E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Kelayakan Dan Praktikalitas Media Interaktif Petualangan Alfabet Berbasis Website Untuk Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar

Wahyu Amirul Ikhsan[1], Muhardila Fauziah[2]
[1] Universitas PGRI Yogyakarta, wahyuamirul15@gmail.com
[2] Universitas PGRI Yogyakarta, mfauziah88@upy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define, design, develop,* dan *disseminate*. Data penelitian diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi, serta uji praktikalitas melalui angket respon guru dan siswa serta observasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase penilaian dari ahli media sebesar 90%, ahli materi sebesar 86,25%, dan praktisi sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa dengan persentase rata-rata masing-masing sebesar 92% dari guru, serta 89% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website dinyatakan layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Interaktif, Membaca Permulaan, Petualangan Alfabet, Kelayakan Media, Praktikalitas Media*

Abstract

This study aims to develop and determine the feasibility and practicality level of the “Petualangan Alfabet” website-based interactive media for beginning reading instruction in first-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model, which consists of the define, design, develop, disseminate stages. The data were obtained through validation by material experts, media experts, and practitioners, as well as practicality testing through questionnaires of teacher and student responses and classroom observations.The results of the study indicate that the developed media has a very high level of feasibility, with validation scores of 90% from media experts, 86.25% from material experts, and 92% from practitioners, all categorized as highly valid. In addition, the practicality test results show that the media received very positive responses from both teachers and students, with an average percentage of 92% from teachers and 89% from students, categorized as highly practical.Based on these findings, the “Petualangan Alfabet” website-based interactive media is considered feasible and practical to be used as a learning medium to support beginning reading instruction for elementary school students.

Keywords: *Petualangan Alfabet, Interactive Media, Early Reading, Elementary School Students, Media Feasibility, Media Practicality*

Corresponding Author:
Wahyu Ikhsan

Universitas PGRI Yogyakarta; wahyuamirul15@gmail.com

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa pada jenjang sekolah dasar. Keterampilan membaca memiliki peran yang sangat penting karena menjadi fondasi bagi siswa dalam memperoleh informasi dan memahami berbagai materi pembelajaran pada mata pelajaran lainnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Astuti et al., (2021) menyatakan bahwa keterampilan membaca pada siswa sekolah dasar merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini karena berperan penting dalam mendukung keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta memahami berbagai informasi yang disajikan dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, penguasaan membaca sejak tahap awal pendidikan dasar perlu mendapat perhatian yang serius. Pada siswa kelas rendah sekolah dasar, pembelajaran membaca difokuskan pada tahap membaca permulaan, yaitu tahap awal di mana siswa mulai mengenal huruf, memahami hubungan antara huruf dan bunyi, serta membaca suku kata dan kata sederhana.

Menurut Rosa & Suastra, (2023), membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulis. Dalam konteks pendidikan dasar, proses membaca dimulai melalui kegiatan membaca permulaan yang bertujuan untuk membantu siswa mengenali simbol-simbol bahasa dan menghubungkannya dengan bunyi bahasa sehingga siswa mampu membaca kata dan kalimat sederhana. Sejalan dengan pendapat tersebut, Purnomo & Sari, (2023) menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan proses pembelajaran membaca yang diberikan kepada siswa kelas rendah sekolah dasar yang menekankan pada kemampuan mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, serta membaca kalimat sederhana. Kemampuan membaca permulaan yang baik akan membantu siswa dalam memahami berbagai informasi tertulis dan mendukung keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya.

