

## Pengaruh Media Yukica (Yuk Kita Belajar Membaca) dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar

Oktavia Elfrida Sihite<sup>1</sup>, Muktar Panjaitan<sup>2</sup>, Hetdy Sitio<sup>3</sup>

Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar<sup>1,2,3</sup>

Email: [octaviaelfridasihite@gmail.com](mailto:octaviaelfridasihite@gmail.com)<sup>1</sup>, [muktarpanjaita@uhn.ac.id](mailto:muktarpanjaita@uhn.ac.id)<sup>2</sup>, [hetdy.sitio@gmail.com](mailto:hetdy.sitio@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media YUKICA dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III. Metode yang peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian kuasi eksperimen. Dan dimana jumlah populasi dan sampel siswa kelas III di SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar sebanyak 29 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan 20 soal pilihan berganda dan empat jawaban pilihan berganda. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik infrensial. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini adalah media YUKICA berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III yang dilihat melalui uji t hit dengan jumlah t hitung 18, 538. Kemudian hasil penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media yukica dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar yang diperoleh melalui uji thitung  $18,538 > ttabel 1, 699$ , yang dimana thitung  $> t$  tabel itu artinya bahwa  $H_A$  diterima  $H_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan media YUKICA berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar.

**Kata kunci:** *Media YUKICA, Kemampuan Membaca.*

### Abstract

This study aims to determine the effect of using YUKICA media in learning to improve the reading ability of third grade students. The method that the researcher uses is quantitative research with a quasi-experimental research design. And where is the total population and sample of third grade students at the Private SD HKBP Tomuan Pematang Siantar as many as 29 students. The instrument used in this study was a test with 20 multiple choice questions and four multiple choice answers. The data analysis techniques used are descriptive statistics and infrensial statistics. Based on the analysis that has been carried out in this study, the results of this study are that YUKICA media has an effect on improving the reading ability of third grade students as seen through the t hit test with a t count of 18, 538. Then the results obtained in this study are that there is an influence of media yukica in improving the reading ability of third grade students at Private SD HKBP Tomuan Pematang Siantar obtained through tcount  $18,538 > ttable 1,699$ , where tcount  $> ttable$  means that  $H_A$  is accepted  $H_0$  is rejected, it can be concluded that YUKICA media has an effect on improving reading ability third grade students at Private SD HKBP Tomuan Pematang Siantar.

**Keywords :** *YUKICA Media, Reading Ability.*

## PENDAHULUAN

Menurut Dewantara dalam Pertiwi (2019), Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Fauziah & Hidayat, 2022). Artinya dalam meningkatkan kemampuan berfikir, kecerdasan, yang dimiliki oleh peserta didik, mampu untuk menjalani masa depan, kehidupan yang baik diwaktu yang akan datang (Widyowati et al., 2020). Demi mengembangkan suatu perilaku yang baik, sopan santun, jujur, dan cinta tanah air. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses atau usaha untuk menggali informasi melalui ilmu pengetahuan yang diberikan guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung didalam kelas maupun sekolah (Moraza & Nurhastuti, 2021).

Pendidikan merupakan satu-satunya cara yang dapat ditempuh oleh manusia dalam mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya (Hidayat et al., 2022). Melalui pendidikan, manusia akan terbentuk menjadi pribadi dan masyarakat yang terdidik dengan memiliki kecerdasan intelegensi, emosional, dan spiritual yang terbentuk dalam aktivitas yang terampil, kreatif, dan inovatif. Menurut Undang-Undang RI Tentang Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 Menyebutkan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Zumroatun & Hasanudin, 2022);(Rahmawati et al., 2020).

Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia maka pemerintah Indonesia melalui UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang- Undang No 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan bahwa: "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab" (Haris & Hasanudin, 2022).

