



Penggunaan Game Edukasi Solite Kids Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Di SDN 3 Selaraja

Ratu Puspita Pusaka Ningrum¹ Ratna Sari Dewi² Patra Aghtiar Rakhman³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan

Ageng Tirtayasa, Serang, Banten, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2227180115@untirta.ac.id¹ rsdbella@gmail.com² parakhman@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di SDN 3 Selaraja. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat teacher-centered dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan serta tingkat peningkatan kemampuan membaca permulaan antara peserta didik yang pembelajarannya menggunakan media game edukasi Solite Kids dengan peserta didik yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Pretest-Posttest Control Group Design. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas 1 SDN 3 Selaraja yang berjumlah 38 orang. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh, di mana sampel dibagi menjadi kelompok eksperimen (21 peserta didik) dan kelompok kontrol (17 peserta didik). Teknik pengumpulan data menggunakan tes lisan berupa pretest dan posttest yang mengukur empat indikator membaca permulaan: ketepatan, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji hipotesis (Mann-Whitney), dan uji efektivitas (N-Gain). Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dari uji Mann-Whitney yang memperoleh nilai Zhitung (3,787) > Ztabel (1,96). Peningkatan pada kelompok eksperimen terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 30,95 menjadi 53,27 pada posttest. Berdasarkan hasil uji N-Gain, efektivitas penggunaan game Solite Kids berada pada kategori sedang dengan skor 0,446, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya memperoleh skor 0,289 (kategori rendah). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi Solite Kids memberikan pengaruh yang signifikan dan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik dibandingkan dengan media konvensional.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Permulaan, Game Edukasi, Aplikasi Solite kids, Media Pembelajaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan anak karena menjadi instrumen utama dalam berkomunikasi dan menyerap informasi. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, kemampuan membaca permulaan menjadi modal dasar bagi keberhasilan akademik siswa di masa depan. Membaca permulaan bukan sekadar mengenali huruf, melainkan proses mekanis untuk mengubah simbol tulis menjadi bunyi bahasa yang bermakna. Berdasarkan observasi awal di SDN 3 Selaraja, ditemukan fenomena di mana banyak peserta didik kelas 1 yang belum menguasai kemampuan membaca dasar. Kondisi ini dipicu oleh dominasi metode ceramah yang cenderung membosankan bagi anak-anak seusia mereka. Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah. Perkembangan teknologi saat ini menawarkan solusi melalui media berbasis game edukasi yang dapat menggabungkan unsur bermain dan belajar. Game edukasi Solite Kids dipilih karena memiliki fitur interaktif yang mencakup pengenalan huruf, bunyi, dan kata yang disertai dengan visualisasi menarik serta penguatan

(reinforcement) berupa audio. Penelitian ini fokus untuk menguji secara empiris dampak penggunaan aplikasi tersebut terhadap ketepatan, kelancaran, dan intonasi membaca siswa kelas 1.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design). Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, di mana subjek penelitian tidak dipilih secara acak melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 1 SDN 3 Selaraja sebanyak 38 peserta didik. Sampel dibagi menjadi dua kelompok: Kelas Eksperimen ($n=21$) yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Solite Kids, dan Kelas Kontrol ($n=17$) yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian berupa tes lisan membaca yang divalidasi ahli, meliputi aspek ketepatan menyuarakan tulisan, kelancaran, kejelasan suara, dan intonasi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis non-parametrik Mann-Whitney U Test karena data tidak berdistribusi normal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen (75,48) jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (63,24). Untuk menguji perbedaan tersebut secara statistik, dilakukan uji Mann-Whitney.

Statistik	Nilai
Mann-Whitney U	43,500
Z-hitung	-3,787
Asymp.sig.(2-tailed)	0,000

Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $|Z\text{-hitung}| 3,787 > Z\text{-tabel } 1,9$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan game edukasi Solite Kids terhadap kemampuan membaca peserta didik.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan membaca pada kelas eksperimen disebabkan oleh karakteristik media Solite Kids yang mampu menstimulasi alat indra siswa secara simultan. Visualisasi yang cerah dan audio yang jelas membantu siswa membedakan bentuk huruf yang mirip (seperti 'b' dan 'd' atau 'p' dan 'q'). Selain itu, elemen interaktif dalam game memberikan rasa senang (fun learning) sehingga durasi konsentrasi siswa meningkat. Hasil uji N-Gain menunjukkan efektivitas pada kelas eksperimen berada pada skor 0,446 (Kategori Sedang). Hal ini membuktikan bahwa meskipun efektif, media ini tetap memerlukan pendampingan guru sebagai fasilitator agar interaksi sosial di dalam kelas tetap terjaga dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai penggunaan media game solite kids terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN 3 Selaraja, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game solite kids mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen dari 30,95 saat pretest menjadi 53,27 saat posttest. Hasil uji N-Gain pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,446 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 0,289 dengan kategori rendah. Selain itu,



berdasarkan hasil uji hipotesis Mann-Whitney diperoleh nilai Zhitung sebesar 3,787 lebih besar dari Ztabel sebesar 1,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan media game solite kids dengan peserta didik yang menggunakan media konvensional. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan perkembangan yang lebih baik dalam mengenal huruf, suku kata, dan kata dibandingkan peserta didik pada kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media game solite kids memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di SDN 3 Selaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Jazilatusyifa, J. (2024). Penggunaan Aplikasi Solite Kids Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Suku Kata pada Siswa Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Atas Se-Kabupaten Bantul. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 28-33.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zubaidah, E. (2003). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.