

## Pengembangan Aplikasi Edukasi Literasi Asik “Lasik” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inklusif

Aletha Gloria Latunussa<sup>1</sup>, Gamaliel Septian Airlanda<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> PGSD, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana

Email: [alethagloria2402@gmail.com](mailto:alethagloria2402@gmail.com)<sup>1</sup>, [gamaliel.septian@uksw.edu](mailto:gamaliel.septian@uksw.edu)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi edukasi mengenai literasi dasar. Aplikasi ini diperuntukan bagi siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif guna mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*). Menurut hasil studi pendahuluan, mengajar Bahasa Indonesia dan literasi di SD Tumbuh 3 memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Hal ini didukung dengan data observasi penelitian yang didapat bahwa terdapat dua siswa yang belum bisa membaca dan empat siswa yang masih lambat membaca di kelas *Lower B*, serta dua siswa yang belum bisa membaca di kelas *Lower A*. Peneliti bermaksud mengembangkan aplikasi edukasi LASIK (Literasi Asik) ini dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik dalam berliterasi. Model penelitian yang digunakan yaitu *Four-D* yang meliputi *Define, Design, Develop, and Disseminate*. Pada tahap uji ahli diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Persentase uji validasi ahli bahasa sebesar 79,23%, 2) Persentase uji validasi ahli media 87%, 3) Persentase uji validasi ahli materi sebesar 87,27%. Berdasarkan hasil uji validasi ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi edukasi Literasi Asik “LASIK” berbasis android sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif ini layak digunakan untuk menunjang pembelajaran literasi Bahasa Indonesia di sekolah dasar inklusif.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Sekolah Dasar, Inklusif, Literasi, LASIK.

### Abstract

This study aims to develop learning media in the form of educational applications regarding basic literacy. This application is intended for low-grade students of inclusive elementary schools to find out the level of eligibility of the media developed. This type of research is R&D (Research and Development). According to the results of preliminary studies, teaching Bahasa Indonesia and literacy in SD Tumbuh 3 has a high level of difficulty. This is supported by the research observation data obtained that there are two students who cannot read and four students who are still slow to read in Lower B class, as well as two students who cannot read in Lower A class. This developed application aims to increase the students' motivation in literacy. The research model is based on Four-D which includes Define, Design, Develop, and Disseminate. In the 'Develop' stage, the following results were obtained: 1) The percentage of the linguist validation test was 79.23%, 2) The percentage of media expert validation test was 87%, 3) The percentage of material expert validation test was 87.27%. Based on that results, it can be concluded that "LASIK" educational application is suitable for use to support Indonesian literacy learning in inclusive elementary schools.

**Keywords:** Education, Primary Education, Inclusive, Literacy, LASIK.

## PENDAHULUAN

Manusia tidak dapat lepas dari pembelajaran yang dapat ditempuh melalui dunia pendidikan dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab 1 pasal 1 "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dari pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan merupakan salah satu alat utama untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan sasaran pada pendidikan, mulai dari jenjang yang paling rendah sampai jenjang pendidikan atas (Indonesia, 2003).

Pendidikan adalah hak semua orang, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan, anak pada umumnya dan anak berkebutuhan khusus. Melalui pendidikan, setiap orang berhak untuk mengembangkan potensi kemanusiaan untuk menjadi manusia seutuhnya. Hal ini sesuai dengan konsep *education for all* (UNESCO, 2015). Sekolah inklusif merupakan bentuk kesetaraan dan bentuk pendidikan tanpa diskriminasi, dimana anak berkebutuhan khusus dan anak pada umumnya mendapatkan pendidikan yang setara (Jamil, 2020). Pendidikan inklusi ialah sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan pada seluruh anak berkebutuhan khusus dan atau anak yang mengalami kendala akses pendidikan dalam mengikuti pendidikan atau pembelajaran pada satuan pendidikan sekolah terdekat secara bersama-sama dengan siswa pada umumnya (Palupi, 2019).

