

PENGUNAAN MEDIA ATM (AKU TAU MEMBACA) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN CERITA RAKYAT PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

USE OF ATM MEDIA (AKU TAU MEMBACA) IN IMPROVING UNDERSTANDING FOLK STORIES IN CLASS III PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Ratna Novita Punggeti
Universitas Wiraraja, Sumenep, Indonesia
punggetifkip@wiraraja.ac.id

ABSTRACT

This research aims to evaluate the use of ATM media (Aku Tau Baca) in increasing understanding of folklore among third grade students at SDN Pinggir Papas I. Using a qualitative approach, this study analyzes the implementation of learning using ATM media as well as teacher and student responses. Challenges identified include the lack of active involvement of some students in thematic Indonesian language learning, especially fairy tale material, due to difficulties understanding the meaning and content of the reading. The development of the ATM application aims to create Android-based learning media that makes it easier for educators, students and guardians to utilize technology optimally to improve children's reading skills and understanding of the values in fairy tales. Teachers' responses to ATM media were very positive, with questionnaire results reaching 96% in the "very good" category. Teachers consider this application interesting and very helpful as a learning alternative that is in line with developments in information technology.

Keywords: *ATM Media, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media ATM (Aku Tau Membaca) dalam meningkatkan pemahaman cerita rakyat pada siswa kelas tiga SDN Pinggir Papas I. Menggunakan metode kualitatif, studi ini menganalisis penerapan pembelajaran dengan media ATM dan tanggapan guru serta siswa. Beberapa kendala yang diidentifikasi adalah kurangnya keterlibatan aktif sebagian siswa dalam pembelajaran tematik Bahasa Indonesia, terutama materi dongeng, karena kesulitan memahami makna dan isi bacaan. Pengembangan aplikasi ATM bertujuan menciptakan media pembelajaran berbasis Android yang memudahkan pendidik, siswa, dan wali murid memanfaatkan teknologi secara tepat, serta memberikan dampak positif pada perkembangan membaca anak dan pemahaman nilai-nilai dalam dongeng. Berdasarkan respon guru, media ATM mendapat penilaian sangat baik dengan persentase 96%. Guru menilai media ini menarik dan sangat membantu sebagai alternatif pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Mereka melihat ATM sebagai solusi efektif dalam mendukung proses belajar mengajar di era digital.

Kata Kunci: *Media ATM, Sekolah Dasar*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
April 18 th 2023	June 10 th 2024	Juni 15 th 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan Dasar (Dikdas) merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah di Indonesia. Menurut Kasanah et al. (2023), pendidikan dasar memainkan peran penting dalam membentuk fondasi pendidikan bagi setiap anak dan mempersiapkan mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Kasanah et al., 2023).

Dikdas diselenggarakan selama sembilan tahun, mencakup anak-anak berumur 7 hingga 15 tahun (Punggeti et al., 2024). Pendidikan dasar di Indonesia dilaksanakan melalui beberapa satuan pendidikan, yaitu: (1) Sekolah Dasar (SD): Merupakan institusi pendidikan formal yang menyediakan pendidikan dasar selama enam tahun pertama; dan (2) Sekolah Menengah Pertama (SMP): Melanjutkan pendidikan dasar untuk tiga tahun berikutnya setelah siswa lulus dari sekolah dasar.

Implementasi pendidikan dasar di Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan, termasuk ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, kualitas pengajaran, serta variasi media pembelajaran yang digunakan (Prihantini et al., 2024). Seperti yang telah dibahas sebelumnya, keterbatasan dalam media pembelajaran dapat mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Jenjang Sekolah Dasar (SD) merupakan pilar utama dalam struktur pendidikan Indonesia. SD memainkan peran krusial dalam menanamkan pengetahuan dasar, mengembangkan keterampilan, dan membentuk nilai-nilai penting yang akan menjadi bekal anak-anak di masa mendatang. Pada tahap ini, para siswa diperkenalkan dengan kemampuan literasi dan numerasi fundamental, seperti membaca, menulis, dan berhitung, yang menjadi landasan kokoh bagi proses pembelajaran di tingkat pendidikan selanjutnya. Pendidikan di SD tidak hanya mempersiapkan siswa secara akademis, tetapi juga membentuk dasar yang kuat untuk perkembangan kognitif dan sosial mereka. (Punggeti, 2022).

