Kesesuaian Kosa Kata yaitu 4,3 Baik.

Pada aspek Penggunaan Bahasa Sehari-Hari penilaian validator yaitu pada validator 1 memberikan penilaian 5 dalam kategori Sangat Baik, validator 2 memberikan penilaian 4 dalam kategori Baik dan validator 3 memberikan penilaian 5 dalam kategori Sangat Baik. Jadi disimpulkan dari tiga validator maka rata-rata

dalam aspek Penggunaan Bahasa Sehari-Hari yaitu 4,7 Baik.

Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,7 dalam kategori Sangat Baik. Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,7 dalam kategori Sangat Baik.

Dari ketiga validator mendapat penilaian rata-rata skor 4,45 dalam kategori Sangat Baik, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat digunakan dikelas.

4.1.4 Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa langkah selanjutnya yaitu produk diuji cobakan dengan peserta didik dengan memberikan angket respon. Uji Coba dengan Peserta Didik seluruh kelas IV min VII langkat yang berjumlah 28 siswa, pada uji coba ini peserta didik diperlihatkan suatu buku bacaan digital yang dipaparkan di depan kelas dan diberikan angket untuk menilai kemenarikan produk yang telah mereka lihat. Berikut hasil respon peserta didik

Tabel 4.4 Hasil Angket Peserta Didik

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa.	20	8			
2.	Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami.	25	2	1		
3.	Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti.	24	4			
4.	Aplikasi menarik minat dan perhatian	20	8			

	siswa.					
5.	Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan.	24	4			
6.	Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik.	20	4	4		
7.	Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah.	20	4	4		
8.	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.	24	4			
9.	Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.	23	5			
10.	Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan	21	7			

Pada pernyataan Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa. terdapat yaitu sebanyak 20 orang yang menyatakan sangat setuju dan 8 orang menyatakan setuju. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa. yaitu respon peserta didik setuju Aplikasi mudah digunakan dan dinavigasi oleh siswa.

Pada pernyataan Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami. terdapat yaitu sebanyak 25 orang sangat setuju, 2 orang setuju dan 1 orang kurang setuju. Maka dapat disimpulkam bahwa pada pernyataan Teks dalam aplikasi mudah dibaca dan dipahami yaitu respon peserta didik setuju aplikasi mudah dibaca dan dipahami.

Pada pernyataan Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti. terdapat yaitu sebanyak 24 orang sangat setuju, 4 orang setuju. Maka dapat disimpulkam bahwa pada pernyataan Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti yaitu respon peserta didik setuju Instruksi dan petunjuk penggunaan dalam aplikasi jelas dan mudah diikuti.

Pada pernyataan Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa. terdapat yaitu sebanyak 28 orang sangat setuju, 8 orang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa. yaitu respon peserta didik setuju Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa.

Pada pernyataan Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan. terdapat yaitu sebanyak 24 orang sangat setuju, 4 orang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan. yaitu respon peserta didik setuju Aplikasi memiliki fitur interaktif yang membuat belajar menjadi menyenangkan.

Pada pernyataan Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik. terdapat yaitu sebanyak 20 orang sangat setuju, 4 orang setuju dan 4 orang kurang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik. yaitu respon peserta didik setuju Aplikasi menyediakan variasi konten (teks, gambar, audio, video) yang menarik.

Pada pernyataan Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah. terdapat yaitu sebanyak 20 orang sangat setuju, 4 orang setuju dan 4 orang kurang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah. yaitu respon peserta didik setuju Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah.

Pada pernyataan Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan

siswa kelas IV. terdapat yaitu sebanyak 24 orang sangat setuju, 4 orang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV. yaitu respon peserta didik setuju Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV.

Pada pernyataan Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa. terdapat yaitu sebanyak 23 orang sangat setuju, 5 orang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa. yaitu respon peserta didik setuju Aplikasi membantu mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa.

Pada pernyataan Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan. terdapat yaitu sebanyak 21 orang sangat setuju, 7 orang setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa pada pernyataan Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan yaitu respon peserta didik setuju Desain tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan. Hasil dari respon peserta didik pada produk ini diperoleh sangat setuju atau sangat bagus. Maka dari itu media yang dikembangkan memiliki kriteria menarik dan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran pada materi literasi di MIN VII Langkat.

4.1.4 Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi pengembangan media aplikasi *Let's Read* bertujuan untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat. Proses evaluasi ini melibatkan pengukuran terhadap berbagai aspek, termasuk peningkatan kemampuan membaca siswa, kemudahan penggunaan

aplikasi, serta dampak aplikasi terhadap motivasi dan minat siswa dalam membaca.

Adapun hasilnya sebagai berikut :

1. Peningkatan Literasi Membaca:

Berdasarkan hasil ditemukan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan aplikasi *Let's Read*. Peningkatan ini terlihat pada kemampuan pemahaman bacaan, kecepatan membaca, dan kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan terkait teks yang dibaca.

2. Kemudahan Penggunaan Aplikasi:

Sebagian besar siswa dan guru menyatakan bahwa aplikasi *Let's Read* mudah digunakan. Antarmuka aplikasi yang user-friendly mempermudah siswa dalam mengakses bahan bacaan, sementara fitur interaktifnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Motivasi dan Minat Siswa:

Aplikasi *Let's Read* berhasil meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam membaca. Siswa lebih antusias untuk membaca cerita-cerita yang tersedia dalam aplikasi, dan banyak dari mereka yang melaporkan bahwa mereka lebih sering membaca di luar jam pelajaran setelah diperkenalkan dengan aplikasi ini.