Sekolah Dasar Tumbuh (*Tumbuh Preparatory & SD Tumbuh 3*) merupakan sekolah inklusif untuk anak usia 4-12 tahun. Dengan *tagline Cultivating Global Mind Embracing Local Wisdom*, Sekolah Dasar Tumbuh mempersiapkan siswanya untuk siap menjadi *global citizens*. SD Tumbuh 3 menerapkan *International Primary Curriculum* (IPC) dan Kurikulum Nasional. IPC membuat siswa menikmati proses pembelajaran mereka, mengembangkan pikiran ingin tahu, dan mengembangkan kualitas pribadi siswa. Kurikulum ini dirancang untuk anak-anak dengan kebutuhan khusus dan memfasilitasi seluruh gaya belajar siswa, serta memfokuskan siswa belajar pada kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman.

Seperti yang tertulis dalam situs resmi milik Tumbuh *Primary School*, *global citizens* adalah warga negara yang memiliki kepekaan terhadap isu-isu penting dunia dan memiliki kemauan serta kemampuan berpartisipasi dalam kehidupan globalisasi. Dengan *global citizens* sebagai karakter sekolah, siswa akan belajar tentang kemampuan beradaptasi, kerja sama, komunikasi, moralitas, penyelidikan, perhatian, ketahanan, dan rasa hormat. Dengan memiliki karakter tersebut, harapannya siswa akan memberikan kontribusi yang berarti bagi lingkungan, negara, dan alam semesta.

Menurut data pengamatan, mengajar Bahasa Indonesia dan literasi di SD Tumbuh 3 adalah yang paling sulit. Hal ini dikarenakan siswa cenderung menggunakan dua bahasa dalam kesehariannya, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah. Dalam hal ini bukan berarti seluruh siswa yang menggunakan dua bahasa sebagai bahasa sehari-harinya tidak mampu mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut hasil wawancara dan observasi, terdapat dua siswa yang belum bisa membaca dan empat siswa yang masih lambat membaca di kelas *Lower B*. Sedangkan di kelas *Lower A* terdapat dua siswa yang belum bisa membaca.

Hal diatas merupakan masalah utama yang dihadapi oleh SD Tumbuh 3 khususnya di *Lower Grade*. Pengembangan aplikasi edukasi sebagai media pembelajaran ini merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan kemampuan literasi baca dan tulis siswa kelas rendah di sekolah-sekolah inklusif seperti SD Tumbuh 3. Adapun kelebihan dari solusi ini ialah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam

berliterasi, dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa, dapat diakses dimanapun dan kapanpun, pembelajaran dikemas dengan menarik dan menyenangkan, serta materi pembelajaran menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari pengembangan ini ialah meningkatkan kemampuan literasi baca dan tulis siswa kelas rendah di sekolah inklusif. Sehingga dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Edukasi Literasi Asik “Lasik” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar “Inklusif”.

## METODE

Penelitian mengenai pengembangan Aplikasi Edukasi Literasi Asik Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inklusif ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2019). Metode R&D ini menggunakan model *Four-D*. Model ini digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model *Four-D* dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Sesuai namanya, model *Four-D* terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Berdasarkan produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran aplikasi edukasi literasi asik berbasis android untuk siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif yang dilakukan dengan model *Four-D* (*Define, Design, Develop, Disseminate*) hanya dilakukan hingga tahap *Develop* atau pengembangan saja karena keterbatasan waktu dalam penelitian. Kemudian dilakukan uji validasi untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran aplikasi edukasi literasi asik berbasis android untuk siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif dari dua ahli bahasa, dua ahli media, dan dua ahli materi. Data yang diperoleh dari para ahli akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategorisasi. Hasil dari uji validasi ahli akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor masing-masing item

Persentase hasil yang diperoleh dapat dikategorikan dengan memperhatikan tabel di bawah ini:

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Tinggi
61 – 80%	Tinggi
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat Rendah

Hasil validasi layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba apabila persentase minimal yaitu lebih dari sama dengan 61% (Riduwan & Akdon, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa aplikasi edukasi berbasis android dengan nama Literasi Asik atau "LASIK". Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa-siswi kelas rendah sekolah dasar inklusif dalam melaksanakan pembelajaran literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan data yang didapat, materi yang dikembangkan pada produk ini ditujukan kepada siswa kelas rendah khususnya kelas satu dan kelas dua sekolah dasar inklusif yang telah disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan kemampuan peserta didik di SD Tumbuh 3 Yogyakarta. Aplikasi edukasi ini dikembangkan menggunakan model *Four-D* yang didalamnya terdapat 4 (empat) tahapan utama, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran).

