



# FUN READING APP BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Dian Andriani<sup>1</sup>, Khaeroni<sup>2</sup>, Imas Mastoah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGMI, UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

<sup>1</sup>dianandriani038@gmail.com <sup>2</sup>khaeroni@uinbanten.ac.id <sup>3</sup>imas.mastoah@uinbanten.ac.id

## Abstract

*Students with moderate mental-retardation tend to choose learning that is concrete and interesting, as well as learning to read. Learning that is not in accordance with these tendencies has an impact on early reading skills also reduces the level of concentration of students thereby weakening students' opportunities to remember. This research was conducted to produce Fun Reading App, that is an interactive multimedia-based. It is hoped that this product can improve students' early reading skills with moderate mental-retardation. Product is produced through research and development procedures according to the ADDIE model. The validity testing involves three experts and for the product effectivity test involves 4 students. The research shows: 1) the validity test of the product is in the criteria of valid or usable; and 2) the product effectiveness test with the Gain test is on the N-Gain score with high criteria.*

**Keyword:** *Ability, Reading, Early, Mental-retardation, Media*

## Abstrak

Siswa dengan Tunagrahita Ringan cenderung memilih pembelajaran yang sifatnya konkret dan menarik, demikian juga pada pembelajaran membaca. Pembelajaran yang tidak sesuai dengan kecenderungan tersebut memberikan dampak terhadap kemampuan membaca permulaan juga menurunkan tingkat konsentrasi siswa sehingga memperlemah kesempatan siswa untuk mengingat. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk berupa *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif. Dengan produk tersebut, diharapkan dapat membantu siswa dengan tunagrahita ringan dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Produk dihasilkan melalui prosedur penelitian dan pengembangan model ADDIE. Pengujian validitas produk melibatkan tiga orang ahli dan untuk pengujian keefektifan produk melibatkan empat siswa. Penelitian memberikan hasil sebagai berikut: 1) uji validitas produk yang dikembangkan berada pada kriteria valid atau dapat digunakan; dan 2) uji keefektifan produk dengan uji Gain berada pada skor N-Gain dengan kriteria tinggi.

**Kata Kunci:** *Kemampuan, Membaca, Permulaan, Tunagrahita, Media*

Diterima: 2 Nopember 2022 | Direvisi: 5 Desember 2022 | Disetujui: 7 Desember 2022

© (Tahun) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiudin Sambas, Indonesia

## Pendahuluan

Membaca merupakan kegiatan yang harus dapat dikuasai oleh setiap individu (Srimularahmah & Buhari, 2022). Keterampilan membaca merupakan salah satu komponen kemampuan berbahasa yang memegang peranan penting (Sumantri et al., 2017) (Suparlan, 2021) (Sholihin & Samsudin, 2022), hal tersebut dapat dikatakan demikian sebab dengan membaca setiap individu dapat memperoleh berbagai informasi dan pengetahuan tertulis

(Sultan, 2019). Sebagaimana Learner (dalam Muammar, 2020) mengungkapkan bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Zuchdi dan Budiasih (1996) juga mengungkapkan bahwa kemampuan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjutan. Jika anak usia sekolah tidak memiliki kemampuan untuk membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan (Huduni et al., 2022) dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya (Mariyani Hi Tamrin, 2022).

Penelitian pendahuluan di SKH Samantha Kota Serang menunjukkan bahwa terdapat empat orang siswa Kelas V dengan tunagrahita ringan. Siswa tunagrahita mengalami beberapa hambatan dalam belajar. Kesulitan membaca merupakan salah satu contoh hambatan belajar yang dimiliki siswa tunagrahita (Putri et al., 2018). Sebagian siswa masih keliru mengenal huruf, belum lancar membaca dan masih ada yang membaca dalam tahap metode eja. Hal ini sejalan dengan pendapat Hargrove (dalam Abdurrahman, 1999) yang menyatakan bahwa anak tunagrahita yang mengalami kesulitan membaca permulaan menunjukkan berbagai kesalahan membaca, yaitu: penghilangan kata, penyelipan kata, penggantian kata, pengucapan kata salah tetapi makna sama, pengucapan kata dengan bantuan guru, pengulangan, pembalikan kata, pembalikan huruf, kurang memperhatikan tanda baca, pembetulan sendiri, ragu-ragu, tersendat-sendat, pengucapan kata salah dan tidak bermakna.