Kurikulum pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) di Indonesia didesain khusus untuk memfasilitasi perkembangan anak usia 7-12 tahun. Program pembelajaran ini bertujuan untuk memupuk pengetahuan, mengasah keterampilan, dan menanamkan nilai-nilai esensial yang diperlukan anak-anak dalam mengoptimalkan potensi mereka. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada aspek akademis, tetapi juga mencakup pengembangan karakter dan soft skills, sehingga mempersiapkan siswa secara holistik untuk menghadapi tantangan di masa depan dan berkembang menjadi individu yang kompeten dan berkarakter. (Punggeti, 2022). Proses pembelajaran ini umumnya berlangsung dengan beberapa komponen yang salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang penting untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar di SD (Hadi et al., 2022). Salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, media pembelajaran memegang peranan krusial dalam mendukung siswa memahami materi. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru dapat berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan di SD (Sudjana & Rivai, 2019).

Observasi yang dilakukan pada November 2023 di kelas III SDN Pinggir Papas I, sebagai bagian dari program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) II, mengungkap beberapa tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada topik dongeng. Temuan utama meliputi: 1) Kurangnya partisipasi aktif siswa, 2) Kesulitan siswa dalam memahami konten dan nilai moral dongeng, 3) Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, dengan guru lebih mengandalkan metode ceramah dan modul, serta 4) Keterbatasan sarana dan prasarana, termasuk tidak adanya perpustakaan yang memadai.

Punggeti dan Arifin (Punggeti & Arifin, 2022) menekankan pentingnya media pembelajaran dalam pengajaran dongeng di tingkat SD. Kurangnya media pembelajaran dapat menyebabkan siswa menjadi kurang aktif. Hal ini dikonfirmasi melalui wawancara dengan Bapak Rusman, S.Pd, wali kelas III SDN Pinggir Papas I, pada 26 Februari 2024. Beliau

mengakui bahwa metode pengajaran saat ini masih sangat bergantung pada buku teks dan ceramah, tanpa pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif..

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengambil rumusan masalah, Bagaimana penggunaan media ATM (Aku Tau Membaca) dalam meningkatkan pemahaman cerita rakyat pada siswa kelas III di SDN Pinggir Papas 1.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menjelaskan fenomena sosial atau budaya secara komprehensif dan detail. Pendekatan ini mengandalkan data non-numerik seperti narasi, visual, rekaman suara, dan rekaman video untuk memberikan gambaran yang kaya dan melakukan analisis mendalam terhadap subjek penelitian. Melalui metode ini, peneliti berusaha memperoleh pemahaman yang holistik tentang konteks dan makna dari fenomena yang sedang dikaji. (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menerapkan beragam teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Pertama, wawancara mendalam dilakukan dengan guru, siswa, dan pihak terkait lainnya guna mendapatkan wawasan tentang proses pembelajaran dan penggunaan media ATM. Kedua, angket disebarakan kepada siswa dan guru untuk mengumpulkan data terkait penggunaan media ATM dalam kegiatan belajar mengajar. Ketiga, metode dokumentasi digunakan untuk menganalisis berbagai dokumen relevan seperti RPP, modul ajar, dan hasil pekerjaan siswa. Terakhir, observasi langsung dilaksanakan di kelas III SDN Pinggir Papas 1 untuk mengamati interaksi guru-siswa dan implementasi media ATM dalam proses pembelajaran. Kombinasi teknik-teknik ini bertujuan untuk memperoleh data yang kaya dan beragam, memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

Studi ini berlangsung di kelas III SDN Pinggir Papas 1 selama semester ganjil tahun akademik 2023/2024. Penelitian berpusat pada implementasi media ATM (Alat Peraga Edukatif) dalam konteks pembelajaran tematik. Investigasi mencakup observasi penggunaan media, analisis tanggapan siswa, serta evaluasi dampaknya terhadap peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran komprehensif mengenai efektivitas media ATM dalam mendukung dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber melalui penyebaran angket penelitian terkait penggunaan Media ATM dalam menunjang kemampuan membaca bermakna siswa pada cerita rakyat (Islamiah et al., 2023). Teknik analisi ini, untuk menguji keabsahan data penelitian selama proses pelaksanaan pembelajaran dan berdasarkan respon siswa setelah penggunaan media ATM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Investigasi awal di kelas III SDN Pinggir Papas I mengungkap sejumlah tantangan dalam pembelajaran materi dongeng. Masalah utama yang teridentifikasi adalah rendahnya partisipasi aktif siswa, dengan beberapa di antaranya cenderung pasif. Wawancara dengan wali kelas, Bapak Rusman, S.Pd, mengungkapkan bahwa pengajaran materi dongeng masih terpaku pada buku tematik dan metode ceramah. Fasilitas sekolah juga terbatas, dengan kurangnya media pembelajaran untuk membaca dan tidak adanya perpustakaan.

