

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Pemanfaatan Aplikasi Marbel Belajar Membaca

a. Pengertian Aplikasi Marbel Belajar Membaca

Marbel Belajar Membaca merupakan aplikasi edukatif berbasis Android yang dikembangkan oleh Educa Studio, yang dirancang khusus untuk membantu anak usia sekolah dasar dalam mempelajari kemampuan membaca sejak dini. Aplikasi ini berfokus pada pengenalan dasar membaca, mulai dari huruf, suku kata, hingga penyusunan kalimat sederhana, sehingga anak dapat memahami proses membaca secara bertahap dan terstruktur (Astuti & Handayani, 2021).

Dalam implementasinya, Marbel Belajar Membaca menyajikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Materi disusun secara sistematis, dimulai dari tahap paling dasar hingga tingkat yang lebih kompleks, sehingga memudahkan anak dalam mengikuti alur pembelajaran. Pendekatan ini membantu anak untuk tidak merasa kesulitan atau terbebani dalam memahami materi membaca (Astuti & Handayani, 2021).

Aplikasi ini juga mengintegrasikan pendekatan visual dan audio interaktif dalam proses pembelajaran.

Anak tidak hanya melihat bentuk huruf atau kata, tetapi juga mendengarkan pelafalan yang benar melalui fitur audio. Kombinasi ini memungkinkan anak untuk belajar secara multisensori, yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman, terutama pada tahap awal belajar membaca (Mayer, 2021).

Selain itu, Marbel Belajar Membaca mengadopsi konsep pembelajaran berbasis permainan (game-based learning). Materi disajikan dalam bentuk permainan edukatif yang menarik dan interaktif, sehingga anak merasa seperti sedang bermain daripada belajar. Pendekatan ini sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran berlangsung (Astuti & Handayani, 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Astuti & Handayani (2021), aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar membaca pada anak. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik dunia anak yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi rendahnya minat baca pada siswa sekolah dasar (Astuti & Handayani, 2021).

Lebih lanjut, aplikasi ini juga sejalan dengan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer (2021). Teori tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan audio, karena dapat memperkuat proses kognitif dalam memahami dan mengingat informasi (Mayer, 2021).

Dengan demikian Marbel Belajar Membaca memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif. Aplikasi ini tidak hanya membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah, tetapi juga dapat digunakan pada siswa kelas menengah di sekolah dasar sebagai sarana penguatan literasi. Dukungan teknologi, pendekatan interaktif, serta landasan teori yang kuat menjadikan aplikasi ini relevan untuk digunakan dalam dunia pendidikan modern (Astuti & Handayani, 2021; Mayer, 2021).

b. Konsep Aplikasi Marbel Belajar Membaca

Marbel merupakan aplikasi yang menggabungkan konsep belajar dan bermain dalam satu kesatuan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Pendekatan ini dirancang agar anak tidak merasa

sedang belajar secara formal, melainkan seperti sedang bermain, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara alami dan tanpa tekanan (Yunita & Indrajit, 2022).

Melalui Marbel, anak-anak dapat mempelajari berbagai hal dasar yang penting dalam tahap perkembangan awal mereka. Aplikasi ini menyediakan beragam materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kebutuhan anak, seperti pengenalan huruf, angka, buah-buahan, sayur-sayuran, hewan, alat transportasi, warna, dan berbagai objek lainnya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Yunita & Indrajit, 2022).

Materi yang disajikan dalam Marbel dikemas secara menarik dengan tampilan visual yang penuh warna dan ilustrasi yang ramah anak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik serta membantu anak dalam mengenali dan mengingat berbagai konsep yang dipelajari. Dengan adanya dukungan gambar yang jelas dan menarik, anak akan lebih mudah memahami materi pembelajaran (Yunita & Indrajit, 2022).

Selain materi pembelajaran, Marbel juga menawarkan berbagai permainan edukatif yang menyenangkan. Permainan-permainan ini dirancang

tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk melatih kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, anak dapat belajar sambil bermain tanpa merasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran berlangsung (Yunita & Indrajit, 2022).

Jenis permainan yang tersedia dalam Marbel sangat beragam, seperti permainan tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, serta berbagai permainan asah otak lainnya. Permainan tersebut bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak, mulai dari kecepatan berpikir, konsentrasi, hingga kemampuan memecahkan masalah secara sederhana (Yunita & Indrajit, 2022).