4. Tantangan dalam Penggunaan Aplikasi:

Meskipun demikian, beberapa tantangan diidentifikasi, seperti keterbatasan akses internet yang mempengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi di beberapa daerah. Selain itu, beberapa siswa memerlukan bimbingan lebih lanjut dalam memanfaatkan semua fitur yang tersedia di aplikasi.

Evaluasi ini menunjukkan bahwa aplikasi *Let's Read* efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langkat. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa tetapi juga memotivasi mereka untuk lebih giat dalam membaca. Meskipun ada beberapa tantangan, manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi ini sangat signifikan, sehingga direkomendasikan untuk terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut.

4.2 Pembahasa

Penelitian dan pengembangan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi "*Let's Read*" pada materi literasi menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini memastikan bahwa aplikasi "*Let's Read*" dikembangkan secara sistematis dan terstruktur untuk meningkatkan literasi membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat.

1. Analysis

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil angket, terungkap bahwa sebagian besar peserta didik kurang menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, dan guru mata pelajaran masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang aktif di dalam kelas, merasa pelajaran Bahasa Indonesia itu sulit dan membosankan, serta semakin kehilangan minat terhadap pelajaran tersebut.

Lebih lanjut, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan media yang menyertakan animasi dan audio, karena media

tersebut dapat membuat proses belajar lebih kreatif dan menarik. Penggunaan media ini juga membantu dalam menjelaskan materi yang sulit dipahami dan memudahkan peserta didik untuk mengulang materi yang telah diajarkan di kelas melalui fitur pemutaran ulang video.

Temuan ini relevan dengan pengembangan media aplikasi "*Let's Read*" untuk meningkatkan literasi membaca siswa di kelas IV MIN 7 Langkat. Seperti halnya pelajaran Bahasa Indonesia, literasi membaca juga memerlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif untuk menarik minat siswa. Dengan menyertakan elemen-elemen visual dan audio dalam aplikasi "*Let's Read*," siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca. Aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk mengakses kembali materi yang telah dibaca, sehingga mereka dapat mengulang dan memperdalam pemahaman mereka. Dengan demikian, pengembangan aplikasi "*Let's Read*" tidak hanya meningkatkan kemampuan literasi, tetapi juga mengubah persepsi siswa terhadap membaca menjadi lebih menyenangkan dan menarik.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan atau desain, langkah pertama adalah memilih media dan materi pembelajaran serta membuat rancangan awal. Media yang dipilih adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *Let's Read* atau buku digital, yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik. Media ini dipilih karena dilengkapi dengan gambar, audio, serta suara penjelasan materi, sehingga diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.

3. Development

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil tabel 4.1 diatas menunjukkan Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,3 dalam kategori Sangat Baik.Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4,1 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,2 dalam kategori Sangat Baik, dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat digunakan dikelas.

b. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil tabel 4.2 diatas menunjukkan Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,08 dalam kategori Sangat Baik.Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4,41 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,16 dalam kategori Sangat Baik, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat diaplikasikan didalam kelas.

c. Validasi Ahli bahasa

Berdasarkan hasil tabel 4.2 diatas Dapat disimpulkan bahwa validator 1 memberikan penilaian rata-rata 4,7 dalam kategori Sangat Baik.Validator 2 memberikan penilaian rata-rata 4 dalam kategori sangat Baik. Validator 3 memberikan penilaian rata-rata 4,7 dalam kategori Sangat Baik, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sudah bagus setelah revisi dan dapat diaplikasikan didalam kelas.

4. Implementation

Uji Coba dengan Peserta Didik kelas IV MIN VII Langkat yang terdiri dari 28 orang peserta didik , pada uji coba ini peserta didik diperlihatkan suatu sebuah aplikasi last read dan membuka buku digital yang diputar di depan kelas dan diberikan angket untuk menilai kemenarikan produk yang telah mereka tonton. Hasil dari respon peserta didik pada produk ini diperoleh sangat setuju atau sangat bagus.

5. Evaluation

Berdasarkan hasil penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi last read yang dikembangkan sudah bisa digunakan atau layak digunakan untuk media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Penelitian ini Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Let's Read* di kelas IV MIN 7 langkat. Melalui penerapan metode ADDIE yang mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, penelitian ini telah membuktikan bahwa aplikasi *Let's Read* memiliki pengaruh positif terhadap minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, di mana fitur-fitur interaktif seperti gambar, audio, dan narasi materi menjadi daya tarik utama yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah diakses. Validasi yang dilakukan oleh para ahli materi, media, dan bahasa juga menunjukkan bahwa aplikasi ini berkualitas baik dari segi konten, desain, keakuratan bahasa, dan daya tarik visual. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Let's Read* sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar.

5.2 SARAN

1. Pengembangan Materi yang Lebih Luas: Untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, disarankan agar aplikasi *Let's Read* terus dikembangkan dengan menambahkan beragam materi pembelajaran dari berbagai bidang studi. Ini akan

membuat aplikasi ini lebih komprehensif dan relevan bagi berbagai mata pelajaran.

