

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Pemanfaatan aplikasi Marbel dalam pembelajaran membaca siswa kelas I SD Negeri 16 Kota Bengkulu telah dilaksanakan dengan baik melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi pembelajaran. Guru merancang penggunaan aplikasi Marbel dengan mengintegrasikannya ke dalam modul ajar, menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa, serta menyiapkan perangkat yang diperlukan. Dalam pelaksanaannya, guru tidak hanya menggunakan aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengombinasikannya dengan berbagai metode lain seperti ceramah, membaca langsung, dan tanya jawab. Selama proses pembelajaran, guru memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta melakukan evaluasi secara berkelanjutan melalui penilaian kemampuan membaca, pemberian umpan balik, dan refleksi pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi Marbel dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan minat dan kemampuan membaca siswa kelas I.
2. Faktor kendala dalam pemanfaatan aplikasi Marbel dalam pembelajaran membaca siswa kelas I SD Negeri 16 Kota Bengkulu berasal dari faktor internal siswa dan faktor

eksternal yang berkaitan dengan sarana serta kebijakan sekolah. Dari sisi siswa, kendala yang ditemukan meliputi perbedaan kemampuan membaca, kesulitan dalam memahami penggunaan aplikasi, kurangnya konsentrasi saat pembelajaran, dan partisipasi siswa yang belum merata. Sementara itu, dari sisi sarana dan kebijakan sekolah, kendala yang muncul antara lain keterbatasan jumlah perangkat, larangan membawa telepon genggam ke sekolah, serta kurangnya fasilitas teknologi pendukung. Berbagai kendala tersebut menyebabkan penggunaan aplikasi Marbel belum dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh seluruh siswa. Akibatnya, kesempatan siswa untuk berinteraksi langsung dengan aplikasi menjadi terbatas, peningkatan kemampuan membaca belum merata, dan proses pembelajaran masih banyak bergantung pada arahan guru.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

a. Pengadaan Sarana TI

Sekolah hendaknya mulai mengalokasikan pengadaan inventaris perangkat digital (seperti tablet edukasi) khusus untuk digunakan di lingkungan sekolah guna mengatasi keterbatasan perangkat milik guru dan kebijakan larangan membawa HP bagi siswa.

a. Pendampingan Kebijakan

Sekolah perlu merumuskan regulasi khusus yang mendukung pemanfaatan teknologi di dalam kelas agar inovasi pembelajaran berbasis aplikasi dapat berjalan legal, terukur, dan aman bagi siswa kelas rendah.

2. Bagi Guru

a. Pengelolaan Kelas Kolektif

Guru disarankan menerapkan metode belajar kelompok atau peer tutoring (tutor sebaya) saat menggunakan aplikasi Marbel untuk mensiasati keterbatasan jumlah perangkat, sehingga interaksi siswa dengan aplikasi tetap terjaga dan partisipasi siswa lebih merata.

b. Peningkatan Kemandirian

Guru diharapkan memberikan porsi waktu yang lebih fleksibel bagi siswa untuk mengeksplorasi fitur permainan edukatif dalam Marbel, sehingga siswa tidak hanya bergantung pada instruksi guru tetapi mampu membangun kemandirian kognitif melalui game-based learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, R., & Handayani, D. (2021). Penggunaan aplikasi edukatif berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 134–142. <https://doi.org/10.21831/jpdi.v6i2.35678>
- Astuti, R., & Handayani, S. (2021). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156.
- Astuti, R., & Handayani, S. (2021). Pemanfaatan aplikasi Marbel belajar membaca dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85–94.
- Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Clearinghouse. (2020). *Literacy intervention studies in schools*. Washington, DC: What Works Clearinghouse.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Boston: Pearson.

- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Defitri, Y., & Helsa, Y. (2025). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 33–44.
- Dhingra, R., Manhas, S., & Thakur, N. (2009). Role of educational technology in early childhood education. *Journal of Early Childhood Education*, 3(1), 45–52.
- Educa Studio. (2015). *Marbel belajar membaca*. Educa Studio.
- Fauziah, N., & Hidayat, A. (2022). Aplikasi pembelajaran berbasis Android sebagai media peningkatan kemampuan membaca siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 101–110.
- Fauziah, N., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh game edukasi berbasis Android terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 60–70.
- Festinger, L., & Carlsmith, J. M. (1959). Cognitive consequences of forced compliance. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 58(2), 203–210.
- Field, A. (2021). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5th ed.). London: Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). *How to design and evaluate research in education* (10th ed.). New York: McGraw-Hill Education.

- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2020). *Teaching and researching reading* (3rd ed.). Routledge.
- Hermina. (2025). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Huda, M. (2021). Pengembangan game edukasi interaktif berbasis Android untuk meningkatkan literasi membaca anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 110–120.
- Kartini, K., & Nurwahidah, N. (2021). Pemanfaatan aplikasi Marbel membaca dalam pembelajaran membaca permulaan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 200–209.
- Kurnia Wening Sari. (2014). Pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 50–58.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- Nugroho, A., & Pratiwi, D. (2023). Efektivitas media digital interaktif terhadap kemampuan literasi dasar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 15(1), 25–35.
- Nugroho, A., & Pratiwi, D. (2023). Implementasi kebijakan Merdeka Belajar dalam pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, 5(1), 55–66.
- Nugroho, A., & Pratiwi, N. (2023). Digital literacy and the use of interactive media in Indonesian elementary schools: A systematic review. *Indonesian Journal of Education Research*, 12(1), 45–59. <https://doi.org/10.17509/ijer.v12i1.41236>

- OECD. (2019). *PISA 2018 results: What students know and can do* (Volume I). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Onwuegbuzie, A. J., & Johnson, R. B. (2016). The validity issue in mixed research. *Research in the Schools*, 13(1), 48–63.
- Perfetti, C. A., & Stafura, J. Z. (2022). Reading comprehension and its development: Components and processes. *Scientific Studies of Reading*, 26(1), 5–22. <https://doi.org/10.1080/10888438.2021.1932068>
- Pusat Asesmen Pendidikan. (2022). *Laporan hasil Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) 2022*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.
- Rahman, A., Putri, S. A., & Lestari, D. (2024). Efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(1), 77–89.
- Reichardt, C. S. (2019). Quasi-experimental design. In *The SAGE handbook of quantitative research methodology*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Sarama, J., & Clements, D. H. (2019). *Early childhood mathematics education research: Learning trajectories for young children*. Routledge.
- Sari, M., & Mahendra, R. (2025). Desain eksperimen dalam penelitian literasi membaca berbasis aplikasi digital. *Jurnal Metodologi Pendidikan*, 8(1), 20–31.
- Septia, R., Sumiyani, S., & Yenni, R. (2025). Penggunaan aplikasi Marbel dalam pembelajaran membaca siswa kelas

rendah. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, 6(1), 1–12.

Shadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D. T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Houghton Mifflin.

Sugiyono. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suparmi. (2018). *Media pembelajaran dan penerapannya dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Surbakti, K., & Chantrin, L. (2025). Pendekatan kuantitatif dalam penelitian efektivitas media pembelajaran membaca. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(2), 98–108.

Suryabrata, S. (2012). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suwandi, S. (2024). Media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 120–131.

UNESCO. (2022). *Global education monitoring report: Literacy for life*. UNESCO Publishing.

Yuliani, E., & Sari, N. (2022). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 210–222.

Yunita, D., & Indrajit, R. E. (2022). *Inovasi media pembelajaran digital berbasis game edukasi*. Jakarta: Andi Publisher.

Yosfan Azwandi. (2007). *Media pembelajaran dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