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada umumnya tidak dianggap pelajaran yang sulit oleh siswa (Rosita, 2022). Pelajaran Bahasa Indonesia sudah diajarkan mulai dari kecil sampai dewasa, dimulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena pelajaran bahasa indonesia akan selalu muncul ditingkat pendidikan dan tidak dapat hilang sampai kapan pun (Hadi, 2022). Oleh sebab itu para siswa-siswi harus bisa berbahasa Indonesia dengan baik dan perlu adanya dorongan dan bimbingan dari orangtua seiring berjalannya waktu tidak dapat dipungkiri bahwa kemampuan Bahasa Indonesia bisa dilakukan terlebih dahulu melalui proses membaca (Hanandy & Adi, 2022). Para siswa tidak akan pernah bisa melakukan cara menulis, berbicara, memahami, mendengarkan, serta mengantarkan pesan jika siswa belum mengetahui belajar membaca (Zahrotul Ummah, 2022).

Landasan dasar siswa indonesia yang baik dapat dilihat dari kemampuan membaca mereka, tetapi dengan petunjuk, yaitu membaca dengan benar dan benar. Keterampilan membaca permulaan di SD kurang mendapat perhatian yang serius dari guru (Karaman et al., 2018). Peserta didik enggan membaca buku dan tidak tertarik membaca. Proses membaca permulaan sangatlah kompleks dan rumit, karena melibatkan aktivitas fisik dan mental, sehingga sangatlah perlu diberikan secara maksimal pada siswa kelas rendah. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan suatu proses membaca dapat dikaitkan dalam pengenalan huruf-huruf abjad, kosakata, mengeja dan menggabungkan huruf-huruf, dan peserta didik juga dapat memahami literasi dalam membaca (Apriliani & Radia, 2020);(Widodo et al., 2020).

Masalah ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi siswa untuk belajar kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung. Dalam hal ini kreativitas guru dalam mengontrol pembelajaran sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan pengetahuan membaca siswa kelas III (Kurniawati & Koeswanti, 2020). Berdasarkan permasalahan di atas, guru memiliki peran penting dalam pembelajaran serta dalam pembelajaran juga membutuhkan suatu pembelajaran yang memotivasi siswa, agar siswa selalu memiliki semangat dalam belajar membaca (Lubis, 2020).

Melalui media Yuk Kita Belajar Membaca ini siswa bisa dikatakan tidak malas lagi dalam belajar membaca karena pada bentuk atau tampilan depan media ini amat menarik, indah, keren, menggemaskan bahkan sangat menggembirakan terkhususnya pada siswa kelas III SD. Sehingga siswa akan sangat menyukai media ini untuk belajar membaca pada saat kapan pun dan dimana saja. Bentuk atau tampilan media ini dapat membuat siswa untuk semakin semangat dalam belajar membaca, tidak membuat siswa mengantuk atau bosan, dan bisa juga digunakan siswa dengan senang hati pada saat disekolah ataupun dirumah (Gogahu & Prasetyo, 2020). Melalui media ini juga siswa dapat terbantu dalam belajar membaca. Pendidik atau guru yang mengajar di kelas III tersebut dapat memberikan media Yuk Kita Belajar Membaca sebagai alat peraga atau sarana dalam proses pembelajaran didalam kelas. Maka sangat diperlukan juga peran dan bantuan orangtua dalam mengajarkan anak-anaknya untuk selalu melakukan atau mengulangi belajar membaca permulaan dirumah dengan media yang sudah diberikan oleh guru. Kelebihan dalam media yukica ini akan mampu membawa siswa-siswi untuk mendapatkan watak, perilaku, kepribadian yang lebih baik lagi, jujur, dan rendah hati demi suatu impian, harapan, doa, dan cita-cita yang akan dicapai pada suatu hari nanti yang berlandaskan TYME. Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media Yukica dalam pembelajaran guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas III.

Menurut Sadiman dalam Alghazali (2019) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Sudjana & Rivai dalam Mahsun & Koiriyah (2019) media pembelajaran adalah sarana yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat peraga yang dipergunakan untuk mengantarkan suatu informasi, materi, dalam proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Melalui media yang sudah disediakan oleh guru dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga media yang dipersiapkan oleh guru harus menarik dan bervariasi maka akan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih semangat, aktif, dan kondusif (Pertiwi et al., 2019).

