

Media Audio Visual Interaktif dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Aleda Mawene*, dan Tri Handayani

Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni FKIP, Universitas Cenderawasih, Jayapura

ABSTRACT

Alamat korespondensi:

Pendidikan Bahasa dan Seni
FKIP Uncen, Kampus Uncen
Abepura, Jl. Raya Abepura-
Sentani, Jayapura, 99351.
Email: aihinyan@gmail.com

Students who have developed strong language skills from an early age are expected to become communicative and productive speakers of Indonesian. In reality, there are still students in second grade at SD N Inpres Tanjung Ria in Jayapura City who are still learning to sound out letters and have not yet learned to distinguish between letters correctly. Among the contributing factors is the fact that the use of a variety of reading learning materials has not been implemented to its full potential. This community service project was carried out in first grade at SD N Inpres Tanjung Ria in Jayapura City. This activity aims to: (1) improve the participation and early reading skills of first-grade students at Tanjung Ria Inpres Public Elementary School in Jayapura City through interactive audiovisual media; (2) enhance the competence of first-grade teachers at Tanjung Ria Inpres Public Elementary School in Jayapura City in using interactive audiovisual media. This activity was held on September 4, 2025, from 8:00 a.m. to 10:30 a.m. WIT. This PKM activity employed a mentoring model that combined the Service Learning (SL) and Participation Action Research (PAR) approaches. The results of this community service project indicate that AVI media is suitable for use in differentiated instruction because it can accommodate students' diverse learning styles. In addition, this media can help develop reading proficiency and engage students in learning at their own pace. This was demonstrated by the students through: (1) showing excitement when the teacher launched the AVI media; (2) showing interest and a desire to try the AVI media; (3) paying attention when their classmates practiced reading activities using the AVI app; (4) demonstrating confidence in using the AVI media; (5) practicing more than two sections of the AVI application; (6) asking the teacher to continue practicing reading activities with the AVI application. The procedure for using the AVI media in early reading instruction consists of: (1) the Preparation Stage, (2) the Material Delivery Stage, (3) the Evaluation and Follow-Up Stage. It was concluded that this AVI media is very engaging and motivates students to learn to read. The learning stages are simple and easy to implement, so they can be mastered well and effectively by classroom teachers. It is hoped that AVI media, particularly the Reading Learning Application, can be implemented in first grade during the next school year.

Manuskrip:

Diterima: 30 Mei 2026

Disetujui: 17 Juni 2026

Keywords: *Audio-Visual; Early Reading; Interactive; Media; Language; Learning*

PENDAHULUAN

Kurikulum Berbasis Kompetensi menekankan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi berbahasa murid secara lisan maupun tulisan, sesuai kaidah dan situasi sosial. Untuk mencapai kompetensi komunikatif tersebut, pembelajaran dilaksanakan secara integratif dan

berbasis teks melalui keterpaduan keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca/memirs, dan menulis). Keberhasilan pembelajaran yang bermakna dan kritis ini membutuhkan sinergi antarkomponen, mulai dari penyediaan teks kontekstual hingga penggunaan media yang efektif. Di era digital saat ini, guru pun perlu mengolaborasikan media cetak dan

teknologi digital secara inovatif agar pembelajaran membaca berjalan optimal.

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berpengaruh positif terhadap keterampilan pemahaman membaca murid sekolah dasar (Monalisa dkk., 2024; Latifaturrodhita & Linggo, 2023). Demikian pula, penggunaan media cetak seperti flashcard ternyata mampu meningkatkan kemampuan pemahaman membaca murid (Nisa dkk., 2021; Maronta dkk., 2023). Lebih dari itu, kolaborasi media flashcard berbasis digital, terutama media audiovisual interaktif, berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan murid (Nurmalasari, 2022; Anggraeni dkk., 2023; Nurasyiah dkk., 2023; Nurhidayati & Febrina, 2024).

Sekolah Dasar yang menjadi target pendampingan ini termasuk sekolah yang letaknya tidak terlalu jauh dari Kota Jayapura. Dengan demikian, diharapkan sekolah ini dapat menjadi barometer bagi kemampuan membaca peserta didik. Meskipun demikian, masih ditemukan murid yang belum lancar membaca karena masih mengeja huruf dan belum mampu merangkaikan huruf untuk membentuk kata dengan benar. Masih ada murid yang lupa-lupa huruf, bahkan ada yang belum mampu mengidentifikasi beberapa huruf tertentu yang sudah diperkenalkan oleh guru.

