

# FEBRIYANI INTIN W.\_ARTIKEL ILMIAH.pdf

*by*

---

**Submission date:** 03-May-2023 03:35PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2082909124

**File name:** FEBRIYANI INTIN W.\_ARTIKEL ILMIAH.pdf (929.27K)

**Word count:** 2860

**Character count:** 17389



## Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Gelam 1 Candi

Febriyani Intin Wahyuni<sup>1)</sup>, Kemil Wachidah<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email : [ssc77371@gmail.com](mailto:ssc77371@gmail.com)

<sup>2)</sup>Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia Email : [kemilwachidah@umsida.ac.id](mailto:kemilwachidah@umsida.ac.id)

**Abstract.** This research was conducted with the aim of knowing effect of Augmented Reality teaching media on preliminary reading materials on first grade elementary school students. The use of a quantitative approach to the type of experiment carried out in this study, the experiment was in the form of a pre-experimental one group pre-test and post-test. All first grade students at SDN Gelam 1 Candi became population subjects used a Likert scale questionnaire that was given when both tests were carried out on students. The analysis used in this research is the prerequisite test through the normality test. The results obtained are that the t-test has a significant value of 0.00, meaning that the value is less than 0.05. Based on taking the results of the t test, if the significant value is less than 0.05, then there is an influence on the use of Augmented Reality teaching media on the reading material for the beginning of first grade elementary school.

**Keyword:** Augmented Reality, Early Reading.

**Abstrak.** Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh media ajar Augmented Reality dalam materi membaca permulaan yang ada pada kelas 1 SD. Penggunaan sebuah pendekatan kuantitatif jenis eksperimen dilakukan pada penelitian ini, eksperimen tersebut berupa pre-experimental one group pre-test dan post-test. Seluruh siswa kelas 1 SDN Gelam 1 Candi menjadi subjek populasi dengan menggunakan angket skala likert yang diberikan saat kedua tes dilakukan terhadap siswa. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasyarat melalui uji normalitas. Hasil yang didapatkan adalah hasil uji t-test memiliki nilai signifikan yaitu 0,00 artinya nilai lebih kecil dari 0,05. Berdasarkan pengambilan hasil uji t jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka terdapat pengaruh pada penggunaan media ajar Augmented Reality pada materi membaca permulaan kelas 1 SD.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Membaca Permulaan.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini menjadikan guru dapat bervariasi untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif guna untuk meningkatkan keinginan belajar siswa. Perkembangan teknologi ini dapat digunakan dengan membuat dan menggunakan media-media ajar yang interaktif dan mempermudah proses belajar. Pembelajaran yang interaktif akan membuat guru untuk mencapai dari tujuan pembelajaran yang telah dibuatnya. Tujuan pembelajaran ini tentunya harus disiapkan dengan baik melalui cara-cara tertentu agar tujuan pembelajaran tercapai. dengan berbagai cara agar tercapai, cara tersebut dapat berupa penggunaan media ajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran membaca permulaan (Bahasa Indonesia) memerlukan cara agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan dengan tepat. Guru memerlukan media pembelajaran dalam menjelaskan materi tersebut, salah satu yang media yang digunakan dapat berupa media *Augmented Reality* yaitu media sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. *Augmented Reality* adalah sebuah media ajar yang didalamnya terdapat gabungan antara benda dua dimensi dan tiga dimensi. Dengan proyek tiga dimensi atau menyerupai bentuk nyata ini memberikan kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran.

Salah satu dari kegunaan AR memberikan kesan realistis maka dalam penelitian ini mencoba memanfaatkan dalam dunia pendidikan terutama pada siswa kelas I SD. Sehingga dalam penelitian ini mengembangkan media ajar dengan teknologi *Augmented Reality*. Media ajar ini merupakan desain aplikasi yang memunculkan effect 4D dengan harapan anak akan merasa tertarik untuk mempelajarinya. Dalam pengaplikasiannya, penelitian ini mencoba mengembangkan kartu manual bergambar yang biasa digunakan untuk membantu anak dalam proses membaca permulaan dengan memanfaatkan aplikasi 4D untuk memunculkan gambar dikartu pada layar Gadget (Android). Aplikasi ini didesain untuk diaplikasikan di *handphone* maupun *tablet*, hal ini dikarenakan pengoperasiannya menggunakan kamera.

