

PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN DENGAN MENGUNAKAN MEDIA APLIKASI *BAMBOOMEDIA BMGAMES* APPS PINTAR MEMBACA SEBAGAI UPAYA PEMBENTUKAN KARAKTER SISWA SD MENGHADAPI MEA

Cahyo Hasanudin

Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro
Jalan Panglima Polim nomor 46 Bojonegoro
Surel: cha.sanu.88@gmail.com

Abstrak

Mengajar membaca permulaan memang membutuhkan kesabaran yang luar biasa, kesabaran itu dibutuhkan karena objek yang diajar adalah masih anak-anak. Anak-anak memang memiliki kecenderungan untuk bermain daripada belajar. Sikap inilah membuat anak-anak enggan untuk belajar, khususnya membaca. Oleh karena itu, agar anak-anak tertarik untuk membaca seorang guru harus mampu mengkolaborasi antara permainan dan pembelajaran, dengan kata lain, guru mengajak anak-anak untuk belajar membaca sambil bermain. Dengan demikian, anak-anak termotivasi untuk belajar membaca jika pada substansi membaca dikolaborasi dengan sebuah permainan. Salah satu permainan yang bisa digunakan sebagai media pada pembelajaran membaca yaitu aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca. Pada aplikasi ini, siswa dikenalkan dengan membaca permulaan dalam 12 Level. Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat dimungkinkan menumbuhkan nilai karakter jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, dan gemar membaca. Selain menumbuhkan nilai-nilai karakter, penggunaan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ini sangat mendukung dan membentengi peserta didik sedini mungkin untuk tidak buta informasi, aplikasi, dan media terbaru dalam pembelajaran sehingga media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sangat tepat diterapkan pada pembelajaran untuk menghadapi MEA.

Kata Kunci: Membaca Permulaan, media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca, Pendidikan karakter, MEA.

Abstract

Teaching reading for first time requires extraordinary patience, patience is needed because the object being taught is still children. Children have a tendency to play than learning. These attitudes make children reluctant to learn, especially reading. Therefore, in order that the children are interested in reading, a teacher should be able to collaborate between games and learning, in other words, the teacher invites the children to learn reading while playing. Thus, the child will be motivated to learn reading if the substance of reading is collaborated with a game. One game that could be used as a medium of learning to read is an application Bamboomedia BMGames Apps smart reading. In this application, students are introduced to read in the beginning of the 12 Level. Learning of reading in the beginning using application a smart read Bamboomedia BMGames Apps may be possible to grow the value of honest character, hard work, curiosity, and love to read. In addition to foster the values of character, the usage of Bamboomedia BMGames Apps smart reading application is very supportive and fortify students as early as possible to not blind of information, applications, and renewable media in learning so that media application of Bamboomedia BMGames Apps smart reading is very appropriate in learning to cope MEA.

Keywords: *Reading for First Time, media applications BMGames Apps Bamboomedia smart reading, character education, MEA.*

PENDAHULUAN

Matapelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan sedini mungkin dengan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berbeda, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi matapelajaran bahasa Indonesia selalu mengisi dan menjadi matapelajaran yang selalu ada di jenjang pendidikan, apapun kurikulumnya bahasa Indonesia juga selalu mengisi daftar matapelajaran pada jenjang pendidikan tersebut. Maka, tidak heran jika peserta didik mahir berbahasa

Indonesia, hal ini tidak bisa dimungkiri bahwa kemahiran berbahasa Indonesia peserta didik dapat di mulai dari belajar membaca. Peserta didik tidak akan pernah bisa menulis, berbicara, memahami, menyimak, dan menyampaikan pesan jika peserta didik tidak bisa membaca. Pondasi dasar peserta didik mahir berbahasa Indonesia dapat dilihat dari kemahirannya dalam membaca, namun dengan catatan, yaitu membaca dengan tepat dan benar. Sehingga pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, khususnya kelas 1 tentu menekankan peserta didik untuk belajar membaca atau sering disebut sebagai membaca permulaan.

Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) bertujuan menumbuhkan keterampilan berbicara, membaca termasuk membaca permulaan, menyimak, dan menulis. Keempat aspek tersebut harus dikembangkan sejak peserta didik kelas satu. Salah satu hal yang harus ditanamkan adalah cara peserta didik membaca buku. Cara membaca buku yang benar bagi peserta didik kelas satu merupakan pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Namun, keterampilan membaca permulaan di SD kurang mendapat perhatian yang serius dari guru. Peserta didik enggan membaca buku dan tidak tertarik membaca (Kusminah, 2012: 114).

Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ini peserta didik dijamin tidak enggan lagi untuk belajar membaca permulaan, hal ini dikarenakan pada tampilan aplikasi ini sangat lucu dan unik. Tampilan aplikasi ini dapat membawa peserta didik untuk rajin belajar membaca, tidak bosan, dan dapat digunakan sesuka hati. Seorang guru yang mengajar di kelas 1 dapat menerapkan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia, selain itu orang tua juga dapat mengajarkan pada anaknya untuk belajar membaca permulaan dengan aplikasi ini. Keunggulan dan kemudahan pada aplikasi inilah yang mengantarkan peserta didik memiliki karakter yang di cita-citakan oleh negara ini.

Nilai pendidikan karakter yang didengung-dengungkan oleh kemendiknas pada saat itu akan mampu ditanamkan melalui aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca, sebagai contoh, peserta didik ketika menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca tentu akan selalu tertarik menjajaki tiap level yang ada pada aplikasi ini, karena

keunikan pada kata dan animasi yang ditawarkan pada aplikasi tersebut. Hal inilah menandakan bahwa peserta didik memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi ketika menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca pada saat membaca permulaan.

Sikap rasa ingin tahu inilah dapat dijadikan pedoman, patokan, dan pondasi dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau *ASEAN Economic Community (AEC)* yang akan bergulir mulai akhir tahun 2015. Peserta didik sedini mungkin harus dibekali dengan berbagai ilmu dan teknologi untuk menjunjung harkat dan martabat bangsa ini di mata dunia. Berawal dengan menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas satu sekolah dasar tentu hal ini mengajarkan pada peserta didik untuk menggunakan kecanggihan teknologi masa kini. Sedini mungkin peserta didik harus mahir membaca untuk menunjang matapelajaran pada bidang-bidang yang lain.

Pada akhirnya dengan adanya MEA, peserta didik sudah siap bersaing dengan negara-negara yang bergabung di dalamnya. Pada era selanjutnya, ketika peserta didik sudah dewasa hal ini dapat dijadikan sebagai cermin untuk membuat aplikasi serupa untuk belajar membaca permulaan. Jika hari ini mereka belajar membaca permulaan dengan menggunakan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca tentu suatu hari nanti mereka akan mampu mengembangkan aplikasi ini.

PEMBAHASAN

Membaca Permulaan

Informasi sangat mudah didapat dengan gemar membaca. Membaca sangat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena pada setiap bidang studi tidak terlepas dari keterampilan membaca untuk dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan. Tarigan (1979: 9) menjelaskan tujuan utama membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna sangat erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan atau intensif kita dalam membaca. Membaca menurut Susanto (2011: 84) adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-

kata. Kata-kata itu disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan dapat membaca catatan. Selain itu, Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahasa tulis, di samping itu, membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahan tulis (Somadoyo, 2011: 5).

Gemar membaca sangat dianjurkan sedini mungkin. Seseorang yang baru belajar membaca disebut sebagai pembaca pemula. Pembaca pemula menurut Subyantoro (2009: 177) adalah pembaca yang baru pertama kali membaca atau belajar membaca. Secara formal pembaca pemula adalah peserta didik kelas I. Membaca bukan saja kegiatan mata, namun aspek tubuh lainnya juga berperan.

Pembelajaran membaca permulaan di kelas I SD dapat dibedakan kedalam dua tahapan, yakni belajar membaca tanpa buku dan belajar membaca dengan menggunakan buku. Langkah awal yang paling penting di dalam pembelajaran membaca permulaan adalah bagaimana menarik minat dan perhatian siswa agar mereka merasa tertarik dengan buku (bacaan) dan mau belajar dengan keinginan sendiri, tanpa merasa terpaksa untuk melakukan (Tarigan 2005: 53-54).

Membaca permulaan menurut Slamet (2008: 58) mempunyai kedudukan yang sangat penting, keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya. Sebagai keterampilan yang mendasari keterampilan berikutnya maka keterampilan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, sebab jika dasar itu tidak kuat, pada tahap membaca permulaan anak akan mengalami kesulitan untuk dapat memiliki keterampilan membaca permulaan yang memadai.