Masalah-masalah pembelajaran membaca permulaan, jika tidak diatasi dengan tepat maka akan berdampak pada kompetensi literasi murid pada kelas tinggi. Proses membaca mengaktifkan beberapa fungsi eksekutif pada otak, yaitu (1) *sustained attention*, (2) *planning and prioritizing*, (3) *working memory*, (4) *organization*, (5) *inhibitory control & task initiation*, dan (6) *self-monitoring* (Engle, 2010; Murti, 2018). Idealnya, fungsi-fungsi eksekutif harus sudah matang dalam diri seorang anak pada usia membaca permulaan di kelas 1 dan 2 SD.

Anak-anak yang mengalami kesulitan memahami bacaan ketika dewasa, umumnya fungsi eksekutifnya tidak dilatih sejak awal. Akibatnya, ia mengalami kesulitan dalam menandai bunyi dan lambang bunyi, simbol-simbol huruf yang membentuk kata, serta membaca kalimat utuh dalam sebuah bacaan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman suatu bacaan. Fokus substansi kegiatan ini merupakan upaya konfirmatif penelitian tentang penyebab rendahnya minat

baca dan kemampuan membaca akademik mahasiswa (Mawene dkk., 2024).

Setiap murid memiliki karakteristik dan tipe gaya belajar yang berbeda dengan peserta didik lainnya. Bagi murid dengan tipe belajar auditori, teknik ceramah atau penjelasan lisan dari guru sudah cukup baginya untuk memahami bunyi-bunyi bahasa dan maknanya. Hal itu berbeda dengan pola pemrosesan informasi oleh murid dengan gaya visual. Anak-anak yang tergolong dalam tipe belajar ini perlu melihat tulisan, lambang bunyi (huruf), benda atau gambar dari benda atau objek tertentu terkait bunyi yang dipelajari dalam belajar membaca. Khusus bagi murid tipe kinestetik, belajar bahasa perlu melibatkan aksi atau tindakan berupa praktik mengucapkan dan menuliskan bunyi-bunyi bahasa. Jadi, untuk mengakomodasi semua tipe gaya belajar di atas, diperlukan media pembelajaran yang tepat.

Media *audiovisual interaktif* (AVI) merupakan multimedia hasil perpaduan suara, gambar, aplikasi, dan game edukatif yang melibatkan respons aktif peserta didik melalui interaksi stimulus-respons antara guru dan murid (Dewi dkk., 2018; Munir, 2015). Melalui media ini, murid dapat belajar mendengarkan, mengidentifikasi, menuliskan lambang bunyi bahasa, hingga merangkainya menjadi suku kata, kata, dan kalimat. Karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar dan kecepatan belajar murid, media AVI sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran diferensiasi untuk melatih kemahiran berbahasa serta membantu penyimpanan informasi. Selain itu, penggunaan multimedia yang mencerminkan model pembelajaran mendalam (*deep learning*) ini terbukti efektif meningkatkan kemampuan membaca murid, sehingga media AVI perlu disosialisasikan pada pembelajaran membaca di kelas rendah guna memotivasi murid dalam meningkatkan kompetensi literasi mereka secara menyeluruh.

Kegiatan ini bertujuan untuk (1) meningkatkan kemampuan membaca permulaan murid kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura melalui media audiovisual interaktif; (2) meningkatkan kompetensi guru kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura dalam hal memilih dan menggunakan media audiovisual interaktif, baik bagi murid reguler/tipikal maupun disleksia/disgrafia. Bagi murid, pengabdian masyarakat ini dapat memberikan motivasi, mengaktifkan, dan membuat mereka tidak

merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, bagi guru, kegiatan ini mempermudah guru dalam membantu murid belajar mengenal dan membunyikan huruf dengan tepat serta menambah pengalaman baru untuk mengatasi masalah kebosanan murid dalam belajar membaca.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini menggunakan model pendampingan yang memadukan pendekatan Service Learning (SL) dan Participatory Action Research (PAR). Dalam konteks ini, Tim PKM memberdayakan guru kelas I (MCS) sebagai mitra dan pemeran utama dalam menangani masalah kesulitan belajar yang dihadapi oleh murid yang menghadapi kesulitan-kesulitan pembelajaran membaca permulaan di kelas. Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih berperan sebagai fasilitator yang memobilisasi ilmu pengetahuan kepada pihak sekolah. Sebelum diberdayakan, guru kelas diberikan bekal pengetahuan tentang media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran.