Pada tahap pertama *Define* (Pendefinisian) dimulai dengan *front-end analysis* (analisis awal) guna mengidentifikasi serta menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hasil analisa awal yang mendasari pengembangan ini ialah rendahnya kecakapan literasi siswa kelas rendah di SD Tumbuh 3 Yogyakarta. Pada langkah kedua dilakukan *learner analysis* (analisis peserta didik) guna mengidentifikasi karakter peserta didik yang menjadi sasaran pada pengembangan aplikasi edukasi ini. Ditemukan bahwa perkembangan kognitif siswa di SD Tumbuh 3 Yogyakarta sangat beragam dan spesial, disamping itu kemampuan akademik yang dimiliki siswa tergolong cukup baik. Berdasarkan hasil observasi terhadap peserta didik, didapati bahwa beberapa siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif mengalami keterlambatan berbicara (*speech delay*) dan kesulitan dalam mengeja maupun menulis. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya komunikasi dan rangsangan di lingkungan tempat tinggal mereka. Peserta didik juga kurang mendapat bimbingan dari orang tuanya untuk berlatih di rumah. Hal ini dapat terjadi karena minimnya waktu kebersamaan dan kesadaran orang tua serta dari diri peserta didik sendiri untuk mau belajar dan mengejar ketertinggalan. Dengan kata lain, perkembangan kemampuan berbicara pada anak dipengaruhi oleh pola asuh dan stimulus yang diberikan oleh orang tua maupun lingkungan sekitar (Fitriyani et al., 2019).

Langkah *task analysis* (analisa tugas) dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar mereka dapat mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan. Tugas pokok yang dimaksud meliputi latihan mendengarkan atau menyimak, berbicara, serta menulis. Langkah berikutnya yaitu *concept analysis* (analisa konsep) meliputi analisa standar kompetensi yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar serta analisis sumber belajar, dengan kata lain melakukan identifikasi terhadap sumber-sumber yang mendukung penyusunan bahan ajar. Lembar kerja siswa atau *student worksheet* adalah salah satu bentuk bahan ajar yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dengan efektif (Hayati et al., 2016). Dari hasil pekerjaan siswa maka akan dapat diketahui sejauh mana kemampuan literasi siswa tersebut. Konsep pokok yang akan diajarkan antara lain: mendengar, berbicara, dan membaca serta menulis huruf, angka, suku kata, kata, kalimat, hingga paragraf. Langkah akhir dari proses *define* ialah *specifying instructional objectives* (perumusan tujuan pembelajaran). Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu peserta didik memiliki kecakapan berliterasi sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan usia perkembangannya masing-masing dengan lancar serta mandiri tanpa bantuan (dieja) oleh pendidik di sekolah maupun orang tua di rumah. Hal ini penting agar peserta didik terhindar dari *gap* dengan teman-teman sebayanya.

Tahap kedua ialah *Design* (Perancangan) yang pada tahapan ini *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes) merupakan langkah penghubung antara tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Langkah pertama dalam tahap design yaitu *constructing criterion-referenced test* atau penyusunan standar tes. Berdasarkan hasil tahap pendefinisian, tes acuan patokan yang telah

disusun mengacu pada kemampuan kognitif dan evaluasi karakter peserta didik (Thiagarajan et al., 1976). Hasil penskoran tes menggunakan panduan evaluasi yang membuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal. Langkah kedua yaitu *media selection* (pemilihan media) yang pada pengembangan ini menggunakan media audio visual berupa aplikasi edukasi, guna meningkatkan minat belajar siswa. Langkah ketiga ialah *format selection* (pemilihan format), berikut format yang digunakan dalam pengembangan ini (Widyastuti, 2019):

**Tabel 2. Format Pengembangan Media Pembelajaran**

A. Tahap Persiapan

1.	Judul/nama media	:	LASIK (Lasik Asik)
2.	Tujuan penggunaan media	:	Membantu siswa mencapai tingkat kecakapan literasi baca dan tulis sesuai dengan usia perkembangannya
3.	Materi pokok	:	Membaca dan menulis – huruf dan angka
4.	Jenis media yang dikembangkan	:	Aplikasi berbasis audio dan visual
5.	Bahan dan alat		
	Bahan	:	Aplikasi LASIK
	Alat	:	Telepon genggam/komputer/laptop
6.	Strategi	:	Pembelajaran Daring
7.	Metode	:	<i>Student centered learning</i> dan Simulasi
8.	Sumber pembelajaran	:	Materi literasi kelas rendah