Media yukica adalah suatu alat pengantar yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Melalui yukica tersebut dapat dikenalkan untuk peserta didik dan dapat dipakai untuk sehari-hari agar membantu memudahkan peserta didik dalam proses belajar membaca. Dalam media yukica terdiri dari benda yang ada disekitaran rumah, alat transportasi, hewan, tanaman, suku kata dasar, dan yang terakhir terdapat mengasah kemampuan agar peserta didik dapat mengetahui kemampuannya sudah sejauh mana.



**Gambar 1. Tampilan Awal Media YUKICA**

Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu”. Mampu berarti kuasa (bisa, sanggup). Kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Kemampuan adalah kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan juga sering disamakan dengan bakat. Menurut Tarigan (dalam Lubis, 2020) “kemampuan ialah pengetahuan yang asli yang dimulai individu secara sadar, secara diam- diam, secara intrinsik (kesanggupan), kekuatan dan terbatas”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kesanggupan yang ada pada pengetahuan peserta didik yang dapat di uji atau dites pada saat proses belajar dan ujian, melalui kemampuan tersebut dapat mengetahui sudah sejauh mana pola fikir peserta didik dalam menerima materi yang diberikan guru pada saat melakukan kegiatan proses belajar di dalam kelas.

Kemampuan membaca merupakan bekal dan kunci keberhasilan seseorang siswa dalam dalam menjalani proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan kemampuan membaca merupakan kekuatan, kesanggupan, peserta didik dalam proses belajar yang dilakukan didalam kelas dan guru juga dapat memperkenalkan huruf-huruf abjad, kata, kalimat pada saat pembelajaran di dalam kelas (Gogahu & Prasetyo, 2020). Sehingga peserta didik bisa berfikir, mengetahui, dan memahami materi yang diberikan guru.

Media serupajuga telah digukan dalam penelitian sebebelumnya yang dilakukan oleh Widyowati (2020) judul Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa angket ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah 93,43% dengan kategori “sangat baik”. Hasil analisis angket respon guru adalah 96,6% dengan kategori “sangat baik”. Hasil analisis angket respon siswa adalah 99,46% dengan ketegori “sangat baik”. Jadi, pengembangan media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi untuk kelas I sekolah dasar layak digunakan pada pembelajaran. Saran yang dapat disampaikan adalah media pembelajaran membaca mengeja berbasis aplikasi dapat digunakan guru dan siswa untuk media pmbalajaran membaca.

Hal itu juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (2022) dengan menggunakan aplikasi serupa dengan judul Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar “Ayo Belajar Membaca” dan “Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar. Skor efektivitas aplikasi membaca “Ayo Belajar Membaca” dalam menaklukkan keterampilan membaca adalah 1,93 untuk mean different, dengan persentase kenaikan efektivitas 37,33 persen, menurut temuan penelitian ini. Sedangkan skor keefektifan aplikasi membaca “Marbel Membaca” dalam mengatasi kemampuan membaca sebesar 1,56 untuk perbedaan mean different,, dengan peningkatan efikasi sebesar 30,17 persen. Aplikasi “Ayo Belajar Membaca” memiliki

persepsi yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa daripada aplikasi “Marbel Baca”.

## METODE

Penelitian ini berjenis kuantitatif. Desain penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen Nonequivalent Control Group Design*, hanya menggunakan satu kelompok saja, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol (Sugiyono, 2021). Lokasi penelitian ini berada di Sekolah SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar Jalan Siatas Barita No. 38 Tomuan Kecamatan Siantar Timur. Waktu yang dipakai dalam penelitian ini adalah waktu pada semester ganjil di bulan Juli pada tahun ajaran 2022/2023. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar yang berjumlah 29 siswa, dan menggunakan seluruh populasi sebagai sampel penelitian yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1. Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Banyaknya Siswa
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	Kelas III	20	9	29