Analisis lebih lanjut menunjukkan beberapa faktor potensial yang berkontribusi pada kurangnya keterlibatan siswa, termasuk metode pengajaran yang monoton, keterbatasan sumber

belajar, kurangnya media pembelajaran yang mendukung, dan absennya perpustakaan sekolah. Situasi ini berpotensi mempengaruhi minat dan pemahaman siswa terhadap materi dongeng, serta perkembangan keterampilan membaca dan literasi mereka. Mengingat kompleksitas masalah ini, diperlukan pendekatan yang menyeluruh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dongeng di kelas III SDN Pinggir Papas I.

Dalam konteks ini, analisis karakteristik siswa menjadi krusial dalam merancang perangkat pembelajaran yang efektif. Siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mengembangkan pemikiran logis dan mengalami peningkatan dalam pemahaman membaca. Kemampuan membaca pada tahap ini menjadi faktor penentu keberhasilan akademik mereka. Oleh karena itu, pengembangan strategi pembelajaran harus mempertimbangkan latar belakang akademik, perkembangan kognitif, dan pengalaman siswa, sambil tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tujuan pembelajaran dalam penelitian ini dirumuskan untuk mengukur tingkat pencapaian indikator pembelajaran, yang didasarkan pada hasil analisis konsep dan tugas. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini diselaraskan dengan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas III sekolah dasar. Selanjutnya, indikator tersebut dielaborasi menjadi tujuan pembelajaran yang lebih spesifik, yang kemudian ditransformasikan menjadi rangkaian analogi alur cerita. Analogi-analogi ini dirancang agar sesuai dengan materi pembelajaran dan relevan dengan pengalaman siswa. Perumusan tujuan pembelajaran pada penelitian ini sebagai berikut:

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.8 Menguraikan pesan dalam dongeng yang disajikan secara lisan, tulis dan visual dengan tujuan untuk kesenangan.	3.8.1 Memahami isi pesan yang terkandung dalam cerita dongeng yang dibaca dengan tepat.	Siswa dapat memahami isi pesan yang terkandung dalam cerita dongeng baik dalam bentuk lisan maupun tulisan dengan tepat
4.8 Memeragakan pesan dalam dongeng sebagai bentuk ungkapan diri menggunakan kosa kata baku dan kalimat efektif	4.8.1 Mengidentifikasi informasi dari cerita dongeng yang dibaca dengan tepat	Dengan menjawab pertanyaan siswa dapat mengidentifikasi informasi dari dongeng yang dibaca dengan tepat.

Gambar 1. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berisi materi umum tentang dongeng dan beberapa cerita dongeng nusantara terpopuler (Islamiah et al., 2023). Naskah dongeng yang akan disusun sesuai dengan usia perkembangan anak pada siswa kelas III di sekolah dasar. Tujuannya agar cerita dongeng yang dipilih oleh anak dapat menarik minat baca anak dan pesan yang disampaikan melalui cerita dongeng tersebut dapat dicerna dengan baik sehingga anak dapat memahami isi cerita atau makna nilai-nilai moral yang disampaikan.

Lembar observer terdiri dari 10 butir pernyataan dengan menggunakan kriteria “Ya” dan “Tidak”. Tujuan dari lembar observer ini untuk mengetahui keterlaksanaan atau penerapan pada penggunaan media aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) yang telah dilakukan. Berikut adalah hasil dari keterlaksanaan media aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* sebagai berikut:

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi <i>android</i> menarik sebagai alternatif media pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
Kemudahan dan kejelasan petunjuk penempatan <i>button</i> pada aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi <i>android</i> dalam pengoperasiannya	5	100%	Sangat Baik
Revelensi media dengan materi dari kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran	5	100%	Sangat Baik
Konsep materi sesuai dengan pembelajaran kurikulum 2013 berpusat pada siswa secara kontekstual	5	100%	Sangat Baik
Materi dan cerita dongeng dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) disajikan secara sistematis	5	100%	Sangat Baik
Latihan soal pada quis dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) sesuai dengan materi dan mudah dimengerti	5	100%	Sangat Baik
Warna serta gambar ilustrasi yang disajikan dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) menarik dan sesuai dengan usia perkembangan siswa	5	100%	Sangat Baik
Kemudahan dalam membaca teks (meliputi bahasa dan teks dapat terbaca dengan jelas)	4	80%	Sangat Baik
Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) dapat membantu dalam memahami makna dan isi cerita dongeng	5	100%	Sangat Baik
Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah untuk disimpan pada <i>smartphone android</i>	4	80%	Sangat Baik
Total skor yang diperoleh (max 50)	48		
Persentase (%)	96%		
Kategori	Sangat Baik		

Gambar 2. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media ATM

Berdasarkan Gambar 2 hasil keterlaksanaan penggunaan media aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) menunjukkan bahwa keterlaksanaan penggunaan media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi *android* pada siswa kelas III di SDN Pinggir Papas I dinyatakan dengan kategori “Ya” dari 7 butir pernyataan yang telah diisi oleh observer. Hal tersebut menunjukkan bahwa semua pernyataan dinyatakan “Terlaksana” dan berjalan dengan baik dan benar.