Farida (2005) mengklasifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca ke dalam beberapa kelompok. Pertama faktor fisiologis. Faktor ini berhubungan dengan kesehatan fisik, jenis kelamin, neurologis, dan kelelahan sehingga kondisi tersebut membuat anak mengalami hambatan khususnya dalam belajar membaca. Kedua faktor lingkungan keluarga. Faktor lingkungan berkaitan dengan interaksi anak dengan lingkungan sekitar seperti kurangnya perhatian dari orang tua sehingga anak tunagrahita mengalami kesulitan dalam membaca pemahaman. Ketiga faktor intelektual. Faktor ini merupakan suatu proses adaptasi secara mental sesuai dengan lingkungan sekitar bagi anak tunagrahita. Keempat faktor psikologis. Kondisi psikologis dapat mempengaruhi kemampuan membaca bagi anak tunagrahita. Faktor tersebut di antaranya meliputi: motivasi, minat dan kematangan sosial, emosi dan adaptasi.

Pada umumnya anak tunagrahita memiliki kemampuan yang kurang dalam hal mengingat (*memory*) yang merupakan suatu kesulitan kronis yang diduga bersumber dari

neurologis (syaraf), sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca anak tunagrahita dipengaruhi oleh aspek persepsi dan aspek memori yang merupakan proses mental yang terletak di otak (Nurlaelawati, 2014) (Putri et al., 2018). Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam memproses informasi secara abstrak, belajar bagi mereka harus terkait dengan objek yang bersifat konkret (Amin, 1995). Kondisi seperti itu berhubungan dengan kesulitan dalam mengingat, terutama ingatan jangka pendek (Wahyuni, 2015). Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi faktor yang mempengaruhi tersebut ialah dengan pemberian layanan belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa .

Kustawan (dalam Jazim et al., 2018) mengemukakan bahwa hambatan belajar dapat diatasi dengan pemberian layanan bimbingan belajar yang memungkinkan anak berkebutuhan khusus dapat mengembangkan potensi diri dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik sehingga dapat mengatasi hambatan dan belajarnya. Bentuk layanan belajar pada anak tunagrahita dapat dilakukan dengan memberikan latihan (*treatment*) agar kesulitan dan hambatan yang dialami dapat diatasi. Sebagaimana Arif Widodo (2020) mengemukakan bahwa dalam mengatasi hambatan tersebut dapat diatasi dengan memberikan *treatment*. Adapun salah satu jenis *treatment*-nya yaitu penggunaan media sebagai alat bantu belajar (Widodo et al., 2020).

Aplikasi berbasis multimedia interaktif yang diberi nama *Fun Reading App* merupakan sebuah media pembelajaran modifikasi dari *mobile learning*. *Mobile learning* dapat digunakan untuk mengakses materi pembelajaran, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pembelajaran di mana pun dan kapan pun sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan dapat memberikan peluang kepada siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi langsung antara aplikasi yang dikembangkan dengan pembelajar (Ali & Patombongi, 2016). Media pembelajaran *Fun Reading App* dikatakan berbasis multimedia interaktif karena di dalamnya terdapat unsur audio dan visual yang dapat melatih daya pikir dan daya ingat terutama anak tunagrahita ringan.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran untuk digunakan siswa yang sesuai dengan kebutuhan. Solusi tersebut dipilih karena melihat dari permasalahan dan faktor yang mempengaruhi hambatan siswa dalam kemampuan membaca permulaan. Media pembelajaran yang dikembangkan yakni Media Pembelajaran *Fun Reading App* berbasis multimedia Interaktif yang merupakan modifikasi dari aplikasi