Secara keseluruhan, Marbel menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan secara seimbang. Dengan dukungan visual berupa gambar yang menarik serta variasi permainan yang edukatif, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan minat belajar anak sekaligus mengembangkan kemampuan kognitif mereka secara optimal (Yunita & Indrajit, 2022).

c. Penerapan Aplikasi Marbel Belajar Membaca

Siswa dapat belajar membaca dengan aplikasi "Marbel Membaca" dalam meningkatkan kemampuan

membaca. Siswa dapat belajar membaca menggunakan fitur audio visual dari aplikasi "Marbel Membaca", yang merupakan platform pembelajaran yang dapat dimainkan. Pernyataan ini mendukung keyakinan Yosfan Azwandi (2007) bahwa isyarat visual dapat memicu rangsangan visual dan pendengaran pada saat yang sama, menghasilkan pemahaman pemahaman yang unggul. Hal ini sesuai dengan komentar Azhar Arshad dalam Suparmi (2018) yang berpendapat bahwa, Semakin kuat daya tangkap dan daya ingat kita, semakin banyak alat yang kita miliki untuk menerima dan memproses informasi. Dimasukkannya grafik dan suara pengucapan huruf dan kata dalam media game edukasi mempengaruhi kemampuan membaca awal siswa yang mengalami perubahan positif. Perhatian dan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran, khususnya pembelajaran membaca, dapat tergugah oleh unsur-unsur yang terdapat dalam media game edukasi. Hal ini sejalan dengan temuan Kurnia Wening Sari (2014) yang mengatakan bahwa game edukasi adalah game yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa. Teknologi telah digunakan sebagai pendekatan pembelajaran untuk

anak-anak di berbagai negara asing. Dhingra et al., (2009) dalam penelitiannya berpendapat bahwa teknologi komputer dapat digunakan di taman kanak-kanak untuk meningkatkan keterampilan literasi. Menurut temuan penelitian, pengetahuan anak-anak tentang huruf telah meningkat. Sarama & Clements dalam Huda (2021) menganalisis studi empiris berdasarkan temuan penelitian ini dan menyimpulkan bahwa menggunakan teknologi sebagai permainan interaktif untuk anak-anak adalah sesuatu untuk disajikan kepada anak-anak karena permainan interaktif dapat membantu instruktur dan anak-anak memahami sumber daya. Menurut Huda (2021) hasil data valid yang dibuat dalam game interaktif di Android dengan 85 persen dan sumber data valid 80 persen sangat bermanfaat dalam meningkatkan literasi membaca anak. Adanya kategori desain game interaktif membuktikan bahwa anak-anak sangat menghargai media dan game. Aspek seperti penggunaan, waktu, penyajian, dan bahasa juga membantu anak mengembangkan kemampuan membaca siswa (Fauziah dan Hidayat, 2022).

d. Tujuan Aplikasi Marbel Belajar Membaca

Marbel Belajar Membaca memiliki sejumlah tujuan penting dalam mendukung proses pembelajaran

membaca pada anak usia sekolah dasar. Adapun tujuan-tujuan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mengenalkan huruf abjad A sampai Z

Tujuan utama aplikasi ini adalah membantu anak mengenal huruf abjad dari A sampai Z sebagai dasar awal dalam belajar membaca. Melalui pengenalan huruf yang disajikan secara bertahap dan interaktif, anak dapat memahami bentuk serta bunyi huruf dengan lebih mudah. Kemampuan ini menjadi fondasi penting dalam perkembangan literasi anak (Educa Studio, 2015).

2. Membantu memahami huruf vokal dan konsonan

Aplikasi ini bertujuan untuk membimbing anak dalam membedakan huruf vokal dan konsonan. Pemahaman ini sangat penting karena menjadi dasar dalam pembentukan suku kata dan kata. Dengan penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami, anak dapat belajar konsep ini tanpa mengalami kesulitan (Educa Studio, 2015).

3. Melatih kemampuan mengeja berdasarkan suku kata

Tujuan berikutnya adalah melatih anak dalam mengeja kata melalui suku kata. Dalam Marbel Belajar Membaca, anak diajak untuk

menggabungkan huruf menjadi suku kata, kemudian merangkainya menjadi kata sederhana. Pendekatan ini membantu anak memahami struktur bahasa secara bertahap (Educa Studio, 2015).