B. Tahap Pelaksanaan

1. Langkah-langkah Pengembangan (Produksi)

- a. Penyusunan materi
- b. Pelaksanaan uji validasi materi, bahasa, dan materi
- c. Perbaikan materi, bahasa, dan materi
- d. Pembuatan desain aplikasi
- e. Pembuatan aplikasi
- f. Pelaksanaan uji coba terbatas
- g. Penyempurnaan aplikasi
- h. Penyebarluasan aplikasi

2. Langkah-langkah Penggunaan Media

- a. Telepon genggam (android):
  - 1) Unduh aplikasi melalui *Google Play Store*
  - 2) Buka aplikasi
  - 3) Klik tombol “Belajar” untuk mulai mendalami materi
  - 4) Klik tombol “Latihan” untuk mulai berlatih
- b. Komputer atau laptop:
  - 1) Akses aplikasi melalui tautan *Google Drive* tertera
  - 2) Unduh seluruh file
  - 3) Buka aplikasi yang telah diunduh
  - 4) “Install” aplikasi dengan cara klik kanan pada file Lasik Literasi Asik.exe dan klik “install here”
  - 5) Ikuti instruksi yang muncul pada layar
  - 6) Tunggu hingga proses instalasi aplikasi selesai dengan sempurna

- 7) Buka aplikasi
- 8) Klik tombol “Belajar” untuk mulai mendalami materi
- 9) Klik tombol “Latihan” untuk mulai berlatih

Langkah terakhir dari tahapan ini ialah *initial design* (rancangan awal) yang didalamnya meliputi perancangan berbagai aktivitas pembelajaran terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar atau *microteaching*. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi guna dimasukkan ke dalam aplikasi. Materi dan kelengkapannya diserahkan ke pihak *game developer* untuk dibuat menjadi aplikasi edukasi sesuai yang peneliti dan subjek peneliti butuhkan.

Tahap ketiga dalam pengembangan ini yaitu *Develop* (pengembangan). Pada tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *developmental testing* (uji coba pengembangan). Sebagai langkah pertama, berikut adalah tabel saran perbaikan dan penilaian ahli:

**Tabel 3. Tabel Saran Perbaikan dan Penilaian Ahli Bahasa**

No.	Ahli Bahasa
1.	Menambah konten latihan di setiap kategori.
2.	Memperjelas target sasaran aplikasi.
3.	Menyesuaikan tingkat kesulitan konten ajar dengan jenjang sasaran.
4.	Melakukan penyesuaian jumlah goresan pada pola angka.
5.	Memeriksa kembali penggunaan huruf kapital.
6.	Menambah fitur <i>final score</i> pada kategori latihan.
7.	Melakukan perbaikan pada audio agar sesuai dengan konten.
8.	Melengkapi sajian angka pada konten ajar.
9.	Memberikan efek tambahan pada jawaban benar maupun jawaban salah.
<b>Komentar secara umum</b>	
1.	Aplikasi layak diujicobakan di lapangan.
2.	Aplikasi menarik dan berpotensi memotivasi siswa untuk belajar literasi bahasa dan numerasi.
3.	Pengembang perlu mendalami konsep inklusif yang akan disasar untuk mengakomodasikannya dalam kegiatan pembelajaran melalui aplikasi ini.

**Tabel 4. Tabel Saran Perbaikan dan Penilaian Ahli Media**

No.	Ahli Media
1.	Mengganti nama aplikasi.
2.	Menambahkan karakter/maskot pada aplikasi.
3.	Menyesuaikan volume musik dengan isi konten.
4.	Memisahkan sub-kategori suku kata berdasarkan jumlah suku kata.
5.	Menyamakan ukuran <i>font</i> pada setiap tampilan.
6.	Menyesuaikan panjang-pendeknya cerita yang ditampilkan per layar.
7.	Mengganti judul “paragraf” menjadi “cerita”.
8.	Mengganti perintah “menulis kalimat” menjadi “mengetik kalimat”.
<b>Komentar secara umum</b>	
1.	Aplikasi cukup memenuhi kaidah edukasi.
2.	Kualitas aplikasi baik dan sesuai topik.