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu: Variabel Bebas X = Media Yukica, dan Variabel Terikat Y = Kemampuan Membaca. Data-data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Berikut instrumen-instrumen untuk pengambilan data. Teknik menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum (\text{skor} \times \text{jumlah responden})}{\text{Jumlah responden}}$$

Sementara untuk menguji hipotesis digunakan uji *One Sampel* (uji pihak kanan), dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- $\bar{x}$  : rata-rata hasil belajar siswa
- $\mu_0$  : nilai yang dihipotesiskan (nilai kkm)
- s : simpangan baku
- $\mu$  : rata-rata hasil belajar siswa
- n : jumlah sampel
- $t_{hit}$  : harga t yang dihitung

Kriteria Uji :

$$t > , t_{hitung} > t_{tabel} (db = n-1) \text{ (Silitonga, 2011)}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tabel dibawah, dapat dilihat bahwa nilai kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Swasta HKBP Tomuan Pematang siantar masih sangat kurang, dan rata-rata nilai siswa kelas 3 sebelum menggunakan media yukica < 70 nilai KKM siswa kelas 3. Pada tabel dibawah, dapat dilihat juga bahwa nilai kemampuan membaca siswa kelas 3 SD Swasta HKBP Tomuan Pematang siantar sesudah

menggunakan media yukica mencapai ketuntasan itu terbukti bahwa jumlah rata-rata nilai posttest siswa lebih tinggi dari nilai standar KKM 87,1034 > 70 kelas 3 SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar.

**Tabel 2. Data Nilai pretest dan posttest kelas III**

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test
1	Ardian Marpaung	80	95
2	Alfonson Josua	80	95
3	Amelya	70	85
4	Arun	65	90
5	Efan Lumbangtobing	65	85
6	Chika Mayalani	60	85
7	David Purba	60	85
8	Diana Sianturi	80	90
9	Efraim Mapaung	82	90
10	Ester Sirait	70	85
11	Eunike Sianipar	75	82
12	Fhatamorgana Simanungkalit	70	85
13	Jeriko Situmorang	85	95
14	Juniati Sinambela	80	90
15	Jopan Simarmata	65	85
16	Leo Pardede	80	90
17	Mattew Togatorop	80	90
18	Mikha Gultom	75	85
19	Novita Simanjuntak	80	90
20	Okto F P	80	90
21	Risky A Lubis	80	90
22	Jeremi Nababan	60	85
23	Sandi Marpaung	60	81
24	Soziokhi Zai	65	83
25	Surya Juntak	60	82
26	Yefta Harefa	80	90
27	Jihan	60	83
28	Varik Limanto	60	82
29	Samuel Sitorus	60	83
$\Sigma$	$\Sigma$ Jumlah Skor	2067	2526
X	Rata-rata (X)	71.2759	87.1034

Skor rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen adalah 87,1034. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 95 dan skor terendah 81 dengan standar deviasi sebesar 4,1260 dan varian tes ( $S^2$ ) sebesar 17,0238. Atau dapat dilihat lebih rinci dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Skor Tertinggi	95
Skor Terendah	81
Skor Ideal	100
Skor Rata-Rata	87.1034
Standar Deviasi	4.1260
$S^2$	17.0238

Selanjutnya, skor hasil posttest di kelas eksperimen dapat dibagi ke dalam empat golongan, diperoleh dari distribusi frekuensi dan persentase skor yang ada pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Persentase Skor Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Skor	Golongan	Frekuensi	Presentase
1.	81-85	Rendah	17	58,62%
2.	86-90	Sedang	9	31,03%
3.	91-94	Tinggi	0	0%
4.	95-100	Sangat tinggi	3	10,34%
Jumlah			29	100%

Pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa dari 29 siswa yang sudah dilakukan pada kelas eksperimen umumnya mempunyai tingkat hasil belajar dalam golongan sangat tinggi dengan frekuensi 3 siswa dan persentasenya 10,34%, golongan tinggi dengan frekuensi 0 siswa dan persentasenya 0%, golongan sedang dengan frekuensi 9 siswa dan persentasenya 31,03%, lalu golongan rendah dengan frekuensi 17 dan persentasenya 58,62%.