4. Menciptakan pembelajaran yang menarik

Melalui Animasi Aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar anak dengan menghadirkan fitur animasi bergerak. Tampilan visual yang menarik dan dinamis membuat proses pembelajaran tidak membosankan, sehingga anak lebih fokus dan termotivasi dalam belajar membaca (Kartini & Nurwahidah, 2021).

5. Mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan edukatif

Selain pembelajaran materi, aplikasi ini bertujuan untuk mengasah kemampuan kognitif anak melalui berbagai permainan edukatif, seperti menebak suku kata, permainan ketangkasan membaca, dan memisahkan suku kata. Permainan ini dirancang untuk melatih daya ingat, konsentrasi, serta kemampuan berpikir anak (Kartini & Nurwahidah, 2021).

6. Menyediakan media pembelajaran yang mudah diakses

Tujuan lainnya adalah memberikan kemudahan akses bagi pengguna. Aplikasi ini dapat digunakan secara gratis melalui perangkat Android maupun iOS, sehingga anak dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Hal ini memudahkan orang tua dan guru dalam mendukung proses pembelajaran anak (Kartini & Nurwahidah, 2021).

7. Meningkatkan minat dan kemampuan membaca anak

Secara keseluruhan, Marbel Belajar Membaca bertujuan untuk meningkatkan minat sekaligus kemampuan membaca anak melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, aplikasi ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan tidak membosankan (Educa Studio, 2015; Kartini & Nurwahidah, 2021).

e. Langkah Langkah Penggunaan Aplikasi Marbel Belajar Membaca

Penggunaan aplikasi ini dirancang mengikuti tahapan perkembangan kognitif anak dalam mengenal

literasi, dimulai dari pengenalan simbol hingga pemaknaan kata:

1. Tahap Pengenalan Huruf (Abjad)

Pengguna membuka menu utama dan memilih modul "Belajar Huruf". Pada tahap ini, anak diajak untuk mengenali bentuk visual huruf (grafem) sekaligus mendengarkan bunyi huruf tersebut (fonem) secara interaktif dengan cara mengetuk layar.

2. Tahap Pengenalan Huruf Vokal dan Konsonan

Langkah berikutnya adalah membedakan huruf vokal (A, I, U, E, O) dan konsonan. Aplikasi menyediakan skema warna yang berbeda untuk membantu memori visual anak dalam membedakan kedua jenis huruf tersebut.

3. Tahap Mengeja Suku Kata

Anak diarahkan ke menu "Belajar Suku Kata". Di sini, metode yang digunakan adalah menggabungkan satu konsonan dan satu vokal (misalnya: b-a menjadi ba). Narasi suara akan membimbing anak cara melafalkan gabungan huruf tersebut secara berulang.

4. Tahap Membaca Kata Utuh

Setelah menguasai suku kata, anak masuk ke menu "Belajar Kata". Aplikasi akan

menampilkan gambar dan suara pengejaannya (bo-la).

5. Tahap Evaluasi (Bermain)

Langkah terakhir adalah menggunakan fitur "Bermain". Di sini anak diuji kemampuannya melalui permainan seperti tebak kata atau pasang huruf, yang berfungsi sebagai instrumen evaluasi kemajuan belajar anak secara menyenangkan. (Astuti & Handayani, 2021; Mayer, 2021).

2. Kemampuan Membaca Siswa

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang wajib dikuasai oleh siswa kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah (MI). Hal ini disebabkan karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran di sekolah menuntut siswa untuk mampu membaca, baik dalam memahami buku teks maupun instruksi pembelajaran lainnya. Tanpa kemampuan membaca yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal (Hapsari, 2019).

Membaca tidak hanya dipandang sebagai kegiatan mengenali huruf atau kata, tetapi juga sebagai keterampilan dasar yang menjadi pintu masuk bagi penguasaan berbagai ilmu pengetahuan. Kemampuan

membaca memungkinkan siswa untuk memperoleh informasi, memperluas wawasan, serta mengembangkan kemampuan berpikir. Oleh karena itu, membaca memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa di berbagai mata pelajaran (Hapsari, 2019).

Menurut William Grabe dan Fredricka L. Stoller (2020), membaca merupakan proses yang tidak hanya melibatkan pengenalan kata, tetapi juga mencakup pemahaman, interpretasi, dan evaluasi terhadap teks. Artinya, ketika siswa membaca, mereka tidak hanya sekadar melafalkan kata-kata, tetapi juga berusaha memahami makna yang terkandung di dalamnya serta mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Grabe & Stoller, 2020).