2. Peningkatan Keterlibatan Orang Tua: Saran untuk sekolah adalah melibatkan orang tua dalam penggunaan aplikasi ini di rumah, sehingga mereka dapat mendukung proses pembelajaran anak-anak mereka secara lebih aktif. Pelatihan singkat bagi orang tua tentang cara menggunakan aplikasi bisa menjadi langkah yang baik.
3. Pengintegrasian Teknologi Terbaru: Sebagai upaya untuk meningkatkan efisiensi dan daya tarik aplikasi, disarankan untuk mempertimbangkan integrasi teknologi terbaru, seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR), yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan interaktif.
4. Monitoring dan Evaluasi Rutin: Disarankan untuk melakukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap penggunaan aplikasi ini di kelas. Hal ini penting untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan terus memberikan manfaat yang maksimal bagi peningkatan literasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitria, E. (2020). *Aplikasi Let's Read: Inovasi yang Jadikan Minat Baca Anak Meningkat*. <https://www.ellafitria.com/2020/06/aplikasi-lets-read.html>
- Junus, Herlina, R., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2023). Penggunaan let's read sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–16.
- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). *The difference between emergency remote teaching and online learning*.
- Irianto, H. A. (2016). *Statistik Konsep Dasar*. Prenada Media.
- Karumbaiah, S., Baker, R. S., Ocumpaugh, J., & Andres, J. M. A. L. (2021). A re-analysis and synthesis of data on affect dynamics in learning. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 14(2), 1696–1710.
- Kemampuan, A., Siswa, L., Dasar, S., Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. 6(2), 2089–2098.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2020). Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 155–162.
- Tinkler, J. (2020). "No need for schools": Students' views on the present and future of digital technologies for learning. *Australian Educational Computing*, 35(1), 1–23.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher.
- yunus abidin, tita mulyati, hana yunansyah. (2018). *pembelajaran literasi (yanita nur)*.
- Fitria, E. (2020). *Aplikasi Let's Read: Inovasi yang Jadikan Minat Baca Anak Meningkat*. <https://www.ellafitria.com/2020/06/aplikasi-lets-read.html>

- Herlina, R., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2023). Penggunaan let's read sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–16.
- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). *The difference between emergency remote teaching and online learning*.
- Irianto, H. A. (2016). *Statistik Konsep Dasar*. Prenada Media.
- Karumbaiah, S., Baker, R. S., Ocumpaugh, J., & Andres, J. M. A. L. (2021). A re-analysis and synthesis of data on affect dynamics in learning. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 14(2), 1696–1710.
- Kemampuan, A., Siswa, L., Dasar, S., Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. 6(2), 2089–2098.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2020). Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 155–162.
- Tinkler, J. (2020). “No need for schools”: Students’ views on the present and future of digital technologies for learning. *Australian Educational Computing*, 35(1), 1–23.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher.
- yunus abidin, tita mulyati, hana yunansyah. (2018). *pembelajaran literasi* (yanita nur).
- Fitria, E. (2020). *Aplikasi Let's Read: Inovasi yang Jadikan Minat Baca Anak Meningkat*. <https://www.ellafitria.com/2020/06/aplikasi-lets-read.html>
- Herlina, R., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2023). Penggunaan let's read sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–16.

- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). *The difference between emergency remote teaching and online learning*.
- Irianto, H. A. (2016). *Statistik Konsep Dasar*. Prenada Media.
- Karumbaiah, S., Baker, R. S., Ocumpaugh, J., & Andres, J. M. A. L. (2021). A re-analysis and synthesis of data on affect dynamics in learning. *IEEE Transactions on Affective Computing*, 14(2), 1696–1710.
- Kemampuan, A., Siswa, L., Dasar, S., Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. 6(2), 2089–2098.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2020). Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(1), 155–162.
- Tinkler, J. (2020). “No need for schools”: Students’ views on the present and future of digital technologies for learning. *Australian Educational Computing*, 35(1), 1–23.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher.
- yunus abidin, tita mulyati, hana yunansyah. (2018). *pembelajaran literasi* (yanita nur).
- Fitria, E. (2020). *Aplikasi Let's Read: Inovasi yang Jadikan Minat Baca Anak Meningkat*. <https://www.ellafitria.com/2020/06/aplikasi-lets-read.html>
- Herlina, R., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2023). Penggunaan let's read sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 9–16.
- Hobbs, R. (2021). *Media literacy in action: Questioning the media*. Rowman & Littlefield.
- Hodges, C. B., Moore, S., Lockee, B. B., Trust, T., & Bond, M. A. (2020). *The*

difference between emergency remote teaching and online learning.

- Irianto, H. A. (2016). *Statistik Konsep Dasar*. Prenada Media.
- Karumbaiah, S., Baker, R. S., Ocumpaugh, J., & Andres, J. M. A. L. (2021). A re-analysis and synthesis of data on affect dynamics in learning. *IEEE Transactions on Affective Computing*, *14*(2), 1696–1710.
- Kemampuan, A., Siswa, L., Dasar, S., Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. *6*(2), 2089–2098.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2020). Aplikasi Let's Read sebagai Media Membaca Nyaring untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*.
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Let's Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *9*(1), 155–162.
- Tinkler, J. (2020). “No need for schools”: Students’ views on the present and future of digital technologies for learning. *Australian Educational Computing*, *35*(1), 1–23.
- Widiasworo, E. (2018). *Mahir penelitian pendidikan modern metode praktis penelitian guru, dosen dan mahasiswa keguruan*. Araska Publisher.
- yunus abidin, tita mulyati, hana yunansyah. (2018). *pembelajaran literasi (yanita nur)*.