8

## II. METODE

Penelitian ini menggunakan sebuah jenis penelitian *experiment*. Yang menggunakan *pre-experimental one group pretest - postes design*. Dalam penelitian ini *one group pretest-postes design* digunakan untuk meneliti siswa kelas I SD pada desain ini terdapat pretest. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *Augmented Reality*. Jenis ini akan mendapatkan hasil yang akurat karena membandingkan hasil belajar siswa ketika sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media ajar.

11  
4  
P populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah para siswa dari kelas I di SDN Gelam 1 Candi. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* sebanyak 25 siswa yang dapat mewakili dalam penelitian yang akan dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes. Instrumen yang dipakai peneliti ialah lembar tes kemampuan membaca, untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan setelah pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality*, maka tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu pretest dan posttest. Pretest dilakukan sebelum menggunakan media *Augmented Reality*, sedangkan posttest digunakan sesudah menggunakan media *Augmented Reality*.

Dalam pengujian ini, peneliti berpedoman pada rating penilaian 1–4 atau yang biasa disebut *rating scale* dipilih oleh peneliti untuk menguji penelitian ini yaitu :

Nilai 4 : Nilai sangat baik

Nilai 3 : Nilai baik

Nilai 2 : Nilai kurang baik

Nilai 1 : Nilai sangat kurang baik

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan uji validitas internal yaitu validitas konstruk. Validitas tersebut memiliki pengertian bahwa validitas ini mengukur seberapa jauh suatu tes sehingga diukur. Peneliti menggunakan validitas ini dengan langkah-langkah seperti instrument penelitian dibuat dan disusun dahulu sesuai dengan teori penelitian yang terdahulu dan setelah itu akan diminta konsultasi kepada ahlinya. Jika pengujian konstruksi tersebut telah disetujui oleh ahli, maka langsung diuji cobakan instrument penelitian tersebut oleh peneliti sesuai dengan sampel dimana populasi penelitian diambil.

Dalam penelitian ini, peneliti dibantu dengan perhitungan menggunakan *SPSS 20.0 for windows* dengan rumus *Product Moment* yaitu sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[(N \sum x^2)(\sum x^2) - (n \sum y^2 - (\sum y)^2)]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien dari validitas

$N$  = Banyak responden

$x$  = Nilai seluruh item

$y$  = Nilai total seluruh item

$\sum X$  = Banyaknya nilai distribusi X

$\sum Y$  = Banyaknya nilai distribusi Y

$\sum X^2$  = Banyaknya kuadrat nilai distribusi X

$\sum Y^2$  = Banyaknya kuadrat nilai distribusi Y

Pengujian dalam penelitian ini dibantu dengan penggunaan program computer SPSS melalui teknik pengujiannya yaitu *corrected item total correlation* yang menunjukkan terdapat korelasi antara butir soal dengan skor total item. Pengujian ini digunakan untuk membedakan antara subyek penelitian terhadap *variable* penelitian yang ditunjukkan dengan kriteria validasi. Butir soal dianggap valid jika memiliki rentang angka koefisien korelasi > 75% atau 0,74.