Kegiatan dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura. Waktu pendampingan kepada guru dilakukan sejak awal Februari 2025 oleh Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih. Penerapan media AVI dilaksanakan di kelas I pada Kamis, 4 September 2025 pada pukul 07.30–09.30 WIT. Kegiatan

PKM ini berjalan dengan lancar dan mendapat tanggapan positif dari kepala sekolah, guru kelas I, dan murid.



Gambar 1. Tampilan Depan Aplikasi Belajar Membaca.

Sebelum kegiatan PKM dilakukan, guru terlebih dahulu dipandu dengan pemberian informasi mengenai media yang digunakan, mengunduh aplikasi pada android, dan mencoba aplikasi tersebut bersama dengan Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih. Sesuai dengan kesepakatan bersama dengan guru kelas, penggunaan aplikasi ini disesuaikan dengan penerapan metode Montessori yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan bunyi-bunyi bahasa kepada murid dan Modul Ajar yang telah disusun oleh guru melalui kolaborasi bersama Tim PKM.

Media AVI yang digunakan dalam kegiatan pengabdian yaitu Aplikasi Belajar Membaca yang



Gambar 2. Tampilan aplikasi belajar membaca. a. bagian 1, b. bagian 2, c. bagian 3, d. bagian 4, dan d. bagian 5.

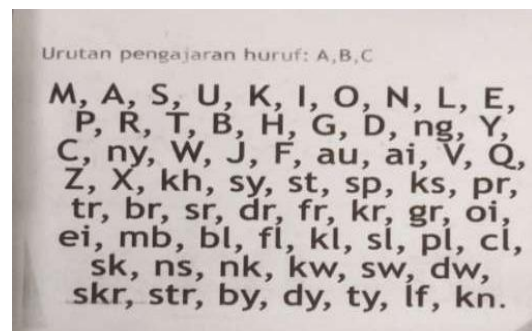
diproduksi oleh Hibriddev Studio (hbddev.com/privacypolicy). Berikut ini dikemukakan tampilan aplikasi Media AVI dalam Pembelajaran Membaca Permulaan yang digunakan.

Aplikasi ini terdiri dari 5 bagian, yakni: (1) membunyikan huruf vocal dan konsonan; (2) membunyikan kata: satu suku kata, dua suku kata, dan tiga suku kata; (3) membunyikan nama objek: hewan, buah, sayur; (4) bermain games: menyusun huruf, menebak kata, dan menebak kalimat; (5) berlatih membaca kata dengan benar.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara prosedural dengan melibatkan guru kelas I melalui langkah-langkah sebagai berikut ini.

- 1) Guru membuka pelajaran dengan menyampaikan selamat pagi, menertibkan kelas, mengajak murid berdoa, menyanyikan lagu nasional, dan mengisi kehadiran murid.
- 2) Guru memperkenalkan Tim Pengabdian dan menyampaikan secara garis besar memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian untuk memperkenalkan diri.
- 3) Tim Pengabdian FKIP Universitas Cenderawasih memperkenalkan diri dan menjelaskan maksud kedatangan dan memotivasi murid untuk berpartisipasi dalam pembelajaran yang akan dilakukan.
- 4) Guru memulai pembelajaran dengan membangkitkan semangat murid melalui yel-yel kelas. Murid merespons stimulus guru dengan sangat baik yang menunjukkan mereka telah siap untuk belajar.
- 5) Guru memberikan kesempatan kepada Tim untuk melanjutkan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun oleh guru.
- 6) Tim Pengabdian membagi murid menjadi 3 kelompok yang terdiri dari 5—6 orang. Setiap kelompok didampingi oleh Anggota Tim dan guru kelas. Selanjutnya, Ketua Tim melakukan sosialisasi dan demonstrasi pembelajaran (modelling) membaca permulaan dengan media audio visual interaktif (AVI) dalam situasi pembelajaran yang menyenangkan.
- 7) Guru kelas bersama-sama dengan Tim Pengabdian menerapkan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media audio visual interaktif (AVI). Pembelajaran dimulai dengan pengajuan pertanyaan pemantik: "Apakah anak-anak masih ingat bunyi huruf ini?" Sambil menunjukkan beberapa huruf yang ditempelkan guru kelas

sesuai dengan penggunaan metode Montessori (Gambar 3).