3. Aplikasi menarik dan mudah digunakan.
4. Aplikasi cocok untuk anak tingkat sekolah dasar.

**Tabel 5. Tabel Saran Perbaikan dan Penilaian Ahli Materi**

No.	Ahli Materi
1.	Memperbaiki penggunaan huruf kapital.
2.	Menggunakan angka atau suku kata dari dalam cerita agar konten ajar lebih integratif.
3.	Memperjelas instruksi penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang benar pada kategori latihan menulis kalimat.
4.	Memberi jeda antar soal latihan.
5.	Memberi umpan balik pada jawaban benar maupun jawaban salah.
6.	Memperbaiki penulisan waktu yang kurang tepat.
7.	Memperbaiki penggunaan tanda baca yang kurang tepat.
8.	Memperbaiki penggunaan kosa kata dan kata hubung agar lebih efektif.
<b>Komentar secara umum</b>	
1.	Produk sudah bagus tetapi soal latihan kurang HOTS.

Setelah penilaian ahli, dilakukan langkah kedua yaitu *developmental testing* atau uji coba pengembangan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Ahli Bahasa	Skor Total	Angka Persentase	Kategori
1.	Ahli Bahasa 1	54	83,08%	Sangat Tinggi
2.	Ahli Bahasa 2	49	75,38%	Tinggi
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>		51,5	79,23%	Tinggi

Jumlah skor aktual yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu 51,5. Maka angka presentase yang didapat dari penilaian validator ahli bahasa yaitu 79,23% sehingga dapat dikatakan valid dan termasuk dalam kategori "Tinggi". Oleh karena itu produk LASIK ini dapat disebarluaskan.

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Ahli Media	Skor Total	Angka Persentase	Kategori
1.	Ahli Media 1	82	82%	Sangat Tinggi
2.	Ahli Media 2	92	92%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>		87	87%	Sangat Tinggi

Jumlah skor aktual yang diberikan oleh validator ahli media yaitu 87. Maka angka presentase yang didapat dari penilaian validator ahli bahasa yaitu 87% sehingga dapat dikatakan valid dan termasuk dalam kategori "Sangat Tinggi". Oleh karena itu produk LASIK ini dapat disebarluaskan.

**Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Ahli Media	Skor Total	Angka Persentase	Kategori
1.	Ahli Materi 1	50	90,9%	Sangat Tinggi
2.	Ahli Materi 2	46	83,64%	Sangat Tinggi
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>		48	87,27%	Sangat Tinggi

Jumlah skor aktual yang diberikan oleh validator ahli bahasa yaitu 48. Maka angka presentase yang didapat dari penilaian validator ahli bahasa yaitu 87,27% sehingga dapat dikatakan valid dan termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”. Oleh karena itu produk LASIK ini dapat disebarluaskan.

**Tabel 9. Rekapitulasi Skor Hasil Uji Validasi Ahli**

No.	Ahli Media	Angka Persentase	Kategori
1.	Ahli Bahasa	79,23%	Tinggi
2.	Ahli Media	87%	Sangat Tinggi
3.	Ahli Materi	87,27%	Sangat Tinggi
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		84,5%	Sangat Tinggi

Skor rata-rata keseluruhan nilai dari para validator ahli menunjukkan angka 84,5% dimana masuk dalam kategori “Sangat Tinggi” yang oleh karenanya dapat dikatakan valid sehingga aplikasi edukasi LASIK ini layak disebarluaskan. Keseluruhan saran dan masukan dari ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi akan dijadikan acuan untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Revisi yang telah dilakukan ialah revisi pada naskah materi saja. Produk aplikasi literasi asik ini belum mengalami revisi baik dari segi bahasa, media, maupun isi materi (konten di dalam aplikasi). Langkah revisi produk tidak dapat dilakukan dikarenakan adanya keterbatasan waktu bagi peneliti.

Langkah akhir dari model ini ialah tahap penyebarluasan. Tahap ini akan ditujukan kepada seluruh siswa kelas rendah di SD Tumbuh 3 khususnya Lower A dan Lower B (meliputi siswa yang belum bisa membaca, siswa yang lambat membaca, dan siswa yang lancar membaca) pada semester 2 tahun ajaran 2021-2022. Cara penyebarluasan aplikasi edukasi ini melalui sosialisasi langsung ke sekolah terkait yaitu SD Tumbuh 3.