Meskipun membaca permulaan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan literasi siswa, pada praktiknya proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan utama adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan memanfaatkan media yang terbatas, seperti buku teks dan papan tulis, sehingga kurang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Sejalan dengan hal tersebut, Fauziah et al., (2021), menyatakan bahwa pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar masih cenderung dilakukan secara tradisional sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menurunnya motivasi belajar, khususnya pada siswa kelas awal yang memiliki karakteristik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan Fauziah & Perwitasari, (2025). Dengan demikian, ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran yang digunakan dengan karakteristik siswa menyebabkan proses pembelajaran membaca permulaan menjadi kurang efektif dalam mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki potensi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan. Sarika et al., (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis website dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Hal ini diperkuat oleh Dwi et al., (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Namun demikian, jika ditelaah lebih lanjut, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media pembelajaran secara umum atau pada pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar siswa menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital dalam proses

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

pembelajaran dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap beberapa penelitian sebelumnya, sebagian besar penelitian lebih menekankan pada pengembangan media pembelajaran secara umum atau pada pengujian efektivitas media terhadap hasil belajar siswa Ramadanti & Arifin, (2021). Penelitian yang secara khusus mengkaji kelayakan dan praktikalitas media interaktif berbasis website yang dirancang secara spesifik untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar masih relatif terbatas. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh, Amanda, (2025) penelitian tersebut meneliti terkait pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar serta mengkaji pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.namun belum secara spesifik diarahkan pada pengembangan media membaca permulaan yang terintegrasi dengan unsur permainan edukatif berbasis website. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang tidak hanya mengembangkan media pembelajaran interaktif, tetapi juga mengkaji secara komprehensif aspek kelayakan dan praktikalitas media dalam konteks pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas awal Nurhayati (2020).

Namun demikian, penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji aspek kelayakan dan praktikalitas media interaktif berbasis website yang difokuskan pada pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan yang memadukan unsur permainan edukatif dalam bentuk media interaktif berbasis website yang dapat digunakan secara fleksibel oleh siswa. Sementara kajian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*), yaitu terbatasnya kajian yang secara komprehensif menilai kelayakan dan praktikalitas media interaktif berbasis website yang dikembangkan secara khusus untuk pembelajaran membaca permulaan dengan memadukan unsur permainan edukatif pada siswa kelas I sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kesenjangan tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga sesuai dengan karakteristik pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media interaktif berbasis website yang memadukan unsur permainan edukatif sehingga siswa dapat belajar membaca melalui aktivitas yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut, Aini et al., (2023) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini dikembangkan media interaktif berbasis website yang diberi nama Petualangan Alfabet. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari membaca permulaan melalui berbagai aktivitas pembelajaran seperti pengenalan huruf, membaca suku kata, serta membaca kata sederhana yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif.

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media yang dikembangkan. Kelayakan media berkaitan dengan kesesuaian media dengan aspek materi, tampilan, serta desain pembelajaran berdasarkan penilaian para ahli. Sementara itu, praktikalitas media berkaitan dengan kemudahan penggunaan media oleh pengguna, baik guru maupun siswa, dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa media tersebut dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website untuk membaca permulaan pada siswa sekolah dasar kelas I. Hasil penelitian ini

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik untuk mendukung proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa pada jenjang pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran serta menguji tingkat kelayakan dan praktikalitas media yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4D (*Four-D Model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif *Petualangan Alfabet* berbasis website yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar yang berjumlah 50 siswa yang berasal dari SD Negeri Tegalmulyo dan SD Negeri Rejodadi. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas awal. Sumber data dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi produk dilakukan oleh dua orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang praktisi (guru kelas I sekolah dasar). Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli dan angket praktikalitas. Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran, yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, kejelasan tampilan, serta manfaat media dalam pembelajaran membaca permulaan. Instrumen yang digunakan telah melalui proses validasi oleh ahli untuk memastikan kesesuaian isi (*content validity*).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan observasi. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli serta angket respon guru dan siswa, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan selama proses validasi dan uji coba media. Prosedur penelitian mengacu pada model 4D, yaitu: (1) tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) tahap *design*, dilakukan perancangan media pembelajaran; (3) tahap *develop*, dilakukan proses validasi oleh ahli serta revisi produk; dan (4) tahap *disseminate*, dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas I sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website yang dirancang untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Media ini diimplementasikan melalui platform website https://batuah.net sehingga dapat diakses secara digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Media Petualangan Alfabet memuat berbagai aktivitas interaktif seperti pengenalan huruf, latihan membaca suku kata, serta permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep membaca permulaan secara bertahap. Hasil penelitian yang disajikan pada bagian ini meliputi tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli serta tingkat praktikalitas media berdasarkan respon guru dan siswa.