LAMPIRA

LAMPIRAN 1: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Oleh: Suci Tarisya

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/2
Tema : Literasi Membaca
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
Aplikasi yang Digunakan : Let's Read

A. Kompetensi Inti

K13	Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
K14	Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.11 Memahami isi buku cerita yang dibaca.	3.11.1 Siswa dapat membaca buku digital di aplikasi Let's Read dengan lancar. 3.11.2 Siswa dapat menjelaskan tokoh, latar, dan alur cerita dari buku yang dibaca. 3.11.3 Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri. 3.11.4 Siswa dapat membuat karya kreatif berdasarkan cerita yang telah dibaca.
4.11 Menyampaikan isi buku cerita yang dibaca secara lisan dan tulis.	4.11.1 Menemukan makna tersurat dan tersirat terkait aplikasi Let's Read 4.11.2 Menuangkan hasil temuan makna tersurat dan tersirat teks dan struktur personal aplikasi Let's Read

C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa mampu membaca dan memahami isi cerita dari buku digital di aplikasi Let's Read.
2. Siswa mampu mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur cerita dari buku yang dibaca.
3. Siswa mampu menceritakan kembali isi cerita dengan menggunakan bahasanya sendiri.
4. Siswa mampu mengekspresikan pemahaman mereka terhadap cerita melalui kegiatan kreatif (misalnya menggambar atau menulis cerita pendek).

D. Penguatan Pendidikan Karakter (Profil Pelajar Pancasila)

Peserta didik mampu meningkatkan rasa bersyukur dalam belajar, dan meningkatkan sikap sosial (percaya diri, kerja sama, mandiri, bertanggungjawab, jujur)

E. Materi Pembelajaran

1. Buku cerita digital yang dipilih dari aplikasi Let's Read.
2. Elemen cerita : tokoh, latar, dan alur cerita.

F. Pendekatan, Strategi/Model, dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran	:	Project based Learning
Strategi	:	Extensive Reading
Metode Pembelajaran	:	Diskusi, Membaca Mandiri, Presentasi, Karya Kreatif

G. Media, Bahan dan Sumber Pembelajaran

Media	:	Aplikasi Let's Read (https://www.letsreadasia.org/)
Bahan dan Alat	:	Smartphone/Komputer Kertas gambar dan alat tulis.
Sumber Pembelajaran		
Buku	:	Widyantoro, Agus, 2006. <i>Developing Competence in English for JHS Student Year VIII</i> . Solo: Mediatama
Peristiwa*	:	a. Digital Recount Text 1: Londi the Dreaming Girl https://www.letsreadasia.org/book/londi-the-dreaming-girl?bookLang=4846240843956224 b. Personal Recount Text lainnya yang tersedia di Aplikasi Let's Read https://www.letsreadasia.org/

H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Muatan Inovatif (TPACK, PPK, 4C)	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan memeriksa kehadiran	Religius Kedisiplinan	10 menit
	2. Guru menyiapkan siswa dari segi fisik dan psikis		
	3. Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya		
	4. Guru memberikan apersepsi tentang pentingnya membaca dan manfaat aplikasi Let's Read.		
	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.		
Inti	<i>Penentuan Pertanyaan Mendasar Proyek</i>		10 menit
	6. Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi Let's Read di perangkat mereka.		
	7. Siswa memilih buku cerita yang akan dibaca secara mandiri	TK	
	8. Guru menampilkan salah satu contoh <i>buku</i> dari Aplikasi Let's Read dan mengulas bersama siswa.	PCK	
	<i>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek dan Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek</i>		10 menit
	9. Siswa membaca buku cerita yang dipilih dan mencatat hal-hal penting (tokoh, latar, alur cerita).		
	10. Guru berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami cerita.	PK Critical Thinking Collaboration	

Tahap	Kegiatan	Muatan Inovatif (TPACK, PPK, 4C)	Estimasi Waktu
	Penyelesaian Proyek dengan Fasilitasi dan Monitoring Guru		10 menit
	11. Setelah membaca, siswa berdiskusi dalam kelompok kecil untuk membahas tokoh, latar, dan alur cerita.	Percaya diri	
	12. Setiap kelompok menceritakan kembali isi cerita secara singkat kepada kelompok lain	Mandiri	20 menit
	Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek		
	13. Siswa membuat karya kreatif berdasarkan cerita yang dibaca, misalnya menggambar salah satu tokoh atau menulis cerita pendek tentang kelanjutan cerita tersebut.	Kerjasama Collaboration	
	Evaluasi Proses dan Hasil Proyek		
	14. Siswa mempresentasikan hasil karya kreatif mereka di depan kelas. 15. Siswa lain memberikan tanggapan dan apresiasi terhadap presentasi yang dilakukan.	CK Critical Thinking	15 menit
Penutup	16. Guru memberikan refleksi dan umpan balik terhadap kegiatan pembelajaran. 17. Guru memberikan tugas tambahan untuk membaca buku lain di aplikasi Let's Read di rumah.	CK	5 menit
	16. Guru bersama peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa	Religius	