Untuk perhitungan setiap item soal dapat dihitung dengan skala pengukuran *rating scale*. Berikut ini pedoman pengukuran nilainya :

1. Kriteria nilai skala penelitian yaitu :

4 = sangat tinggi

3 = tinggi

2 = rendah

1 = sangat rendah

2. Nilai skor maksimal  
 $\sum \text{skor ideal} = 4 \times \sum \text{responden} \times \sum \text{item tes}$
3. Presentase skor dari hasil pengumpulan data  

$$\text{Jumlah skor total} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$
4. Kriteria interpretasi presentase skor validitas

Tabel 3.1 Kriteria dan Tingkat validiasi

Skor	Kriteria Validasi	Tingkat validasi
4	76% - 100%	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
3	51% - 75%	Cukup valid (dapat digunakan namun perlu sedikit revisi kecil)
2	26% - 50%	Kurang valid (disarankan tidak dipergunakan sehingga perlu revisi besar)
1	1% - 25%	Tidak valid (disarankan tidak digunakan)

Banyak cara digunakan untuk melakukan pengujian normalitas *sample* yakni dengan rumus *Chi-Kuadrat* dengan kertas probalitas normal. Dengan rumus :

$$\chi^2 = \frac{(f_a - f_h)}{f_h}$$

Keterangan :

$\chi^2$  = Chi-Kuadrat

$f_a$  = Frekuensi pengamatan

$f_h$  = Frekuensi diharapkan

Uji hipotesis menggunakan uji t yaitu uji untuk mengetahui pengaruh variable bebas kepada variable terikat, terhadap variable terikat.

Rumus :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

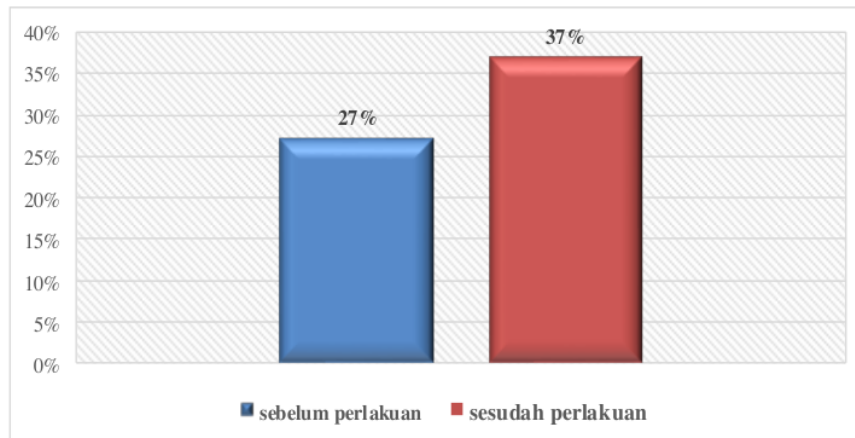
##### Analisis data deskriptif

Setelah dilakukan pengambilan data awal sebelum (*pretest*) menggunakan media *Augmented Reality* dengan tes, setelah itu data awal membaca permulaan siswa didapat peneliti melakukan treatment *posttest* menggunakan media *Augmented Reality* selanjutnya memberi soal tes. Sehingga diperoleh data sebagai berikut pada tabel 4.1:

**Tabel 4.1 Hasil Uji Hasil Pretest dan Postest Penelitian**

No	Nama Siswa	Hasil Pre-Test	Hasil Post-Test
1	Achmad Khoirun Fachri	28	36
2	Achmad Zidan Hifdillah	32	38
3	Ahmad Eduardo Dwiki Putra As Tito	32	39
4	Ardila Evo Artianta	31	37
5	Arjuno Sefti Nirvana	27	35
6	Bai'tul Fajar	25	34
7	Danisa Fahma Sania	28	38
8	Darius Adnan Hafiz	20	32
9	Defrinto Rangga Maulana	27	37
10	Dewi Ranum Maslakha	25	35
11	Djinggan Cahyaning Woyo	25	38
12	Fitria Ningsih	27	39
13	Hamka Almer Dzaki	26	36
14	Lutfia Nur Azizah	31	39
15	Luthfiyah Likmanda Desi Aribah	30	38
16	Melani Nafisa Irawati	30	40
17	Miftakul Huda	31	37
18	Mirna Celxiyawardani	26	35
19	Mochamad Inesta Maulana Alfaris	29	37
20	Mochammad Ananda Prayoga	28	38
21	Mochammad Reyhan Firmansyah	30	39
22	M. Zarulloh Al Azhar	25	38
23	Muhammad Revandra Dwi Andreas	27	35
24	Mukhamad Adi Afriliansyah	20	30
25	Mutiarahma Monika Permadi	25	37
<b>Skor Total</b>		<b>685</b>	<b>917</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>27</b>	<b>37</b>