Dalam konteks sekolah dasar, kemampuan membaca menjadi kunci utama dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, baik pada mata pelajaran bahasa maupun mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, kemampuan membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai prestasi akademik yang lebih baik (Grabe & Stoller, 2020).

Hal ini sejalan dengan pendapat Charles A. Perfetti dan Joseph P. Stafura (2022) yang menyatakan bahwa literasi membaca merupakan indikator utama keberhasilan akademik siswa. Kemampuan membaca yang baik berkaitan erat dengan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memahami informasi, serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, penguasaan membaca sejak dini sangat menentukan keberhasilan belajar siswa di masa depan (Perfetti & Stafura, 2022).

Secara teoretis, kemampuan membaca dipahami sebagai proses kognitif yang kompleks. Catherine Snow (2002) menjelaskan bahwa membaca merupakan proses interaktif antara pembaca, teks, dan konteks. Dalam proses ini, pembaca secara aktif membangun makna dengan memanfaatkan pengetahuan awal yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa membaca bukanlah aktivitas pasif, melainkan melibatkan berbagai proses mental seperti memahami simbol bahasa, mengintegrasikan informasi, dan menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

Selain itu, Philip B. Gough dan William E. Tunmer (1986) melalui konsep *Simple View of Reading* menyatakan bahwa kemampuan membaca terdiri atas dua komponen utama, yaitu kemampuan mengenali kata

(*decoding*) dan kemampuan memahami bahasa (*language comprehension*). Kedua komponen tersebut harus berkembang secara seimbang agar siswa mampu membaca dengan lancar sekaligus memahami isi bacaan secara utuh. Jika salah satu komponen tidak berkembang dengan baik, maka kemampuan membaca siswa juga akan terhambat.

B. Penelitian Yang Relevan

Table 1. Penelitian yang Relevan

No	Peneliti & Tahun	Judul / Tema Penelitian	Metode	Hasil Utama	Relevansi dengan Penelitian Sekarang
1	Astuti & Handayani (2021)	Pemanfaatan Aplikasi Marbel Belajar Membaca dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar	Kualitatif deskriptif	Penggunaan aplikasi Marbel mampu meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca	Sama-sama mengkaji pemanfaatan aplikasi Marbel dalam pembelajaran membaca siswa sekolah dasar
2	Yuliani	Pengaruh	Mixed	Media digital	Menguatkan

	& Sari (2022)	Media Digital Interaktif terhadap Motivasi dan Kemampuan Membaca Siswa SD	methods	interaktif meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca siswa	penggunaan media digital sebagai sarana pembelajaran membaca
3	Rahmawati et al. (2023).	Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android pada Siswa Kelas I SD	Kualitatif	Aplikasi membaca berbasis Android membantu siswa mengenal huruf dan suku kata lebih cepat	Sama-sama fokus pada membaca permulaan siswa kelas I dan pemanfaatan aplikasi.
4	Putri & Hidayat (2024)	Implementasi Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Literasi	Kualitatif deskriptif	Media digital membuat pembelajaran literasi awal lebih menarik dan efektif	Relevan pada konteks literasi awal dan penggunaan media digital di SD

		Awal di Sekolah Dasar			
5	Lestari et al. (2025)	Penggunaan Aplikasi Edukatif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Sekolah Dasar	Kualitatif	Aplikasi edukatif meningkatkan antusiasme dan kemampuan membaca permulaan siswa	Mendukung fokus penelitian pada pemanfaatan aplikasi edukatif untuk membaca permulaan

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari fenomena rendahnya keterampilan membaca siswa sekolah dasar yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Membaca sebagai keterampilan dasar harus dikuasai sejak dini karena berfungsi sebagai pintu masuk untuk memahami berbagai mata pelajaran (Perfetti & Stafura, 2022). Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam membaca lancar dan memahami isi bacaan (Sugiyono, 2022).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang hadirnya media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan interaktif. Aplikasi *Marbel Belajar*

Membaca hadir sebagai salah satu alternatif media edukatif berbasis Android yang dirancang untuk membantu siswa SD dalam meningkatkan keterampilan membaca melalui pendekatan permainan edukatif, audio-visual, serta latihan interaktif).(Astuti & Handayani, 2021)

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan keaktifan siswa dalam membangun pengetahuan (Nugroho & Pratiwi, 2023) dan teori *multimedia learning* dari (Mayer, 2021) yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Marbel Belajar Membaca* dipandang berpotensi efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 16 Kota Bengkulu.