Kemampuan membaca permulaan bagi siswa dikelas rendah bermanfaat untuk memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar, sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. Pembelajaran membaca permulaan merupakan tingkatan proses pembelajaran membaca untuk menguasai sistem tulisan sebagai representasi visual bahasa. Tingkatan ini sering disebut dengan tingkatan belajar membaca (*learning to read*).

Perilaku anak yang telah memiliki kesiapan dalam membaca dapat diketahui melalui 1) Rasa ingin tahu tentang benda-benda di sekitar lingkungannya, 2) mampu menerjemahkan gambar, 3) mampu berkomunikasi dengan baik, 4) memiliki kemampuan membedakan suara, 5) gemar belajar membaca, 6) memiliki rasa percaya diri, 7) mampu menyelesaikan tugasnya dengan penuh konsentrasi (Susanto, 2011: 84).

Media Aplikai *Bamboomedia BMGames Apps Pintar Membaca*

Dalam proses belajar mengajar kedudukan media pembelajaran sangat penting karena dalam kegiatannya ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara.

Menurut National Education Associaton dalam Sanaky (2009: 3) mengungkapkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun Audio Visual serta peralatannya. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk audio visual adalah penggunaan aplikasi. Penggunaan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam mempermudah membaca permulaan.

Melalui *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca ini siswa dikenalkan dengan membaca permulaan dalam 12 Level. Pada aplikasi ini terdapat visualisasi abjad, suku kata, dan kata sehingga sekaligus siswa bisa lebih cepat membaca kalimat. Dengan suara narasi yang lucu siswa akan belajar membaca dengan riang dan gembira. Adapun tampilan awal *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada aplikasi tersebut dimulai dengan kalimat “*Pintar membaca. Hai teman-teman kita belajar membaca yuk, di sini kita akan belajar mengenal alfabet, belajar membaca suku kata, membaca kalimat, dan cerita. Ada game yang seru dan masih banyak lagi, tunggu apa lagi, ayo mulai belajar, ingat ya! Belajarnya harus urut, ayo kita mulai*”. Kalimat yang diucapkan oleh seorang anak kecil akan menambah siswa mulai antusias dalam belajar membaca permulaan.

Gambar 1 Tampilan awal aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps*



Pada level *satu* berisi tentang mengenal alfabet, level *dua* tentang menulis huruf, level *tiga* tentang mengenal huruf focal, level *empat* tentang menghafal bunyi satu suku kata, level *lima* membaca dua suku kata, level *enam* tentang membaca tiga suku kata, level *tujuh* tentang mengenal huruf “ng” dan “ny”, level *delapan* tentang huruf focal di awal suku kata, level *sembilan* tentang huruf konsonan diakhir suku kata, level *sepuluh* tentang belajar membaca kalimat satu, level *sebelas* tentang belajar membaca kalimat dua, level *dua belas* tentang membaca cerita.

Kemudahan inilah yang diberikan oleh *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sehingga siswa dapat menggunakan aplikasi ini untuk belajar permulaan kapan pun dan di mana pun.

Aplikasi tersebut juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat pada tema keluarga di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006).

Pendidikan Karakter

Potret pendidikan karakter menyentuh sesuatu yang dalam pada hati manusia, seiring manusia memulai abad yang baru, manusia memiliki pemahaman yang lebih tajam tentang beberapa karakter yang penting dalam dunia pendidikan.

Pendidikan menurut Dewantara (2009: 3) adalah menuntut segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun anggota masyarakat.

Pendidikan karakter menurut Pala (2011: 23) adalah suatu gerakan nasional menciptakan sekolah yang etis, bertanggung jawab, dan peserta didiknya diberikan model dan pengajaran karakter yang baik melalui penekanan pada nilai universal yang telah ditetapkan. Hal ini disengaja dan sebagai upaya proaktif oleh sekolahan, daerah, dan status untuk menanamkan nilai penting pada diri peserta didik seperti memedulikan, kejujuran, kewajaran, tanggungjawab, dan hormat untuk diri dan orang lain.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa menurut Kemendiknas (2010: 9-10) diidentifikasi dari sumber agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan. Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu, 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin tahu, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat/komunikatif, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab.