*mobile learning* sehingga sifatnya fleksibel. Dengan adanya media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif ini diharapkan agar setiap anak tunagrahita ringan dapat membaca permulaan dengan baik.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Tahapan dari model pengembangan ADDIE dapat dijabarkan sebagai berikut: 1) *Analysis* atau analisis. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam menetapkan produk yang akan dikembangkan, 2) *Design* atau desain. Kegiatan pada tahap ini adalah membuat rancangan produk yang dikembangkan; 3) *Development* atau pengembangan. Kegiatan yang dilakukan adalah prosedur pengembangan produk sesuai dengan analisis dan desain yang sudah dihasilkan pada tahap sebelumnya; 4) *Implementation* atau implementasi. Kegiatan yang dilakukan adalah penggunaan produk secara terbatas untuk melakukan uji coba di lokasi penelitian yang telah ditetapkan, dan 5) *Evaluation* atau evaluasi, kegiatan yang dilakukan adalah menilai produk yang dikembangkan apakah sudah layak untuk diterapkan pada tempat penelitian tersebut (Khaeroni, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SKH Samantha Kota Serang pada bulan Agustus 2021 sampai dengan Januari 2022. Subjek yang terlibat dalam penelitian adalah 4 orang siswa SKH Samantha dengan tunagrahita sedang. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa dan guru. Subjek dan sumber data menghasilkan dua jenis data yakni kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Sementara data kuantitatif dikumpulkan dengan teknik tes untuk mengetahui skor rata-rata kemampuan membaca permulaan.

Untuk mengumpulkan data kualitatif, instrumen utama yang digunakan adalah peneliti dan instrumen lain yang digunakan adalah lembar pertanyaan wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Sementara untuk data kuantitatif, instrumen yang digunakan adalah lembar uji validasi produk dan uji efektivitas produk. Pengujian validasi produk melibatkan tiga aspek yakni isi, tampilan dan fungsional yang termuat dalam 18 pertanyaan dengan skala Likert. Sementara untuk uji efektivitas produk menggunakan instrumen tes kemampuan membaca.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi dan

komentar dari para *validator* dan dianalisis secara deskriptif menurut model Miles dan Huberman. Kuantifikasi angket menggunakan pedoman konversi menurut skala Likert, yaitu: 1 (sangat tidak sesuai), 2 (tidak sesuai), 3 (cukup sesuai), 4 (sesuai), 5 (sangat sesuai) (Sugiyono, 2019). Tahap selanjutnya yaitu menguji keefektifan produk dengan melakukan tes hasil belajar. Hasil belajar kemampuan membaca siswa dapat dikatakan meningkat jika telah memenuhi syarat kriteria nilai gain antara 0,3 s.d. 0,7.

### Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa di kelas V dengan Tunagrahita ringan. Produk media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif ini dikembangkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, memotivasi siswa agar lebih berminat dalam membaca, serta menarik perhatian siswa agar tidak mudah jenuh dalam belajar membaca dengan media yang disertai video, permainan dan gambar yang menarik. Adapun tahapan yang telah dilakukan dalam pengembangan media ini sebagai berikut.

#### Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dan data dari hasil observasi dan wawancara terkait permasalahan dasar serta melakukan analisis kebutuhan di SKH Samantha Kota Serang. Hasil penelitian pada tahap analisis ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Farah Nayla Maulidiyah, diketahui bahwa anak tunagrahita membutuhkan media pembelajaran berbasis IT untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak tunagrahita dapat menggunakan berbagai metode dan media yang menarik minat anak untuk belajar salah satunya yaitu multimedia interaktif. Penggunaan multimedia interaktif adalah salah satu pilihan yang cocok, karena materi yang disajikan bersifat konkret tidak konvensional, selain itu penggunaan multimedia interaktif dapat melatih daya pikir dan daya ingat anak, terutama untuk anak tunagrahita ringan (Maulidiyah, 2020).