Hasil uji kelayakan media diperoleh melalui proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi yang disajikan dalam media dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan serta karakteristik siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi dari dua orang ahli materi, media yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian rata-rata sebesar 86,25% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

media telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran membaca permulaan yang meliputi pengenalan huruf, pembacaan suku kata, serta pembacaan kata sederhana. Selain itu, penyajian materi dalam media dinilai telah disusun secara sistematis dan sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan membaca siswa kelas I sekolah dasar.

Penilaian kelayakan juga dilakukan oleh ahli media untuk menilai aspek tampilan, desain, serta kualitas teknis media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi ahli media, media interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek desain antarmuka, tata letak, pemilihan warna, serta penggunaan gambar dan animasi telah dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tampilan media yang interaktif dan visual dinilai mampu menarik perhatian siswa serta meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari membaca permulaan. Selain validasi oleh ahli materi dan ahli media, penilaian terhadap media juga dilakukan oleh praktisi pendidikan yaitu guru sekolah dasar yang memiliki pengalaman dalam mengajar siswa kelas awal. Berdasarkan hasil penilaian praktisi, media yang dikembangkan memperoleh persentase penilaian sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Praktisi menilai bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi membaca permulaan secara lebih menarik dan variatif. Selain itu, media berbasis website dinilai memudahkan guru dalam mengakses dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Untuk memperjelas hasil dari uji kelayakan pada penelitian ini, peneliti menyajikan hasil uji kelayakan pada Tabel 1.1 Uji Kelayakan Media Interaktif.

Tabel 1.1 Uji Kelayakan Media Interaktif

Validator	Aspek yang Dinilai	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi 1	Kesesuaian materi, kebahasaan, dan penyajian	87,5 %	Sangat Layak
Ahli Materi 2	Kesesuaian materi, kebahasaan, dan penyajian	85 %	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan, desain, dan kualitas teknis media	90 %	Sangat Layak
Praktisi (Guru)	Kesesuaian media dengan pembelajaran	92 %	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi, media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Penilaian dari dua ahli materi masing-masing memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Sementara itu, penilaian dari ahli media memperoleh persentase 90%, dan penilaian dari praktisi (guru) memperoleh persentase 92%, yang keduanya juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, tampilan, desain, serta kesesuaian dengan pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. Uji praktikalitas media dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket respon guru yang berasal dari dua sekolah dasar yaitu SD Negeri Tegalmulyo dan SD Negeri Rejodadi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat praktikalitas yang sangat tinggi. Guru kelas I di SD Negeri Tegalmulyo memberikan

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

penilaian dengan persentase sebesar 93%, sedangkan guru kelas I di SD Negeri Rejodadi memberikan penilaian sebesar 91%, yang keduanya berada dalam kategori sangat praktis. Guru menyatakan bahwa media yang digunakan mudah dioperasikan, memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain respon guru, uji praktikalitas juga dilakukan melalui angket respon siswa kelas I pada kedua sekolah tersebut. Hasil analisis angket menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media dalam pembelajaran membaca permulaan dengan persentase sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media karena adanya unsur permainan edukatif, gambar, serta animasi yang mendukung proses belajar membaca. Aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam media seperti pengenalan huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana membantu siswa dalam memahami materi membaca permulaan secara lebih mudah dan menyenangkan, seperti pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Proses Pembelajaran

Hasil dari perhitungan praktikalitas pada penelitian ini tidak hanya menggunakan angket respon saja tetapi juga diperkuat oleh data observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa terlihat lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan media yang dikembangkan. Siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti setiap aktivitas pembelajaran yang terdapat dalam media. Selain itu, penggunaan media berbasis *website* memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Tabel 1.2 Uji Praktikalitas Media Interaktif