Dari data keseluruhan menunjukkan kemandirian belajar *Pretest 1* dengan rata-rata keterangan sebagian kecil kurang lebih banyak dari *Postest 2*, hal tersebut terlihat bahwa adanya peningkatan membaca permulaan pada siswa menggunakan media *Augmented Reality* setelah diberikan perlakuan menunjukkan sebagian besar sangat baik. Berdasarkan penjelasan hasil tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut pada gambar 4.1:



**Gambar 1.** Data distribusi frekuensi game online (X)

Berdasarkan gambar 4.1 terlihat bahwa rata-rata persentase tidak menunjukkan peningkatan pada kegiatan membaca permulaan bagi siswa saat sebelum dilakukan *treatment* pertama menggunakan media *Augmented Reality*, namun hasil berbeda sesudah dilakukan *treatment* menggunakan media *Augmented Realit*. Ketika dilakukan *pretest* rata-rata presentase adalah 27% (sangat kurang) dan rata-rata presesntase *posttest* adalah 37% (sangay baik).

Selisih persentase antara tingkat membaca permulaan pada siswa kelas 1 saat sebelum menggunakan media *Augmented Reality* dan sesudah dilakukan *treatment* adalah 10% dapat disimpulkan nilai rata-rata yang didapatkan siswa mengalami perubahan dan kenaikan.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti menguji validitas dan reliabilitas dari instrumen yang digunakan untuk penelitian. Intrumen dalam penelitian ini yaitu, silabus, RPP, bahan ajar, dan angket respon siswa. Instrumen ini divalidasi oleh dua ahli pada bidangnya, yaitu Ahmad Nurefendi Fradana selaku salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan Indras Faizjatul S.Pd selaku guru kelas 1 di SD Negeri Gelam 1 Sidoarjo dengan hasil validasi soal kuesioner sudah layak digunakan dengan sedikit revisi bisa dilihat dalam lampiran.

Setelah memenuhi validitas konstruksi selanjutnya melakukan uji coba kepada siswa di luar sampel sebanyak 10 orang dan kemudian dilakukan perhitungan.

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Kuisisioner Pada Responden

No. Item	Correlation	Correlation $r_{hitung}$ dengan $r_{tabel}$ (N= 10; $\alpha = 0,05$ )	Keterangan
1	0,761	0,761 > 0,6319	valid
2	0,769	0,769 > 0,6319	valid
3	0,794	0,794 > 0,6319	valid
4	0,660	0,660 > 0,6319	valid
5	0,773	0,773 > 0,6319	valid
6	0,695	0,695 > 0,6319	valid
7	0,754	0,754 > 0,6319	valid
8	0,780	0,780 > 0,6319	valid
9	0,884	0,884 > 0,6319	valid
10	0,854	0,854 > 0,6319	valid

Terdapat 10 pertanyaan sesuai tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kuisisioner data sangat valid atau tergolong tinggi karena nilai  $r_{hitung}$  lebih besar >  $r_{tabel}$  sebesar 0,6319, yang artinya pertanyaan tersebut dikatakan sudah dapat digunakan dalam pengumpulan data dan layak dalam digunakan untuk instrument penelitian karena sudah valid.

Pengujian reliabilitas tersebut menggunakan rumus *Cornbach Alfa*. Berdasarkan tabel dapat dilihat seluruh reliabilitas terhadap seluruh responden. Indeks reliabilitas tersebut tergolong tinggi dengan angka mencapai 0,742. Maka item dari penilaian dapat layak digunakan secara baik. Perhitungan output hasil analisis dapat dilihat dilampiran 10. Adapun ketentuan kriteria indeks reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.3 Kriteria Indeks Reliabilitas

Besarnya Nilai R (Interval Koefisien)	Interprestasi
0,800 - 1,000	Sangat tinggi
0,600 - 0,800	Tinggi
0,400 - 0,600	Sedang
0,200 - 0,400	Rendah
0,000 - 0,200	Sangat rendah

Variabel penelitian yang digunakan ini, data di uji dengan menggunakan program computer *SPSS* (*Statistical Package for Social Science*) yaitu dengan menggunakan uji *Chi-Square*. Dengan memperhitungan uji normalitas dikatakan normal jika distribusi  $p > 0,05$ , dan jika kurang maka data distribusi tersebut dikatakan tidak normal.