I. Penilaian

Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
Penilaian sikap	Observasi	lembar observasi sikap
Penilaian pengetahuan	Penugasan tertulis	LKPD Book Report
Penilaian keterampilan	Proyek dan Produk	LKPD Book Report

J. Tindak Lanjut: Perbaikan dan Pengayaan

No	Hasil Penilaian	Tindak Lanjut
1	Siswa tidak tuntas KKM > 50 %	Remedial Teaching: pengulangan materi klasikal
2	Siswa tidak tuntas KKM antara 20- 50%	Remedial Teaching: pengulangan materi khusus
3	Siswa tidak tuntas KKM <20%	Bimbingan Individu: perbaikan penugasan
4	Siswa tuntas KKM	Pengayaan: Analisis Personal Recount Text berjudul "Play Me the Harmonica" https://www.letsreadasia.org/book/play-me-the-harmonica?bookLang=4846240843956224

Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Suci Tarisya



LAMPIRAN II : Bahan Ajar

1. BAHAN AJAR

Let's Read

A. PENGERTIAN

Let's Read adalah aplikasi perpustakaan digital yang menyediakan berbagai macam buku cerita anak dalam berbagai bahasa. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak-anak melalui akses mudah ke buku-buku berkualitas. Tujuan Penggunaan:

1. Meningkatkan literasi membaca siswa.
2. Memperkenalkan siswa pada berbagai jenis bacaan.
3. Mengembangkan kemampuan analisis dan pemahaman cerita.
4. Mendorong siswa untuk lebih banyak membaca dengan cara yang menyenangkan.

2. Komponen Bahan Ajar

A. Materi:

1. Buku cerita digital yang sesuai dengan tingkat baca siswa kelas IV.
2. Elemen cerita: tokoh, latar, alur, tema, dan pesan moral.

B. Aktivitas Pembelajaran:

1. Membaca mandiri.
2. Diskusi kelompok.
3. Menceritakan kembali (retelling).
4. Kegiatan kreatif (menggambar, menulis cerita lanjutan, dll).

C. Rencana Pembelajaran

1. Pendahuluan (10 menit):
 - a. Salam dan doa.
 - b. Apersepsi: Diskusi singkat tentang pentingnya membaca.
 - c. Pengenalan aplikasi Let's Read dan cara menggunakannya.

D. Kegiatan Inti (50 menit):

1. Membaca Mandiri:
 - a. Siswa membuka aplikasi Let's Read di perangkat masing-masing.
 - b. Siswa memilih buku cerita yang diminati dan membaca secara mandiri.

E. Diskusi Kelompok:

1. Setelah membaca, siswa berdiskusi dalam kelompok kecil.
2. Diskusi mencakup tokoh, latar, alur, dan pesan moral dari cerita yang dibaca.

F. Menceritakan Kembali:

1. Setiap kelompok menceritakan kembali isi cerita kepada kelompok lain atau di depan kelas.
2. Siswa menggunakan bahasa mereka sendiri untuk menceritakan kembali.

D. Kegiatan Kreatif:

1. Siswa membuat karya kreatif berdasarkan cerita yang dibaca, misalnya:
2. Menggambar adegan favorit.

E. Penugasan: Siswa diminta membaca buku lain di aplikasi Let's Read di rumah dan menyiapkan laporan singkat.

1. Menulis cerita lanjutan.
2. Membuat poster tentang pesan moral cerita.

3. Penutup (10 menit):

- a. Refleksi: Siswa berbagi pengalaman membaca mereka.
- b. Guru memberikan umpan balik dan penekanan pada manfaat membaca

4. Penilaian**A. Penilaian Proses:**

1. Observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran.
2. Partisipasi dalam diskusi kelompok.

B. Penilaian Produk:

1. Karya kreatif yang dihasilkan siswa.
2. Ringkasan atau laporan singkat tentang buku yang dibaca.

C. Penilaian Presentasi:

1. Kemampuan siswa menceritakan kembali isi cerita.
2. Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan.

5. Sumber dan Media Pembelajaran**A. Sumber:**

1. Buku cerita digital dari aplikasi Let's Read.
2. Buku panduan guru untuk penggunaan Let's Read (jika tersedia).

B. Media Pembelajaran:

1. Perangkat digital (tablet/smartphone) dengan akses ke aplikasi Let's Read.
2. Alat gambar dan tulis untuk kegiatan kreatif.

C. Contoh Kegiatan Kreatif**1. Menggambar Adegan Favorit:**

Siswa memilih adegan favorit dari cerita yang dibaca dan menggambarinya. Menuliskan deskripsi singkat tentang adegan tersebut.

D. Menulis Cerita Lanjutan:

1. Siswa menulis cerita lanjutan berdasarkan ending cerita yang dibaca.
2. Cerita harus mencerminkan karakteristik tokoh dan alur cerita yang konsisten.