Responden	Sekolah	Persentase (%)	Kategori
Guru Kelas I	SD N Tegalmulyo	93 %	Sangat Praktis
Guru Kelas I	SD N Rejodadi	91 %	Sangat Praktis
Siswa Kelas I	SD N Tegalmulyo	88 %	Sangat Praktis
Siswa Kelas I	SD N Rejodadi	90 %	Sangat praktis

Pada hasil uji praktikalitas, media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa. Guru kelas I di SD N Tegalmulyo dan SD N Rejodadi masing-masing memberikan persentase penilaian sebesar 93% dan 91%, sedangkan respon siswa dari kedua sekolah memperoleh persentase 88% dan 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat praktis sehingga mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi, media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website dinyatakan memiliki tingkat

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Selain aspek kelayakan, penelitian ini juga mengkaji tingkat praktikalitas media melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis, yang ditunjukkan melalui respon positif dari guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan, tampilan yang menarik, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif.

Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena adanya rangsangan visual dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal tersebut didukung oleh pemanfaatan unsur visual, animasi, serta aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media berbasis website memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses materi pembelajaran, sehingga dapat mendukung proses belajar yang lebih mandiri dan interaktif. Media yang dirancang secara interaktif tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis website yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan praktikalitas yang sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Kelayakan media ditunjukkan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan yang menyatakan bahwa media telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik. Sementara itu, praktikalitas media ditunjukkan melalui respon positif dari guru dan siswa serta hasil observasi yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif membaca permulaan berbasis website yang memadukan konsep permainan edukatif dengan aktivitas membaca bertahap mulai dari pengenalan huruf, membaca suku kata, hingga membaca kata sederhana. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar membaca melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini berpotensi untuk digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam mendukung proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan praktikalitas media interaktif Petualangan Alfabet berbasis website untuk pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media memperoleh respon yang sangat positif dari guru dan siswa sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis website yang memadukan unsur visual, animasi, dan aktivitas interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

DAFTAR PUSTAKA

Aini, N., Buchori, A., & Sulianto, J. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi game edukatif Wordwall untuk meningkatkan kemampuan literasi anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *5*, 5685–5690.

Amanda, N. R. (2025). Pengembangan media interaktif Canva dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*.

Astuti, A. W., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2021). Hubungan penggunaan media kartu huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak usia 5–6 tahun. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*(1), 73–81. https://doi.org/10.24014/kjiece.v4i1.11958

Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media pembelajaran Zoolfabeth menggunakan multimedia interaktif untuk perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(2), 194–201. https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498

Dwi, N. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang menghambat belajar membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Research & Learning in Elementary Education*, *5*(4), 2611–2616.

Fauziah, M., Hartati, T., & Damayanti. (2021). Efektivitas pengajaran daring menggunakan media digital terhadap kemampuan membaca permulaan. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, *5*(2), 238–248.

Fauziah, M., & Perwitasari, N. (2025). Bridging pedagogy and technology: Developing contextual digital story media to support foundational literacy. *Edelweiss Applied Science and Technology*, *9*(8), 898–912. https://doi.org/10.55214/2576-8484.v9i8.9473

Kurniasari, N. (2024). Pengembangan game edukasi berbasis website sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 23–32.

Meilan, & Zulaeha. (2021). Penerapan keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar di SDN Sunyaragi 1 Kota Cirebon. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* (hlm. 319–324). Retrieved from http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/

Nurhayati, H., & Handayani, N. W. L. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas satu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 524–532.

Purnomo, H., & Sari. (2023). Penggunaan media puzzle huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik tingkat I sekolah dasar. *Jurnal Thalaba Pendidikan Indonesia*, *6*(1), 14–22.

Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islami dan perspektif pakar pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, *4*(2), 173–187.

Rosa, D., & Suastra, I. W. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, *7*(3), 443–450.

Sarika, R., Gunawan, D., & Mulyana, H. (2024). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SD Negeri 1 Sukagalih. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *1*(2), 62–69. https://doi.org/10.31980/caxra.v1i2.801