Nilai-nilai karakter tersebut dapat dimanifestasikan dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat dimungkinkan menumbuhkan nilai karakter jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, dan gemar membaca. Hal ini dapat dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 1 Manifestasi nilai karakter

Karakter	Manifestasi dalam Aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>
Jujur	Siswa tidak dapat mencurangi aplikasi dengan mendahului suku kata dan kata yang sebelumnya. Aplikasi tidak akan pernah berjalan dan membaca suku kata secara terbalik atau tidak berurutan. Hal ini menandakan bahwa aplikasi ini menuntut siswa untuk berlaku jujur dalam membaca permulaan.
Kerja keras	Kerja keras dapat dilihat dari antusias siswa untuk mengerjakan dan menyelesaikan soal membaca permulaan dari level 1 sampai level 12. Siswa tidak akan merasa capek membaca karena durasi dalam aplikasi ini sudah disesuaikan dengan karakteristik siswa yang memulai belajar membaca permulaan.
Rasa ingin tahu	Siswa akan selalu mencari tahu tantangan membaca pada level 1 sampai level 12. Pada aplikasi ini sudah <i>disetting</i> sedemikian rupa, sehingga siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk menyelesaikan level-level selanjutnya. Selain itu, ada sebuah permainan yang menanti untuk dikerjakan oleh siswa. Hal ini menandakan bahwa aplikasi ini berperan serta dalam menumbuhkan sikap rasa ingin tahu pada diri siswa melalui pembelajaran membaca permulaan.
Gemar membaca	Suara dan tampilan yang menarik pada aplikasi ini dapat membangkitkan sikap gemar membaca. Siswa tidak akan jenuh membaca karena siswa harus melakukan gerakan tangan, berpikir, dan menirukan. Akhirnya siswa akan senantiasa mengikuti suara yang dihasilkan aplikasi atas jawaban tersebut dan melanjutkan membaca pada level selanjutnya.

MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN)

Masyarakat Ekonomi *ASEAN* sering diistilahkan MEA. Istilah MEA-pun sudah memiliki sejarah yang panjang, yaitu berawal dari AFTA menjadi MEA. Indonesia termasuk salah satu negara dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau *ASEAN Economic Community (AEC)* yang akan bergulir mulai akhir tahun 2015. MEA merupakan realisasi pasar bebas di Asia Tenggara yang sebelumnya telah disebut dalam *Framework Agreement on Enhancing ASEAN Economic Cooperation* pada tahun 1992.

Berdasar *National Geographic* Indonesia (2015) Negara Indonesia tengah bersiap menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015. Dampak terciptanya MEA adalah pasar bebas di bidang permodalan, barang dan jasa, serta tenaga kerja. Memang tujuan dibentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) untuk meningkatkan stabilitas perekonomian dikawasan ASEAN, serta diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah dibidang ekonomi antar negara ASEAN. ASEAN merupakan kekuatan ekonomi ketiga terbesar setelah Jepang dan Tiongkok, di mana terdiri dari 10 Negara yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar, dan Kamboja.

Menjelang MEA yang sudah di depan mata, pemerintah Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan langkah strategis dalam berbagai sektor, khususnya dalam sektor pendidikan. Dalam bidang pendidikan, menurut Widyaiswara dalam artikel yang ditulis pada 12 Februari 2015 pukul 08.23 menjelaskan bahwa Pemerintah dapat melakukan pengembangan kurikulum pendidikan yang sesuai dengan MEA. Pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia (SDM) berkualitas menjadi jawaban terhadap kebutuhan sumber daya manusia. Oleh karena itu meningkatkan standar mutu sekolah menjadi keharusan agar lulusannya siap menghadapi persaingan. Kegiatan sosialisasi pada masyarakat juga harus ditingkatkan misalnya dengan Iklan Layanan Masyarakat tentang MEA yang berusaha menambah kesiapan masyarakat menghadapinya.

Dalam artikel yang ditulis Widyaiswara, Mendikbud Anies Baswedan mengatakan, meningkatkan standar mutu pendidikan salah satunya dengan menguatkan aktor pendidikan, yaitu kepala sekolah, guru, dan orang tua.