E. Membuat Poster Pesan Moral:

1. Siswa membuat poster yang mencerminkan pesan moral dari cerita.
2. Poster harus menarik dan informatif.

Dengan bahan ajar ini, diharapkan siswa dapat lebih antusias dalam membaca dan mampu memahami serta menyampaikan isi cerita dengan baik. Aplikasi Let's Read dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV di MIN 7 Langka

LAMPIRAN III : Silabus

SILABUS

Satuan Pendidikan : MIN VII Langkat

Kelas / Semester : IV / II

Tema : Literasi Membaca

Kompetensi inti :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial dan alam sekitar.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

a. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.11 Memahami isi buku cerita yang dibaca.	3.11.1 Siswa dapat membaca buku digital di aplikasi Let's Read dengan lancar. 3.11.2 Siswa dapat menjelaskan tokoh, latar, dan alur cerita dari buku yang dibaca. 3.11.3 Siswa dapat menceritakan kembali isi cerita dengan kata-katanya sendiri. 3.11.4 Siswa dapat membuat karya kreatif berdasarkan cerita yang telah dibaca.
4.11 Menyampaikan isi buku cerita yang dibaca secara lisan dan tulis.	4.11.1.1 Menemukan makna tersurat dan tersirat terkait aplikasi Let's Read 4.11.1.2 Menuangkan hasil temuan makna tersurat dan tersirat teks dan struktur personal aplikasi Let's Read

b. Media, Bahan dan Sumber Pembelajaran

Media	:	Aplikasi Let's Read (https://www.letsreadasia.org/)
-------	---	---

Bahan dan Alat	:	Smartphone/Komputer Kertas gambar dan alat tulis.
Sumber Pembelajaran		
Buku	:	Widyantoro, Agus, 2006. <i>Developing Competence in English for JHS Student Year VIII</i> . Solo: Mediatama
Peristiwa*	:	a. Digital Recount Text 1: Londi the Dreaming Girl https://www.letsreadasia.org/book/londi-the-dreaming-girl?bookLang=4846240843956224 b. Personal Recount Text lainnya yang tersedia di Aplikasi Let's Read https://www.letsreadasia.org/

c. Langkah-Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan	Muatan Inovatif (TPACK, PPK, 4C)	Estimasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan berdoa dan memeriksa kehadiran	Religius Kedisiplinan	10 menit
	2. Guru menyiapkan siswa dari segi fisik dan psikis		
	3. Guru mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya		
	4. Guru memberikan apersepsi tentang pentingnya membaca dan manfaat aplikasi Let's Read.		
	5. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan dilakukan.		
Inti	<i>Penentuan Pertanyaan Mendasar Proyek</i>		10 menit
	6. Guru mengarahkan siswa untuk membuka aplikasi Let's Read di perangkat mereka.		
	7. Siswa memilih buku cerita yang akan dibaca secara mandiri	TK	
	8. Guru menampilkan salah satu contoh <i>buku</i> dari Aplikasi Let's Read dan mengulas bersama siswa.	PCK	
	<i>Perancangan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek dan Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek</i>		
9. Siswa membaca buku cerita yang dipilih dan mencatat hal-hal penting (tokoh, latar, alur cerita).			

	10. Guru berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami cerita.	PK Critical Thinking Collaboration	
--	---	---	--

d. Penilaian

	Jenis Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
	Penilaian sikap	Observasi	lembar observasi sikap
	Penilaian pengetahuan	Penugasan tertulis	LKPD Book Report
	Penilaian keterampilan	Proyek dan Produk	LKPD Book Report

Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Suci Tarisya



LAMPIRAN IV : Instrumen Validasi Ahli Materi

Lampiran Instrumen Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI "PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *LET'S READ* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA DI KELAS IV MIN 7 LANGKAT"

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan Program Sarjana Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar *UMSU*, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul	: Pengembangan Media Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Literasi Membaca
Sasaran Pengembangan	: Peserta Didik Kelas IV & Langkat
Pengembang	: Suci Tarisyah
Tujuan	: Untuk mengetahui kelayakan Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat

A. Petunjuk Umum:

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai efektivitas penggunaan aplikasi "*Let's Read*" dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk evaluasi dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini. Petunjuk Pengisian Angket:

B. Petunjuk Umum:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. *Ket: Dengan penilaian, 5 = Sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
2. Setelah memilih jawaban, jika ada komentar/saran untuk perbaikan tulislah pada kolom yang telah di sediakan.
3. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

LAMPIRAN V : Instrumen Validasi Ahli Media

Lampiran Instrumen Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA "PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *LET'S READ* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA DI KELAS IV MIN 7 LANGKAT"

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penulisan skripsi untuk menyelesaikan Program Sarjana Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar *UMSU*, dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sehubungan hal tersebut di atas, mohon bantuan Bapak/Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul	: Pengembangan Media Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi	: Literasi Membaca
Sasaran Pengembangan	: Peserta Didik Kelas IV & Langkat
Pengembang	: Suci Tarisyah
Tujuan	: Untuk mengetahui kelayakan Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat

A. Petunjuk Umum:

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai efektivitas penggunaan aplikasi "Let's Read" dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk evaluasi dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini. Petunjuk Pengisian Angket:

B. Petunjuk Umum:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. *Ket: Dengan penilaian, 5 = Sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
2. Setelah memilih jawaban, jika ada komentar/saran untuk perbaikan tulislah pada kolom yang telah di sediakan.
3. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

LAMPIRAN VI ; Instrumen Validasi Ahli Bahasa

C. TABEL PERNYATAAN

Nama Validator : M. Afri Toni G Saragih, M.Pd
 Instansi : UMSU
 Tanggal Validasi : 7 Agustus 2024