Berdasarkan pada tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 29 siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematang siantar yang sudah dijadikan sampel penelitian untuk kelas eksperimen, dan pada umumnya mempunyai tingkat hasil belajar yang semakin meningkat dengan skor rata-rata 87,1034.

Hipotesis yang akan di uji adalah:

1.  $H_a$  : Nilai belajar siswa yang menggunakan media yukica lebih tinggi dibandingkan dengan KKM yang tidak menggunakan media yukica sebelumnya.
2.  $H_o$  : Nilai belajar siswa yang menggunakan media yukica tidak lebih tinggi dibandingkan dengan KKM yang tidak menggunakan media yukica sebelumnya.

Atau dalam bentuk statistik dituliskan seperti dibawah ini:

1.  $H_a : \mu < 70$
2.  $H_o : \mu \geq 70$

Berikut adalah hasil perhitungannya:

$$(\bar{x} = 87,1034 \quad S = 4,1260)$$

$$\begin{aligned} t_{hit} &= \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \\ &= \frac{87,1034 - 70}{\frac{4,1260}{\sqrt{29}}} \\ &= \frac{87,1034 - 70}{0,9226} \\ &= \frac{17,1034}{0,9226} \\ &= \mathbf{18,538} \end{aligned}$$

t tabel = 1,699 Hal ini menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t$ , yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

## PEMBAHASAN

Pada hasil yang sudah dikumpulkan dan diperoleh melalui hasil observasi atau analisis data penelitian di SD Swasta HKBP Tomuan Pematang siantar. Dapat dimulai dari hasil atau nilai data siswa terhadap hasil belajarnya yang dilakukan pada kelas eksperimen yaitu kelas 3, dan dapat dilihat bahwa skor sangat tinggi yang didapatkan oleh siswa dikelas eksperimen adalah 95. Dan rata-rata nilai belajar siswa kelas 3 diberikan pergerakan untuk memberikan atau menerapkan media yukica pada kelas eksperimen adalah 87,1034. Maka dapat dilihat respon atau tanggapan siswa dalam belajar sangat baik dan berperan aktif karena adanya media yukica tersebut, siswa juga dapat meningkatkan pola pikir dan perhatian yang baik, melalui media yukica siswa juga dapat terdorong dalam belajar membaca, sehingga

siswa dapat menghilangkan kemalasan atau kebosanan dalam dirinya pada saat belajar membaca dengan kondusif, baik, dan tertib.

Sementara itu dalam penilaian media yukica dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 dengan memakai rumus uji hipotesis dalam penelitian (one sampel T test) dapat disingkat dengan uji t hitung dan dibandingkan dengan t tabel 1,699 dan untuk uji satu pihak (one sampel test), terbukti bahwa  $t_{hitung} = 18,538 > t_{tabel} = 1,699$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka diterima dengan disimpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan membaca siswa yang menggunakan media yukica. Maka dengan demikian, media yukica berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 di SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar.

Hasil ini sesuai dengan penelitian Hidayat (2022), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Aplikasi Android Belajar Membaca di Dusun Kentengsari Kaliwungu Semarang”. Hasil penelitian di dusun Kentengsari (1) Anak-anak di dukuh kentengsari menjadi tertarik untuk belajar membaca, (2) Anak-anak menjadi paham mengenai huruf dan kata, (3) Anak-anak mulai sadar betapa pentingnya belajar membaca, (4) Anak-anak menjadi mengerti tentang bagaimana menggunakan telepon genggam android dengan benar, dan (5) Orang tua anak-anak di dusun kentengsari menjadi terbantu. Penelitian lainnya yang memiliki hasil yang hampir sama yaitu Moraza & Nurhastuti (2021) dengan judul Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. Data akhir yang diperoleh pada A1 penelitian ini, anak mendapat skor pada kelompok kata yang mengandung huruf konsonan rangkap “ng” sebesar 20% dan pada kelompok kata dengan huruf konsonan rangkap “ny” sebesar 13%. Pada kondisi B, data akhir yang diperoleh pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” sebesar 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” sebesar 100%. Pada kondisi A2, data yang diperoleh menetap pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ng” yaitu sebesar 97% dan pada kelompok kata dengan konsonan rangkap “ny” sebesar 100%. Menunjukkan adanya perkembangan yang baik dalam mengurangi kesalahan membaca. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi game Secil mampu mengurangi kesalahan membaca permulaan pada anak disleksia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa ada pengaruh kemampuan membaca siswa yang menggunakan media yukica. Maka dengan demikian, media yukica berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 3 di SD Swasta HKBP Tomuan Pematang Siantar. Yang didapatkan berdasarkan pengujian hipotesis dalam penelitian (one sampel T test) dapat disingkat dengan uji t hitung dan dibandingkan dengan t tabel 1,699 dan untuk uji satu pihak (one sampel test), terbukti bahwa  $t_{hitung} = 18,538 > t_{tabel} = 1,699$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