Gambar 3. Penggunaan metode Montessori.

- 8) Setelah murid membunyikan beberapa huruf sebagaimana urutan di atas, Tim memulai aktivitas pembelajaran dengan media AVI, dengan prosedur: (1) membunyikan kata: satu suku kata, dua suku kata, dan tiga suku kata; (2) membunyikan nama objek: hewan, buah, sayur; (3) bermain games: menyusun huruf, menebak kata, dan menebak kalimat; (4) berlatih membaca kata dengan benar.
- 9) Setiap murid diberikan kesempatan berpartisipasi di dalam kelompok masing-masing sesuai dengan kemampuannya.
- 10) Tim Pengabdian dan guru kelas melakukan evaluasi terhadap proses belajar mengajar menggunakan media audio visual interaktif (AVI) melalui observasi, wawancara, dan hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian kegiatan pengabdian masyarakat di Kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura dinilai berdasarkan hasil evaluasi terhadap aspek: (1) sintak penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif dan aplikasi membaca yang digunakan; (2) partisipasi murid dalam memanfaatkan media AVI melalui aplikasi yang telah disediakan oleh guru dan Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih; (3) kemampuan membaca permulaan murid Kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura.

Capaian kegiatan pengabdian masyarakat di Kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura dinilai berdasarkan hasil evaluasi terhadap aspek: (1) sintak penggunaan media pembelajaran audio visual interaktif dan aplikasi membaca yang digunakan; (2) partisipasi murid

dalam memanfaatkan media AVI melalui aplikasi yang telah disediakan oleh guru dan Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih; (3) kemampuan membaca permulaan murid Kelas I SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura.



Gambar 4. Suasana kegiatan pengabdian

Penggunaan media pembelajaran interaktif bertujuan mengaktifkan murid dalam pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan pada tanggal 4 Setember 2025, Tim PKM merevisi dan menetapkan Sintak Penggunaan Media AVI dalam Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I SD. Tujuannya agar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan memungkinkan murid untuk berpartisipasi aktif. Sintak tersebut terdiri atas: (1) Tahapan Persiapan, (2) Tahapan Penyampaian Materi, (3) Tahapan Evaluasi dan Tindak Lanjut.

Tabel 2. Partisipasi peserta dalam kegiatan

No.	Kriteria	Terlihat
1.	Menunjukkan rasa gembira ketika guru memasang media AVI	✓
2.	Menunjukkan rasa tertarik dan ingin mencoba media AVI	✓
3.	Memberikan perhatian ketika teman lain mempraktikkan kegiatan membaca dengan aplikasi AVI	✓
4.	Memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan media AVI	✓
5.	Mempraktikkan lebih dari 2 bagian dari aplikasi AVI	✓
6.	Meminta guru dan Tim untuk tetap mempraktikkan aktivitas membaca dengan aplikasi AVI.	✓

Sumber: (Data 2025).

Partisipasi atau keaktifan murid dalam memanfaatkan media AVI melalui aplikasi yang

telah disediakan oleh guru dan Tim PKM FKIP Universitas Cenderawasih (Gambar 4; Gambar 5) dianggap berhasil karena memiliki angka partisipatif di atas 75. Partisipasi murid dinilai berdasarkan beberapa kriteria berikut ini: (1) menunjukkan rasa gembira ketika guru memasang media AVI; (2) menunjukkan rasa tertarik dan ingin mencoba media AVI; (3) memberikan perhatian ketika teman lain mempraktikkan kegiatan membaca dengan aplikasi AVI; (4) memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan media AVI; (5) mempraktikkan lebih dari 2 bagian dari aplikasi AVI; (6) meminta guru untuk tetap mempraktikkan aktivitas membaca dengan aplikasi AVI (Gambar 5).



Gambar 5. Partisipasi dan keaktifan peserta.

Berdasarkan tabel 2 diketahui media pembelajaran AVI sangat menyenangkan, sehingga menarik perhatian murid untuk belajar membaca. Dengan demikian, angka partisipatif peserta didik berada pada 90% dengan kategori Baik Sekali. Hal itu dibuktikan melalui beberapa perilaku yang teramati sebagai berikut ini.