Pengambilan data penilaian respon guru dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2024 dengan bapak Triyono, S.Pd selaku guru kelas III di SDN Pinggir Papas I. Data respon guru berisikan identitas guru, petunjuk pengisian, penilaian, komentar dan saran serta tanda tangan dari guru kelas III. Hasil pengisian anget respon guru yang dapat dilihat pada Gambar 3 sebagai berikut:

Aspek yang dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi <i>android</i> mudah digunakan	12	100%	Sangat Baik
Petunjuk Penggunaan dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah dipahami	12	100%	Sangat Baik
Tombol pada Menu Utama Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah digunakan	12	100%	Sangat Baik
Materi dan cerita dongeng dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) tidak membosankan dan mudah dipahami untuk dibaca	11	91%	Sangat Baik
Latihan soal pada kuis dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah dimengerti	12	100%	Sangat Baik
Warna serta gambar ilustrasi yang disajikan dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) bagus dan menarik	12	100%	Sangat Baik
Huruf pada aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah untuk dibaca	11	91%	Sangat Baik
Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) membantu kamu dalam memahami makna dan isi cerita dongeng	12	100%	Sangat Baik
Senang belajar membaca dongeng dengan menggunakan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca)	12	100%	Sangat Baik
Tertarik untuk menyimpan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) di <i>Handphone</i>	12	100%	Sangat Baik
Total skor yang diperoleh (max 120)		118	
Persentase (%)		98%	
Kategori			Sangat Baik

Gambar 3. Hasil pengisian anget respon guru

Data yang disajikan pada gambar 4.3 mengindikasikan penerimaan yang sangat baik dari guru terhadap media ATM (Aku Tahu Membaca). Sebagian besar item penilaian, yakni nomor 1, 2, 3, 5, 6, 7, dan 9, memperoleh respon optimal dengan persentase 100%. Adapun item nomor 8 dan 10 mencapai persentase 80%. Secara kumulatif, hasil survei menunjukkan persentase 96%, yang tergolong dalam kategori "sangat baik".

Temuan ini menegaskan bahwa media ATM berbasis aplikasi Android untuk siswa kelas III SDN Pinggir Papas I mendapat apresiasi tinggi dari para pengajar. Mereka memandang aplikasi ini sebagai inovasi yang menarik dan sangat bermanfaat, menawarkan alternatif media pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi informasi. Umpan balik dari guru menekankan bahwa ATM bukan hanya inovatif, tetapi juga responsif terhadap tuntutan pendidikan modern, menjadikannya instrumen yang bernilai dalam menunjang proses belajar mengajar di era digital saat ini.

Setelah keterlaksanaan dan respon guru, peneliti menyebarkan angket respon siswa kelas III SDN Pinggir Papas 1 setelah menggunakan media ATM dalam pembelajaran. Berikut hasil prosentasi respon siswa :

Aspek yang dinilai	Skor	Persentase	Kategori
Media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi <i>android</i> mudah digunakan	12	100%	Sangat Baik
Petunjuk Penggunaan dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah dipahami	12	100%	Sangat Baik
Tombol pada Menu Utama Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah digunakan	12	100%	Sangat Baik
Materi dan cerita dongeng dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) tidak membosankan dan mudah dipahami untuk dibaca	11	91%	Sangat Baik
Latihan soal pada kuis dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah dimengerti	12	100%	Sangat Baik
Warna serta gambar ilustrasi yang disajikan dalam aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) bagus dan menarik	12	100%	Sangat Baik
Huruf pada aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) mudah untuk dibaca	11	91%	Sangat Baik
Aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) membantu kamu dalam memahami makna dan isi cerita dongeng	12	100%	Sangat Baik
Senang belajar membaca dongeng dengan menggunakan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca)	12	100%	Sangat Baik
Tertarik untuk menyimpan aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) di <i>Handphone</i>	12	100%	Sangat Baik
Total skor yang diperoleh (max 120)		118	
Persentase (%)		98%	
Kategori			Sangat Baik

Gambar 4. Hasil Respon Siswa

Analisis data pada tabel 4.5 menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan total skor 118 dari 120 poin maksimal. Persentase ini, setelah dikonversi, mencapai 98% dan termasuk dalam kategori "sangat baik". Temuan ini mengindikasikan bahwa media ATM (Aku Tahu Membaca) berbasis aplikasi Android memiliki potensi yang signifikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif.