Dalam tahapan ini pengembang mengalami keterbatasan waktu, sehingga tidak dapat menyebarluaskan aplikasi edukasi LASIK secara khusus di SD Tumbuh 3 yang menjadi obyek penelitian. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan *Google Play Store* sebagai sarana penyebarluasan aplikasi edukasi ini. Melalui media ini, aplikasi edukasi LASIK ini dapat diakses oleh siswa kelas berapapun dan dari sekolah manapun.

Pengembangan aplikasi edukasi LASIK ini mengalami beberapa keterbatasan, diantaranya yaitu: 1) Aplikasi ini hanya tersedia bagi pengguna android saja, dikarenakan pihak *game developer* belum dapat melakukan pengembangan aplikasi berbasis iOS, 2) Aplikasi edukasi LASIK ini tidak mengalami perbaikan atau revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli dikarenakan keterbatasan waktu peneliti dalam menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini, 3) Disamping itu, keterlambatan waktu pengembangan membuat waktu uji coba menjoba bertepatan dengan waktu libur kenaikan kelas sehingga data dan subyek penelitian sudah tidak valid untuk dilakukan uji coba.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran elektronik berupa Aplikasi Edukasi Literasi Asik “Lasik” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar Inklusif. Secara umum, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa aplikasi edukasi literasi yang dapat digunakan oleh peserta didik yang membutuhkan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan.

Rekapitulasi hasil uji validasi aplikasi menunjukkan skor rata-rata 84,5% (masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”) yang diberikan oleh para validator ahli. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi edukasi literasi asik ini sangat baik dan layak untuk digunakan. Atas keterbatasan waktu peneliti, maka peneliti

tidak dapat melakukan uji coba produk terhadap subyek penelitian (peserta didik).

Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, maka dapat dikatakan aplikasi edukasi literasi asik ini masuk dalam kategori sangat baik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik yang membutuhkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Aplikasi edukasi “Lasik” ini tidak hanya terbatas bagi siswa kelas rendah sekolah dasar inklusif saja, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa jenjang PAUD atau bagi anak-anak yang sudah mulai belajar membaca maupun menulis. Aplikasi edukasi ini juga memberikan implikasi terhadap peserta didik sekolah inklusif kelas berapapun yang masih memiliki kesulitan atau keterbatasan dalam berliterasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, F., Sumantri, M. S., & Supena, A. (2019). Language development and social emotions in children with speech delay: case study of 9 year olds in elementary school. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 7(1), 23–29. <https://doi.org/10.29210/130600>
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). EFEKTIVITAS STUDENT WORKSHEET BERBASIS PROJECT BASED LEARNING DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI. 1, 468–474. <https://media.neliti.com/media/publications/210884-efektivitas-student-worksheet-berbasis-p.pdf>
- Indonesia. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. 76, 147–173.
- Jamil, S. (2020). *Pendidikan Inklusi*. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pendidikan-inklusi/>
- Palupi, I. (2019). *MANAJEMEN PENDIDIKAN INKLUSI di SD NEGERI SECANG 3 KABUPATEN MAGELANG* [Universitas Muhammadiyah Magelang]. [http://eprintslib.ummg.ac.id/1315/1/15.0305.0101\\_BAB\\_I\\_BAB\\_II\\_BAB\\_III\\_BAB\\_V\\_DAFTAR\\_PUSTAKA.pdf](http://eprintslib.ummg.ac.id/1315/1/15.0305.0101_BAB_I_BAB_II_BAB_III_BAB_V_DAFTAR_PUSTAKA.pdf)
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (S. Y. Suryandari (Ed.)). Alfabeta.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1976). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- UNESCO. (2015). *Education for All 2015 National Review Report: Lithuania*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229934>
- Widyastuti, T. (2019). *FORMAT Media Pembelajaran.docx - RANCANGAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Pertemuan I Sekolah : SMA . Mata Pelajaran : Matematika Kelas/Semester : X/ | Course Hero*. [https://www.coursehero.com/file/44040980/FORMAT-Media-Pembelajarandocx/?\\_\\_chid=0132ed4f-39e2-4b57-a097-0eb7bd833d3e](https://www.coursehero.com/file/44040980/FORMAT-Media-Pembelajarandocx/?__chid=0132ed4f-39e2-4b57-a097-0eb7bd833d3e)
- Tumbuh *Primary School*. (2021). Retrieved March 16, 2022. From: <https://sekolah.tumbuh.sch.id/sd-tumbuh-3/>.