1. Menunjukkan rasa gembira ketika guru memasang media AVI.

Murid sangat gembira ketika tim Pengabdian memasang LCD dan menjalankan aplikasi Belajar Membaca. Menurut guru kelas, mereka mengatakan senang karena akan menonton film. Pernyataan menunjukkan bahwa murid senang belajar dengan media pembelajaran yang berbeda dengan yang digunakan selama ini.

2. Menunjukkan rasa tertarik dan ingin mencoba media AVI.

Dari jumlah murid yang hadir (25 orang), hanya sekitar 3 orang (12%) yang terlihat belum menunjukkan rasa tertarik, sedangkan 22 orang (88%) antusias dan sangat antusias dalam menjalankan aplikasi tersebut. Menurut pengamatan guru kelas dan tim, hal itu dikarenakan aplikasi tersebut memiliki elemen interaktif, yaitu navigasi, hotspot, branching content, kuis dan aktivitas interaktif, serta umpan balik.

3. Memberikan perhatian ketika teman lain mempraktikkan kegiatan membaca dengan aplikasi AVI

Keterlibatan murid di setiap kelompok diatur secara bergilir oleh guru kelas dan tim yang membimbing setiap kelompok. Hal itu memungkinkan setiap murid terlibat mencoba bermain kuis membaca pada aplikasi AVI. Ketika temannya berlatih, murid yang lain memberi perhatian dan sekali-kali menolong jika temannya kesulitan menyambung huruf dan suku kata menjadi kata.

4. Memiliki kepercayaan diri dalam menggunakan media AVI

Menurut pengamatan guru dan tim PKM, murid tidak terbebani dalam menjawab latihan kuis karena suasana menyenangkan. Meskipun aplikasi ini memiliki umpan balik berupa pemberian nilai dan kalimat reinforcement, tidak membuat mereka malu atau takut ketika melakukan kesalahan. Prinsip trial and error menjadi sesuatu yang menjadikan pembelajaran membaca lebih bermakna bagi murid Kelas I B SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura.

5. Mempraktikkan lebih dari 2 bagian dari aplikasi AVI

Penggunaan aplikasi AVI dalam pembelajaran membaca di kelas I B SD N Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura mengundang rasa penasaran dalam diri murid untuk belajar. Mereka tidak hanya menjawab latihan dan kuis sekali saja, tetapi juga 2 kali, bahkan mengambil giliran temannya jika temannya salah menjawab. Hal ini sesuai dengan pandangan teori belajar, rasa penasaran merupakan aset utama dalam perkembangan kognitif anak yang mendorong mereka untuk belajar, tumbuh, dan berkembang. Rasa ingin tahu ini akan membantu murid dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

6. Meminta guru untuk tetap mempraktikkan aktivitas membaca dengan aplikasi AVI

Keterarikan murid terhadap media AVI dalam pembelajaran membaca cukup tinggi. Hal itu dibuktikan dengan antusiasme murid ketika waktu pembelajaran telah berakhir, yakni masih meminta guru dan Tim PKM untuk tetap belajar. Hal itu juga dipertegas oleh Guru Kelas I B (MCS) dalam massenger kepada Tim PKM.

“Terima kasih, Ibu untuk kunjungannya hari ini. Anak-anak senang sekali” (Kamis, 4 September 2025).

Pernyataan guru kelas ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media AVI memberikan suasana yang berbeda, sehingga menyenangkan bagi murid.

Kemampuan membaca permulaan murid, yakni kemampuan mengenal huruf, kemampuan membunyikan setiap huruf, dan kemampuan merangkaikan huruf menjadi suku kata dan kata. Kriteria ketuntasan belajar berpatokan pada KKM yang berlaku di SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura, yakni di atas 70. Murid Kelas I B SD N Inpres Tanjung Ria dapat dikelompokkan berdasarkan tingkat kemampuan membacanya, yaitu Kelompok A (Kelompok Lancar Membaca) terdiri dari 14 murid (45,16%); kelompok B (Kelompok Mengeja) terdiri dari 5 murid (16,13%); Kelompok C (Kelompok Belum Mengetahui Huruf) terdiri dari 12 murid (38,71%).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kemampuan membaca murid ternyata mempengaruhi aktivitas mereka dalam menggunakan media AVI pada waktu kegiatan PKM berlangsung.

1) Kelompok A

Kelompok A merupakan kelompok yang paling aktif dalam penggunaan media dan selalu menjadi pionir dalam memimpin setiap tahapan aplikasi media pembelajaran AVI. Jawaban mereka selalu benar karena telah lancar membaca. Mereka selalu menyemangati teman-temannya dalam belajar. Bahkan memegang tangan temannya untuk menyentuh tombol aplikasi ketika temannya ragu dalam memilih jawaban.