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan aplikasi mudah dipahami oleh pengguna.				✓	
2	Tata letak (layout) elemen-elemen pada layar tertata dengan baik.				✓	
3	Desain visual aplikasi menarik bagi siswa kelas IV.					✓
4	Pemilihan warna, ikon, dan font mendukung estetika keseluruhan aplikasi.					✓
5	Elemen-elemen desain konsisten di seluruh aplikasi.				✓	
6	Navigasi antar halaman dalam aplikasi konsisten dan mudah diikuti.				✓	
7	Semua fitur yang dijanjikan tersedia dan dapat diakses dengan mudah.				✓	
8	Fitur-fitur dalam aplikasi mendukung tujuan pembelajaran literasi.				✓	
9	Aplikasi menyediakan alat untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa.				✓	
10.	Hasil evaluasi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa dan guru.				✓	

LAMPIRAN VII : Angket Respon Siswa

Lampiran Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

"PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI *LET'S READ* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA DI KELAS IV MIN 7 LANGKAT"

Pengisian angket ini dilakukan untuk mengumpulkan data dalam rangka penelitian skripsi untuk menyelesaikan Program Sarjana Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SMPG), dan bukan untuk kepentingan yang lain. Sebagaimana hal tersebut di atas, mohon izinnya Bapak/Ibu dosen untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran terlampir. Jawaban Bapak/Ibu akan berpengaruh terhadap kelayakan media pembelajaran terlampir.

Judul	Pengembangan Media Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat
Mata Pelajaran/ Materi	Peningkatan Literasi Membaca dengan Aplikasi "Let's Read"
Sasaran Pengembangan	Peserta Didik Kelas IV & Langkat
Pengembang	Suci Tarasyah
Tujuan	Untuk mengetahui kelayakan Aplikasi <i>Let's Read</i> Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Di Kelas Iv Min 7 Langkat

A. Petunjuk Umum:

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi mengenai efektivitas penggunaan aplikasi "Let's Read" dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV MIN 7 Langkat. Data yang dikumpulkan akan digunakan untuk evaluasi dan pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran ini. Petunjuk Pengisian Angket:

B. Petunjuk Umum:

1. Mohon Bapak/Ibu memilih satu jawaban dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. *Ket: Dengan pensilasi. 5 = Sangat layak, 4 = layak, 3 = cukup layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
2. Setelah memilih jawaban, jika ada komentar/saran untuk perbaikan tulislah pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

UJIAN TENGAH SEMESTER II
 C. TABEL PENYUJUAN

No	Kegiatan	Kemampuan																	
		1	2	3	4	5	6	7	8										
1	Apakah sudah dibelikan komputer pribadi									✓									
2	Perintah penggunaan aplikasi yang sudah dibelikan	✓																	
3	Memahami kemampuan aplikasi tersebut dan sudah dibelikan																		
4	Kepuasan membeli server dan perbaikan server																		✓
5	Mampu desain aplikasi yang dengan kerangka yang berbeda																		✓
6	Mampu mengkonversi jaringan dengan kebutuhan pembelajaran siswa, server yang dibelikan dalam aplikasi tersebut dengan pembelajaran di sekolah																		✓
7	Mampu desain aplikasi server dengan tingkat kesempurnaan yang tinggi																		✓
8	Melakukan wawancara dan pengumpulan data mengenai masalah dan permasalahan siswa																		✓
9	Desain tampilan aplikasi tersebut dan menyempurnakan																		✓

UIN Ar-Raniry

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Aplikasi mudah diakses oleh siswa dan guru	✓				
2	Panduan penggunaan aplikasi jelas dan mudah dimengerti					✓
3	Tampilan antarmuka aplikasi menarik dan mudah dinavigasi	✓	✓			
4	Aplikasi menarik minat dan perhatian siswa				✓	
5	Materi dalam aplikasi sesuai dengan kurikulum yang berlaku	✓	✓	✓		
6	Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran siswa					✓
7	Materi yang disajikan dalam aplikasi relevan dengan pembelajaran di sekolah	✓	✓			
8	Materi dalam aplikasi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa kelas IV					✓
9	Aplikasi memberikan pengembangan keterampilan membaca dan pemahaman siswa		✓		✓	
10	Ukuran tampilan aplikasi menarik dan menyenangkan		✓			

LAMPIRAN VIII : Balasan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LANGKAT
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 7**

Jalan Ampera Kelurahan Pekan Bahorok Kecamatan Bahorok
e-mail : bahorokmin@gmail.com

Nomor : 262/ MI. 02.02.7/OT.00/07/2024
Lamp :-
Prihal : **Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian/Riset**

Kepada Yth,
Dekan Universitas Muhammadiyah
Sumatera Utara
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
di
Tempat

Dengan Hormat,
Sehubungan dengan surat tanggal perihal Permohonan Izin Penelitian/ riset untuk pembuatan skripsi mahasiswa atas nama dibawah ini :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Pengembangan Media Aplikasi Let's Read Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa
Dikelas IV MIN 7 Langkat**

Kami sampaikan beberapa hal :

1. Pada dasarnya kami tidak keberatan, maka kami dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut ditempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data harus dilakukan di waktu hari kerja

Demikianlah surat balasan dari kami, atas perhatian kami ucapkan terimakasih.