## DAFTAR PUSTAKA

- Alghazali, M. I. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar Dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 269–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13386>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Fauziah, H., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Belajar” Ayo Belajar Membaca” dan” Marbel Membaca” pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4825–4832. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2944>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk

- Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hadi, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Melalui Penggunaan Media Aplikasi Software. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(1), 161–171. <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1314>
- Hanandy, F., & Adi, P. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Suku Kata Siswa Tunagrahita Sedang Menggunakan Aplikasi Android “Mari Membaca” di SDLB ABDC PGRI 2 Jajag. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 6(1), 11–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/speed.v6i1.722>
- Haris, M. A., & Hasanudin, C. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Fizzo Novel Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Di SMA. *Senada PBSI*, 2(1), 122–130.
- Hidayat, N., Kurniawan, D., Prabawa, A. H., Rusnoto, R., & Syafiq, A. N. (2022). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Aplikasi Android Belajar Membaca di Dusun Kentengsari Kaliwungu Semarang. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 72–79.
- Karaman, J., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Analisis Aplikasi Marbel Huruf Versi Mobile Terhadap Pembelajaran Membaca di Desa Semanding Ponorogo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 2(2), 98–106. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/intensif.v2i2.11878>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Lubis, S. S. W. (2020). Membangun Budaya Literasi Membaca dengan Pemanfaatan Media Jurnal Baca Harian. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/pjp.v9i1.7167>
- Mahsun, M., & Koiriyah, M. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca melalui Media Big Book pada Siswa Kelas IA MI Nurul Islam Kalibendo Pasirian Lumajang. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 60–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v2i1.361>
- Moraza, A., & Nurhastuti, N. (2021). Mengurangi Kesalahan Membaca Permulaan Pada Anak Disleksia (X) Melalui Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game Secil. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 9(1), 35–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/juppekhu1112600.64>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, S., & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i3.19412>
- Rahmawati, I. Y., Asiyah, S., & Mustikasari, D. (2020). Aplikasil Klonosewandono Sebagai Bahan Ajar BIPA Pada Ketrampilan Membaca Tingkat Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 118–124. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v8i3.2996>
- Rosita, D. (2022). Aplikasi model berbasis masalah dalam membaca bahasa Prancis bagi mahasiswa. *AKSARA*, 23(1), 137–147. <http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/42426>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,CV.
- 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 Kelslaman*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31942/mgs.v11i1.3457>
- Widyowati, F. T., Rahmawati, I., & Priyanto, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Mengeja Berbasis Aplikasi untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 332–337. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijcsl. Pembuatan Aplikasi Sebagai Media Belajar Membaca Untuk Anak Usia 3–6 Tahun.v4i4.29714>
- Zahrotul Ummah, P. (2022). Politeknik Negeri Media Kreatif. <http://repository.polimedia.ac.id/id/eprint/939>
- Zumroatun, Z., & Hasanudin, C. (2022). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa SD dengan Memanfaatkan Aplikasi Belajar Membaca Lancar. *Senada PBSI*, 2(1), 250–257.