#### Desain (*Design*)

Langkah yang dilakukan yaitu perancangan konsep awal media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif dan perancangan instrumen serta penilaian media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif. Pada tahap desain mencakup 2 langkah yang

dilakukan. Langkah yang dilakukan yaitu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan isi materi mengacu pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada tema 4 (hidup bersih dan sehat) sub tema 3 (bermain di tempat wisata) pada pembelajaran 1, pemilihan materi pada kegiatan mari belajar membaca kata dan kalimat dikutip dari buku siswa tematik terpadu pendidikan khusus 2013 Tema 4 (hidup bersih dan sehat) SDLB Tunagrahita Kelas V (Lupiyanti et al., 2015).

Pada desain produk, penulisan ukuran dan warna huruf/tulisan diselaraskan dengan *background* pada tampilan media, pemilihan warna huruf dan *background* yang cerah disesuaikan dengan karakteristik anak tunagrahita yang cenderung menyukai warna-warna yang cerah (Yosiani, 2014), serta pemilihan konsep bentuk setengah lingkaran dan persegi panjang dalam media *Fun Reading App* dipilih karena dapat meningkatkan sensori visual anak terhadap motorik mata (Amka, 2018).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yosiani (2014) bahwa hal yang dapat memacu komunikasi dan interaksi yang positif terhadap interaksi antara anak tunagrahita dengan guru dan anak tunagrahita dengan lingkungan sekitarnya salah satunya yaitu pemilihan warna yang cerah pada penataan ruang belajar selaras dengan pemilihan warna yang digunakan pada media *Fun Reading App*.

Langkah kedua yaitu perancangan instrumen dan penilaian media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif dilakukan dengan melalui beberapa tahapan di antaranya yaitu peneliti membuat spesifikasi produk terlebih dahulu sebelum produk dikembangkan, kemudian peneliti membuat instrumen penilaian media *Fun Reading App* berdasarkan spesifikasi yang telah dibuat yaitu instrumen angket yang ditujukan untuk tim *validator* yang divalidasi terlebih dahulu oleh dosen pembimbing dan angket guru yang diisi oleh guru untuk menilai efektivitas dari pengembangan media *Fun Reading App* yang telah jadi. Langkah selanjutnya, peneliti membuat kisi-kisi dan lembar instrumen tes yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemampuan membaca permulaan siswa.

#### Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*development*). Peneliti melakukan validasi media kepada tim *validator* sebanyak dua kali tahapan dengan menggunakan instrumen angket yang ditujukan kepada 3 *validator* diantaranya *validator* ahli media oleh Bapak Dr. Eko Wahyu Wibowo S.Si., M.Si, *validator* ahli materi oleh Ibu Yuli Insyirah, S.Pd dan *validator* ahli bahasa oleh Ibu Uyu Mu'awwanah, M.Pd.

Hasil dari *validasi* produk sebagai berikut.

**Tabel 1. Rekapitulasi Validasi media oleh Tim Validator**

No	Aspek	Validasi Tahap 1			Validasi Tahap 2			Rata-Rata Skor
		Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi	Ahli Media	Ahli Bahasa	Ahli Materi	
1.	Isi	4,5	4	4,1	4,8	4	5	4,4
2.	Tampilan	4,7	4	4,4	4,8	4	5	4,48
3.	Fungsional	4,5	4	4	5	4	4,5	4,3
Skor Total		13,7	12	12,5	14,6	12	14,5	
Rata-rata Skor Keseluruhan								4,39

Berdasarkan hasil dari rekapitulasi validasi media secara keseluruhan pada tabel 3 dapat diperoleh skor maksimum validasi 13,18 dengan rata-rata skor keseluruhan adalah 4,39. Dari hasil skor keseluruhan yang diperoleh tersebut, maka skor tersebut termasuk dalam kategori valid dan menunjukkan bahwa media *Fun Reading App* layak diuji cobakan pada siswa tunagrahita ringan.