**Tabel 4.5**  
**Uji Normalitas Skala**  
**Pengaruh Media *Augmented Reality***  
**Terhadap Peningkatan Membaca Permulaan Pada Siswa**

Variabel	Chi-Square	Signifikansi
Tingkat perkembangan membaca permulaan	4,360	0,307

Dari Tabel 4.5 diketahui nilai signifikansi adalah 0,307  $p > 0,05$  dapat dikatakan bahwa data tingkat perkembangan membaca permulaan pada siswa berdistribusi normal. Berdasarkan rumusan yang sudah ditentukan, apabila nilai signifikansi  $p > 0,05$  data tersebut dinyatakan normal.

Adapun perhitungan uji *t pretest-posttest* sebagai berikut pada tabel *output* hasil analisis data dengan bantuan SPSS:

**Tabel 4.6**  
**Output Analisis**

**6 Paired Samples Test**

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	sebelum tindakan - sesudah tindakan	9.280	2.052	.410	10.127	8.433	5.614	24	.000

Berdasarkan perhitungan dengan rumus diperoleh  $t_{hitung} = 5,614$ . Selanjutnya  $t_{hitung}$  akan di bandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 25 - 1 = 24$  serta 2 sisi signifikan pengujian hasilnya 0,05 maka diperoleh  $t_{tabel} 1,711$ . Karena  $5,614 > 1,711$  maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang memiliki arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Disimpulkan terjadi pengaruh media *Augmented Reality* pada hasil belajar siswa materu membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar yang ada di SDN Gelam 1 Candi.

### B. Pembahasan

Penelitian ini dapat diketahui hasil dari *pretest* dan *posttest* dalam pengambilan angket terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil belajar membaca permulaan mengalami peningkatan ketika menggunakan media ajar *Augmented Reality*.

Penjelasan tersebut sesuai dengan hasil pengujian uji normalitas menggunakan rumus chi data diperoleh maka hasil distriusi data normal, kemudian dilanjutkan dengan menghitung uji hipotesis dengan perolehan  $t_{hitung} = 5,614$ . Selanjutnya  $t_{hitung}$  akan di bandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan  $db = 25 - 1 = 24$  serta 2 sisi signifikan pengujian.

0,05 maka diperoleh  $t_{\text{tabel}} 1,711$ . Karena  $5,614 > 1,711$  maka,  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima, yang memiliki arti bahwa adanya perbedaan signifikan dari nilai rata-rata sebelum serta sesudah perlakuan.

Pembahasan di atas menyatakan bahwa *Augmented Reality* ialah media ajar dengan menggunakan teknologi yang bisa digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi ajar yang ada dikelas sesuai dengan teknologi yang telah berkembang. Perkembangan teknologi saat ini mengharuskan guru untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki agar mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung khususnya untuk upaya peningkatan membaca permulaan terhadap siswa sekolah dasar kelas 1.

Berdasarkan analisis data temuan penelitian yang telah dipaparkan tersebut menyulatkan bahwa adanya pengaruh media *Augmented Reality* dalam meningkatkan hasil belajar membaca permulaan siswa kelas I SD, ada perubahan kondisi pada siswa ketika sebelum dan sesudah terlaksananya *treatment* dengan media *Augmented Reality*.