Meski demikian, terdapat tantangan dalam proses pembelajaran tematik Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng di kelas III. Beberapa siswa menunjukkan keterlibatan yang kurang aktif dan cenderung pasif, terutama dalam memahami makna dan isi cerita dongeng. Menanggapi hal ini, pengembangan aplikasi ATM bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Android yang dapat memfasilitasi pendidik, siswa, dan wali murid dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan membaca anak, meningkatkan pemahaman terhadap makna dan isi cerita dongeng, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Evaluasi guru terhadap media ATM menunjukkan antusiasme yang tinggi, tercermin dari hasil survei yang mencapai 96%, menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Para pendidik memberikan tanggapan yang sangat mendukung melalui komentar dan rekomendasi mereka. Mereka menilai media ATM sebagai alat pembelajaran yang menarik dan efektif, menawarkan alternatif yang sesuai dengan kemajuan teknologi informasi kontemporer. Penilaian ini menegaskan relevansi dan potensi media ATM dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembelajaran tematik Bahasa Indonesia, khususnya pada materi dongeng di kelas III, ditemukan kendala berupa kurangnya partisipasi aktif beberapa siswa. Mereka cenderung pasif, terutama dalam memahami makna dan isi cerita dongeng. Menanggapi situasi ini, aplikasi ATM (Aku Tahu Membaca) dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis Android. Tujuannya adalah memfasilitasi pendidik, siswa, dan wali murid dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan dampak positif pada kemampuan membaca anak, meningkatkan pemahaman terhadap isi dan makna cerita dongeng, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Respon guru terhadap media ATM sangat menggembirakan, dengan hasil angket mencapai 96%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Para guru memberikan umpan balik positif, menyatakan bahwa media ATM menarik dan sangat bermanfaat sebagai alternatif pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Mereka menilai aplikasi ini sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar mengajar, mencerminkan adaptasi terhadap tren pendidikan berbasis teknologi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, S., Punggeti, R. N., & Meita, N. M. (2022). DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA PIMCA (PINTAR MEMBACA) TO HELP BEGINNING READING OF GRADE 1 SDN DUNGKEK 1. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(2), 211–225.
- Islamiah, S., Punggeti, R. N., & Puniman, A. (2023). Pengembangan Media ATM (Aku Tahu Membaca) Aplikasi Android Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol2.Iss1.448>
- Kasanah, S. U., Rosyadi, Z., Punggeti, R. N., Arifin, F., Yasin, M., Khakim, A., Mansyur, Yudiati, R., Meita, N. M., Krismayanti, Y., & Maemunah, S. (2023). PENDIDIKAN ANTI BULLYING. In A. Arifuddin (Ed.), *PENDIDIKAN ANTI BULLYING* (pp. 21–28). CV. Basya Media Utama.
- Prihantini, P., Sutarto, S., Punggeti, R. N., Rukmini, A., & Intes, A. (2024). The Use of ICT as a Resource and Media for Modern 21st Century Learning in Primary Schools. *Journal International of Lingua and Technology*, 3(1), 13–28. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v3i1.509>
- Punggeti, R. N. (2022). Pembiasaan Bermain Anak Berbasis Budaya Lokal Dalam Meningkatkan Karakter Positif Anak Di SDN Babbalan Batuan Sumenep. *Jurnal Ilmiah Jendela Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.55129/jp.v11i2.1649>
- Punggeti, R. N., & Arifin, M. (2022). Penguatan Nilai Pancasila Melalui Komik Sejarah Pancasila Pada Kelas Tinggi Di SDN Babalan Sumenep. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 243. <https://doi.org/10.30651/else.v6i1.12144>
- Punggeti, R. N., Parid, M., Supriatna, D., Junaidi, Umro, J., Jaenullah, Muspida, A., Yasin, M., & Putri, M. F. J. L. (2024). Pendidikan Karakter Antikorupsi. In B. M. Utama (Ed.), *PENGANTAR PENDIDIKAN KARAKTER ANTI KORUPSI*. CV. Basya Media Utama.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *MEDIA PENGAJARAN* (Cetakan Ke). PT. Sinar Baru

Algesindo.
Sugiyono. (2019). *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S,Pd (ed.)). ALFABETA.