#### Implementasi (*Implementation*)

Tahap berikutnya yaitu implementasi (*implementation*). Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas kepada 4 orang siswa Kelas V Tunagrahita Ringan. Langkah yang dilakukan pertama yaitu dengan *pre-test* kemampuan membaca permulaan dengan lembar tes yang telah disediakan, selanjutnya pemberian *treatment* terhadap penggunaan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif dan tahap yang terakhir yaitu *post-test* kemampuan membaca dengan lembar tes yang telah disediakan dan dengan menggunakan media. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan dalam membaca permulaan. Hasil dari skor *pre-test* dan *post-test* tersebut kemudian direkap dan dihitung, kemudian dicari nilai untuk menentukan keefektifan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif dengan uji gain.

Hasil tes yang diperoleh siswa melalui *pre-test* dan *post-test* membaca permulaan ditampilkan pada tabel di bawah ini. Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata skor N-Gain yang diperoleh oleh siswa Kelas V Tunagrahita Ringan yaitu 0,80 atau 80%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa tunagrahita ringan.

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Membaca Permulaan Siswa**

No.	Nama Siswa	Skor		N-Gain
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1.	F	43,75	75	0,56
2.	F. A. A	75	100	1,00
3.	M. D. R	43,75	81,25	0,67
4.	M. D. R	68,75	100	1,00
Total Skor				3,23
Skor Tertinggi				1,00
Skor Terendah				0,56
Rata-Rata				0,80

### Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan berikutnya yaitu tahap evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti memberikan instrumen angket kepada guru-guru di SKH Samantha Kota Serang untuk menilai kelayakan media *Fun Reading App*. Adapun hasil saran dari responden untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang dikembangkan serta menjadi acuan untuk memperbaiki media *Fun Reading App* sampai dinilai layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam media *Fun Reading App*, antara lain sebagai berikut:

#### a. Kelebihan Media *Fun Reading App*

Berdasarkan penilaian dan saran yang diberikan oleh tim *validator*, guru dan responden, maka didapatkan kelebihan dalam media *Fun Reading App* yaitu, kualitas medianya bagus, ketertarikan siswa dalam membaca meningkat, dan materi lebih mudah dipahami siswa

#### b. Kekurangan Media *Fun Reading App*

Adapun kekurangan yang terdapat dalam media *Fun Reading App* yaitu media *Fun Reading App* belum tersimpan dalam *server database*, pembuatan media dalam jangka waktu yang lama, dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan media.

### Diskusi

Berdasarkan data hasil penelitian di atas dapat dijabarkan bahwa media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dalam

membaca permulaan yang dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa. Media ini disajikan dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan di *handphone* maupun laptop/PC, dapat digunakan secara fleksibel, disertai video, gambar, dan permainan edukasi membaca yang menarik sehingga siswa tidak mudah jenuh dalam belajar membaca.

Pengembangan media ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE dari Dick and Carry yang mencakup 5 tahapan. Adapun pada tahap yang pertama yaitu tahap analisis (*analysis*). Langkah pertama yang dilakukan yaitu mencari permasalahan dasar terkait pengembangan media *Fun Reading App* yakni ditemukannya fakta rendahnya kemampuan membaca siswa, kurangnya responsif guru dalam memperhatikan lingkungan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, serta kurangnya inovasi guru terhadap pemanfaatan teknologi sehingga hanya terfokus pada bahan ajar dan media pembelajaran yang sudah ada. Penelitian pada tahap ini dilakukan dengan menyesuaikan dari kebutuhan siswa yaitu peneliti memanfaatkan *handphone* guna membantu siswa Kelas V tunagrahita ringan dalam belajar membaca permulaan dengan mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Penelitian ini memberikan kontribusi berupa keterbaruan data yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan dapat dilakukan dengan melakukan *treatment* yang sesuai dengan kebutuhan dan kecenderungan yang dimiliki oleh peserta didik. Kekurangan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian hanya dilakukan dengan uji coba terbatas, waktu penelitian yang dilakukan cukup singkat, dan keterbatasan dana serta kemampuan yang dimiliki oleh peneliti dalam mengembangkan dan merevisi produk sehingga produk yang dikembangkan kurang optimal.