#### IV. KESIMPULAN

Peneliti mendapatkan kesimpulan sesuai data dan analisis yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa terdapat pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar terhadap siswa pada materi ajar membaca permulaan dengan media *Augmented Reality* yang dilakukan dengan subjek kelas 1 SD Gelam 1 Candi. Pengaruh tersebut dibuktikan dengan perhitungan yang dilakukan oleh peneliti dengan uji t diperoleh  $5,614 > 1,711$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media ajar *Augmented Reality* terhadap peningkatan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar.

13

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran penulisan skripsi dan artikel penelitian yaitu pihak kepala sekolah, guru-guru, dan seluruh siswa kelas 1 SDN Gelam 1 Candi. Ibu Kemil Wachidah, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pembimbing. Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada orangtua dan keluarga yang selalu memberikan dukung moral dan materil sehingga tulisan ini dapat selesai dengan baik. Kepada seluruh teman-teman dan pihak-pihak lain yang bersangkutan dalam penelitian ini yang telah memberikan bantuan dan saran dalam kegiatan penulisan ini.

#### REFERENSI

- [1] A. Pamoedji, Kurniawan, Maryuni dan R. Sanjaya, Mudah Membuat Game *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dengan *Unity 3D*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), hal. 34.

- [2] Andre Kurniawan P, Maryuni,dkk., *Membuat Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*, (Jakarta: Kompas Gramedia,2017), 2.
- [3] Ayi Suprihatin, dkk. 2021. Efektifitas Pendampingan Belajar Anak Dalam Mengatasi Kesulitan Orang Tua Saat Pembelajaran Daring di Masa Pandemi di Desa Kebulusan, Kabupaten Kebumen. Hal 22.
- [4] Azwar, Syaifuddin, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 173.
- [5] C. Kustandi, dan D. Hermawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 29-30.
- [6] Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta : PT Grafindo Persada
- [7] Farida Rahim, "Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar", (Jakarta: Bumi Aksara , 2018),3)
- [8] Hadhiyanti, Noerani Misyriana, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Sas (Struktur Analitik Sintetik) Bagi Anak Berkesulitan Belajar Membaca Di Sd N Bangunrejo 2 Yogyakarta", (Skripsi S-1, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, 2016),22
- [9] Lubis, A. H. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Model *Cooperative Learning Tipe Numered Heads Together*. In FORUM PAEDAGOGIK (Vol. 11, pp. 127–143).
- [10] Nikmah, A. S. 2016. Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Buku Besar Pada Siswa Kelas IB SD NGOTO. Pendidikan Guru Sekolah Dasar edisi 18 tahun ke 5
- [11] R Yanuarti dan W. Mukti, *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*, (Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hal. 12.
- [12] Rahim, F. 2016. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [13] Resmi, Novi dkk. 2016. *Membaca dan Menulis di Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- [14] Santrock, J.2016:331. *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga Aksara
- [15] Sudjana, Nana, *Penelitian hasil proses belajar mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), 12.
- [16] Sugiyono 2016, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta. Hal 12"
- [17] Tarigan. 2013. *Indikator Membaca Permulaan*. 22
- [18] Ulfah Salamah, 2018. *Penggunaan Metode Cerdas Berbahasa Indonesia Fonik (Cbifonik) Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Anak*. 53.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*

## ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="https://repository.usd.ac.id">repository.usd.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="https://repo.darmajaya.ac.id">repo.darmajaya.ac.id</a> Internet Source	1%
3	<a href="https://jurnal.untan.ac.id">jurnal.untan.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="https://123dok.com">123dok.com</a> Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Mataram Student Paper	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
7	<a href="https://riset.unisma.ac.id">riset.unisma.ac.id</a> Internet Source	1%
8	<a href="https://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="https://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	1%

10	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	1 %
11	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
12	ejournal-balitbang.kkp.go.id Internet Source	1 %
13	Sapta Asmal, A. Besse Riyani Indah, Alifka Annisa Ramadhani Wahid. "Analisis Pengendalian Persediaan Bahan Baku Butsudan menggunakan Model Dynamic Lot Sizing pada PT. XYZ", ARIKA, 2023 Publication	1 %
14	ojs.kalbis.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On