2) Kelompok B

Murid yang berada pada kelompok B memiliki antusiasme yang sama dengan teman-temannya yang berada pada kelompok A. Mereka termasuk kelompok anak-anak yang tidak takut membuat kesalahan dalam belajar menebak huruf dan kata. Sama dengan kelompok A, kelompok B menginginkan permainan aplikasi membaca ini terus dilakukan.

3) Kelompok C

Kelompok C bukanlah kelompok yang pasif dalam hal penggunaan media AVI, melainkan telat dalam menjawab. Jawabannya cenderung belum tepat karena mereka belum mengenal huruf dengan baik. Oleh sebab itu, perlu dibantu oleh temannya sekelompok yang berasal dari kelompok A dan B. Meskipun cenderung diam,

mereka tertarik menggunakan media AVI dan dapat mengikuti semua tahapan permainan aplikasi AVI pembelajaran membaca. Ketika dituntun dengan perlahan dengan tenggat waktu yang agak lama, mereka dapat memilih jawaban yang benar.

Tabel 1. Sintak Penggunaan Media AVI dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

No.	Tahapan	Deskripsi Kegiatan
1.	Persiapan	1. Pengenalan media: Guru memperkenalkan media interaktif (aplikasi, video, atau situs web) kepada murid dan menjelaskan cara menggunakan antarmuka dan fitur-fiturnya. 2. Tujuan pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, 3. Apersepsi: Guru memberikan pertanyaan atau stimulasi awal untuk membangkitkan minat murid terhadap materi yang akan diajarkan, seperti menunjukkan gambar-gambar menarik yang terdapat pada media.
2.	Penyampaian Materi (Pola APIK)	1. A - Prompt (aksi/stimulasi): Guru memberikan rangsangan atau pertanyaan untuk memicu interaksi. Contohnya: Mengajak murid mengklik huruf untuk mendengar bunyinya. Memperlihatkan gambar dan meminta murid menebak nama benda tersebut. 2. P - Evaluate (pemahaman): Siswa berinteraksi dengan media untuk memahami materi. Guru memberikan umpan balik dan dorongan positif saat murid menjawab dengan benar atau salah. 3. I - Expand (implementasi/perluasan): Guru memperluas pemahaman murid dengan menambahkan detail dari materi yang sudah diajarkan. Contohnya: Setelah murid mengenal huruf "B", guru bisa memperkenalkan kata yang diawali huruf "B" seperti "Bola". Jika murid membaca suku kata "bu", ajak mereka membentuk kata lain seperti: buku, batu, bebek, biru. 4. K - Repeat (komunikasi/pengulangan): Siswa mengulangi materi yang telah dipelajari secara mandiri atau bersama teman. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan kelancaran murid dalam membaca.
3.	Evaluasi dan Tindak Lanjut	1. Latihan mandiri: Memberikan kesempatan bagi murid untuk menggunakan media interaktif secara mandiri untuk menguji pemahaman mereka, misalnya melalui permainan edukasi atau kuis yang tersedia di dalam aplikasi. 2. Penilaian: Melakukan penilaian untuk mengukur kemampuan membaca permulaan murid, seperti mengenal huruf, membaca suku kata, dan membaca kata sederhana. 3. Tindak lanjut: Memberikan bimbingan tambahan bagi murid yang masih mengalami kesulitan, atau memberikan materi yang lebih menantang bagi murid yang sudah mahir.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM FKIP Universitas Cenderawasih telah menghasilkan capaian berupa produk sintaks penggunaan media audio visual interaktif yang efektif dalam pembelajaran membaca permulaan. Implementasi media ini, spesifiknya Aplikasi Belajar Membaca dari Hibriddev Studio, mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi murid secara signifikan. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan bagi guru kelas 1 B sebagai solusi instruksional untuk membantu murid Kelompok C yang mengalami kesulitan dalam mengenal dan merangkaikan huruf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya membantu pada guru sekolah dasar dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran membaca permulaan. Kelancaran dan keberhasilan kegiatan ini tidak lepas dari bantuan serta kerja sama berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Cenderawasih atas dukungan dana untuk evaluasi kinerja dosen, Dekan FKIP Universitas Cenderawasih atas kesempatan implementasi ilmu kepada masyarakat, serta Kepala Sekolah dan Guru kelas IB SD Negeri Inpres Tanjung Ria Kota Jayapura atas keterbukaan izin, komitmen, serta partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan solusi bagi problematika pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adventyana, B. D., Salsabila, H., Sati, L., Galand, P. B. J., & Istiqomah, Y. Y. 2023. Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1): 3951–3955.
- Anggraeni, U. A. M., Winarni, R., & Yulisetiani, S. 2023. Yukiba sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan untuk Anak di Era Digital. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4): 3980–3990. Doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4849.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Artbur, R., 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2): 25–34.
- Engle, R. W. 2010. Role of Working Memory Capacity In Cognitive Control. *Current Anthropology*, 51: 517-526.
- Faujiah, S., Mayasari, L. I., & Ulfa, M. 2021. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Pelajaran Bahasa Indonesia. Seminar Nasional Pendidikan III STKIP Kusuma Negara, 165–169. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1294>.
- Hamid, A., Jayanti, J., & Selegi, S.F. 2023. Pengaruh Media Flash Card Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 2 SD Negeri 01 Ulak Kemang. Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(1): 129. Doi: 10.33603/caruban.v6i1.8134.
- Kinasih, D.S., Intihana, S.R.H., & Indraswati, D. 2023. Efektivitas Media Kartu Bergambar dengan Teknik Scramble pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3): 1394–1400. Doi: 10.31949/educatio.v9i3.5586.
- Latifaturrodhita, U., & Linggo Wati, T. 2023. Pengaruh Media Scrapbook Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8512>
- Maronta, Sutarto J., & Isdaryanti B. 2023. Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Membaca Awal Usia Anak 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1) : 1142-1161. Doi: 10.31004/obsesi.v7i1.4152.