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan media *Fun Reading App* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat ditarik simpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di SKH Samantha Kota Serang masih menggunakan media pembelajaran yang disediakan di sekolah dan belum adanya inovasi media pembelajaran baru yang bervariasi. Peranan media *Fun Reading App* sangat memudahkan siswa dalam

membaca permulaan. Media *Fun Reading App* yang telah dikembangkan sudah melalui beberapa tahapan sampai media dikatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun tahapan yang telah dilalui dalam pengembangan media *Fun Reading App* ini di antaranya yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media *Fun Reading App* berbasis multimedia interaktif, maka sebagai bentuk rekomendasi peneliti perlu adanya beberapa hal yang diperhatikan dan ditindak lanjuti bagi peneliti selanjutnya, yaitu kekurangan media *Fun Reading App* ini adalah data yang terlibat masih statis, oleh karena itu pengembangan yang dapat dilakukan adalah dengan membuat media *Fun Reading App* yang menggunakan data dinamis yang disimpan di dalam *server database* sehingga tampilan dan konten materi dapat dikembangkan.

### Daftar Pustaka

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan bagi Siswa Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Ali, J. T., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1). <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>
- Amin, M. (1995). *Ortopedagogik Anak Tunagrahita*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Amka, A. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center.
- Farida, R. (2005). *Pelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Huduni, A., Affandi, L. H., & Nisa, K. (2022). Analisis Kesulitan Siswa dalam Membaca Permulaan di Kelas 1 SD Negeri 3 Darek. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 394–398. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.488>
- Jazim, J., Agustina, R., Farida, N., & Nurlaila, S. (2018). Layanan Bimbingan Belajar Bagi Anak Retardasi Mental di Kelas III SLB Catur Bina Bangsa. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application*, 7(3), 49–54. <https://doi.org/10.15294/ijgc.v7i3.25434>
- Khaeroni, K. (2021). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D dalam Bidang Pendidikan)*. Media Madani.
- Lupiyanti, L., Fachrani N, A., & Juih, J. (2015). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum Pendidikan Khusus 2013 Hidup Bersih dan Sehat Tema 4*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus dan Layanan Khusus Pendidikan Dasar.
- Mariyani Hi Tamrin. (2022). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Wahana*

- Pendidikan*, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.4310453>
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Muammar. (2020). *Membaca Permulaan di Sekolah Dasar* (Hilmiati (ed.)). Sanabil.
- Nurlaelawati, P. (2014). *Pengaruh Media Kartu Kata Fokus Warna dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan*. UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.
- Putri, G. V. H., AM, M. S., & Asim. (2018). Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Ortopedagogia*, 4(1), 48–51.
- Sholihin, & Samsudin. (2022). Faktor-Faktor Penghambat Keterampilan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 1–7.
- Srimularahmah, A., & Buhari, S. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Anak Tunagrahita Ringan Pada. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 1037–1045. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i12906>
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sultan. (2019). *Membaca Kritis*. Baskara Media. <https://doi.org/10.31227/osf.io/psqrv>
- Sumantri, M., Sudana, D. N., & Yoni Adnyana P, I. B. E. (2017). Penerapan Media Gambar Dan Kartu Huruf untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan. *International Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.11433>
- Suparlan, S. (2021). Keterampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>
- Wahyuni, N. (2015). Pengaruh Paparan Warna Hijau dan Kuning terhadap Memori Jangka Pendek Penyandang Tunagrahita Ringan di SMALB-C Dharma Asih Pontianak. *Jurnal ProNers*, 3(1). <https://doi.org/10.26418/jpn.v3i1.11000>
- Widodo, A., Indraswati, D., & Royana, A. (2020). Analisis Penggunaan Media Gambar Berseri untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Yosiani, N. (2014). Relasi Karakteristik Anak Tunagrahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa. *E-Journal Graduate Unpar*, 1(2), 111–123. <http://journal.unpar.ac.id/index.php/unpargraduate/article/view/1207>
- Zuchdi, D., & Budiasih. (1996). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Dirjen Dikti dan Depdikbud.