Bahorok, 17 Juli 2024
Ka. MIN 7 Langkat



MUTHIAR S. Pd.
NIP. 197006062003121001

LAMPIRAN IX : Dokumentasi

DOKUMENTASI PENELITIAN



<https://youtu.be/6AYnWFWcf18?si=6uFrg1gHwjbd4AM0>



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MIN 7 Langkat”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :
Dosen Pembimbing : Amin Basri, S.Pdl., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 November 2023
Hormat Pemohon,

Suci Tarisyah

- Dibuat Rangkap3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

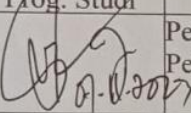
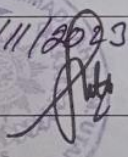
Nama Mahasiswa : Suci Tarisyah

N P M : 2002090016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119 sks

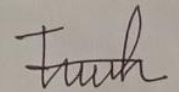
IPK = 3,73

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengembangan Media Aplikasi <i>Let's Read</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV MIN 7 Langkat	10/11/2023 
	Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model <i>Role Playing</i> Di Kelas IV MIN 7 Langkat	
	Pengaruh Pembelajaran <i>Role Playing</i> Terhadap Prestasi Belajar dan Retensi Siswa SD Kelas IV MIN 7 Langkat	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 7 November 2023

Hormat Pemohon,



Suci Tarisyah

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 3776 / IL.3-AU//UMSU-02/ F/2023
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Suci Tarisyah**
N P M : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* Pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia di Kelas IV MIN 7 Langkat**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa taluwarasa tanggal : **10 November 2024**

Medan, 26 Rabi'ul Akhir 1445 H
10 November 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat
Revisi / Perbaikan :

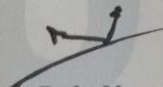
Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

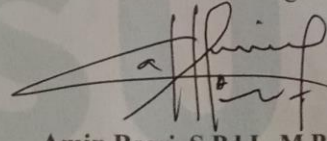
Disetujui oleh:

Dosen Pembahas



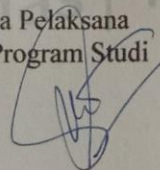
Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Dosen Pembimbing



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Suci Tarisyah

NPM : 2002090016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV Min 7 Langkat

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

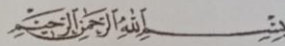
Diketahui Oleh

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

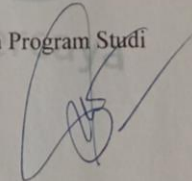
Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu, tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2024.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

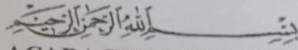
Medan, Juni 2024

Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV Min 7 Langkah

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20 / Oktober 2023	Perbaikan Judul	f
26 / Maret 2024	Perbaikan Latar Belakang masalah.	f
27 / Maret 2024	Perbaikan Penambahan menurut Para ahli.	f
12 / Mei 2024	Perbaikan waktu Penelitian	f
20 / Mei 2024	Perbaikan desain Penelitian.	f
22 / Mei 2024	Penambahan lampiran.	f
31 / Mei 2024	ASB Proposal - Skripsi	f

Medan, Juni 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat
Revisi / Perbaikan :

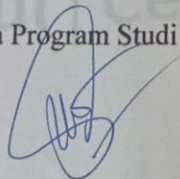
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	media awal yang mau dikarang.
2.	Pastikan murid yang mau dibuat ke riset seteh
3.	Produk yang mau dikarang.
4.	Ikuti saran dari penguji
5.	Jangan lupa produk dan Aplikasi

Medan, Juni 2024

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

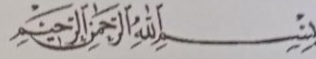


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat

Pada hari Jumat, tanggal 07 Juni, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

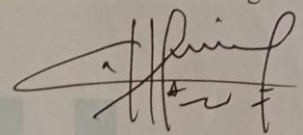
Medan, Juni 2024

Disetujui oleh :

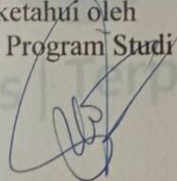
Dosen Pembahas


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

Dosen Pembimbing


Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jumat Tanggal 07 Juni 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	medi awal yang mau dikarang.
2.	pastiin murid yang mau dibuat ke riset setelah
3.	produk yang mau dikarang

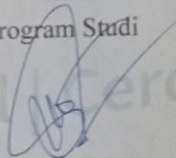
Medan, Juni 2024

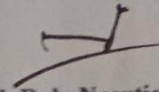
Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembahas


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.


Dr. Marah Doly Nasution, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

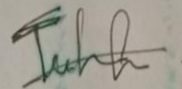
Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Let's Read* untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2024
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Suci Tarisyah

Medan, Juni 2024

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

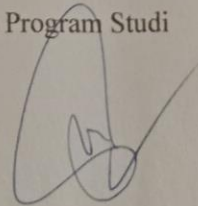
*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi Let's Read untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa di Kelas IV MIN 7 Langkat

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Pentinggal****

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Suci Tarisyah
NPM : 2002090016
Tempat /Tgl Lahir : Pematang Pasir, 03 Desember 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Dusun Pematang Pasir
Anak Ke : 6 dari 6 bersaudara
Email : sucitarisyah@gmail.com
No Hp/ WA : 0852-6808-6147



Nama Orang Tua

Ayah : Buhari
Pekerjaan : Petani
Ibu : Ilmah
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
Alamat : Dusun Pematang Pasir
No. Telepon : 0822-3723-5424

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 105408 Suka Makmur Tamat Tahun 2014
2. MTS Al-Ikhlasiyah Sei Buluh Tamat Tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Perbaungan Tamat Tahun 2020
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun 2020 s/d Sekarang