- Mawene, A., Masreng R., & Iwong, H.Ch. 2024. Perbandingan Minat Baca Mahasiswa Berkompetensi Literasi Tulis Tinggi dan Rendah di Semester IV Program Studi PBSI Universitas Cenderawasih Tahun Akademik 2023/2024. Laporan Penelitian. Jayapura. [Tidak diterbitkan].
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3): 1953–1963. Doi: 10.31004/basicedu.v8i3.7602.
- Munir. 2015. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Murti, H.A.S. 2018. Fungsi Eksekutif dan Bahasa: Tinjauan Meta-Analisis. Psikologika: *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi* .Volume 23(2): 137-150. Doi: 10.20885/psikologika.vol23.iss2.art5.
- Nisa, IK, Huda, C., & Susanto, J. 2021. Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Media Pembelajaran Flashcard Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD 1 Banget Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Handayani*, 12 (1), 117. Doi: 10.24114/jh.v12i1.26557.
- Nurhidayati, S. & Febrina, D. 2024. Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital dengan Metode Global untuk Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 116 Pekanbaru. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*. Vol. 3 No. 2 September 2024.
- Nurasyiah, R., Asmawati, L., Fadlullah, F., & Atikah, C. 2023. Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 9(1): 17. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i1.9287>.
- Nurmalasari, R., 2022. Peningkatan Minat Keterampilan Membaca Melalui Media Power Point Interaktif Siswa Kelas II SDN Jabon 1 Kecamatan Banyak Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2019 / 2020. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2): 120–126. Doi: 10.53624/ptk.v2i1.51.
- Purwanto, N., 2013. Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahim, F., 2009. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahma, M., & Dafit, F., 2021. Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 13(2): 397–410. Doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.979
- Rahmah, NN, & Amaliya, N., 2022. Efektivitas Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3): 738–745. Doi: 10.31949/jcp.v8i3.2581
- Qarimah, N.N., Syamsuri, A.S., & Akhir, M. 2022. Perbandingan Metode Montessori dan Metode SAS Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDIT Raffasya Baitul Makmur. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2): 216–225. Doi: 10.23969/jp.v7i2.6028
- Sa'ida, N. 2022. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Metode Montessori. *JCE (Jurnal Pendidikan Anak)*, 6(1): 123. Doi: 10.30736/jce.v6i1.770
- Sinaga, ES, Dhieni, N., & Sumadi, T. 2021. Pengaruh Lingkungan Literasi di Kelas terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1): 279–287. Doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1264>.
- Soleha, S., R., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. 2021. Analisis Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Berajah*, 2(1): 58–62. Doi: 10.47353/bj.v2i1.50.