Menurutnya, kepemimpinan kepala sekolah menjadi kunci tumbuhnya ekosistem pendidikan yang baik. Guru juga perlu dilatih dengan metode yang tepat, yaitu mengubah pola pikir guru.

Peran orang tua yang disinggung oleh Mendikbud Anies Baswedan tersebut juga pernah diteliti oleh Morrow dan Young (1997: 736-742). Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa kegiatan membaca bersama antara anak dan orang tuanya berpengaruh terhadap sikap dan minat membaca anak. Melalui program membaca bersama antara orang tua dan anak, anak-anak menjadi suka mengisi waktu luangnya dengan aktivitas membaca, mereka suka membaca bersama orang dewasa yang lain, suka membaca majalah dan buku-buku yang ada di rumah dan di perpustakaan sekolah. Kondisi sosial ekonomi keluarga dalam penelitian Morrow dan Young (1997: 736-742) juga tergolong rendah, namun mereka merasa mendapat dukungan sosial melalui program membaca keluarga. Buku-buku dan perlengkapan membaca merupakan dukungan instrumental untuk mendidik anak, program pelatihan untuk orang tua agar terlibat secara efektif dalam program membaca keluarga merupakan dukungan informatif yang sangat berguna bagi orang tua untuk memberikan dukungan penghargaan dan emosi kepada anak saat mereka membaca bersama.

Berpijak pada pendapat Mendikbud Anies Baswedan tersebut, maka aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca merupakan solusi penggunaan media terbaru dalam mengajar matapelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media melalui aplikasi ini sangatlah mendukung dan membentengi peserta didik sedini mungkin untuk tidak buta informasi, aplikasi, dan media terbaru dalam pembelajaran. Pada aplikasi ini, siswa dituntut untuk peka dalam memanfaatkan teknologi terbaru dalam hal membaca, oleh karena itu media aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca sangat tepat diterapkan pada pembelajaran untuk menghadapi MEA.

SIMPULAN

Aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia pada standar kompetensi memahami teks pendek dengan membaca nyaring dengan kompetensi dasar

membaca nyaring suku kata dan kata dengan lafal yang tepat pada tema keluarga di sekolah dasar kelas I semester I Kurikulum KTSP. Selaras dengan itu, aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca dapat menumbuhkan nilai karakter jujur, kerja keras, rasa ingin tahu, dan gemar membaca. Dengan mengusung ilmu pengetahuan dan teknologi, aplikasi ini mampu menyiapkan peserta didik dalam menghadapi MEA Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) atau ASEAN *Economic Community* (AEC).

SARAN

Seorang guru diharapkan dapat mengenalkan aplikasi *Bamboomedia BMGames Apps* pintar membaca kepada peserta didik, kebaruan dalam hal media pembelajaran inilah dapat dikatakan bahwa seorang guru sudah menyiapkan sedini mungkin peserta didiknya untuk menghadapi persaingan MEA. Selain itu, melihat kemudahan dan kecanggihan dari aplikasi ini, hendaknya orang tua dapat membimbing anak-anaknya belajar mandiri di rumah dengan menggunakan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewantara, Ki Hajar. 2009. *Menuju Manusia Merdeka*. Yogyakarta: Leutika.
- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Kusminah, 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran Induktif Kata Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Aspek Membaca Permulaan Sekolah Dasar*. *Journal of Educational Research and Evaluation*, Vol. 1 No. 2, November, 2012, 113-119.
- Morrow, L.M., and Young, J. 1997. *A Family Literacy Program Connecting School and home: Effects on Attitude, Motivation and Literacy Achievement*. *Journal of Educational Psychology*, Vol 89 No. 4, April, 1997, 736 - 742.
- National Geographic Indonesia. 2015. *Pahami Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015*, (daring), (<http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/12/pahami-masyarakat-ekonomi-asean-mea-2015>), diakses 09 Februari 2016.
- Pala, Aynur. 2011. *The Need for Character Education*. *Internasional Journal of Social Scinces and Humanity Studies*, Vol. 3 No. 2, Mei, 2011, 23-32.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Sanaky, Hujair A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Slamet, St. Y. 2008. *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Kelas Rendah*. Surakarta: UNS Press.

Somadoyo, Samsu. 2011. *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Subyantoro. 2009. *Pelangi Pembelajaran Bahasa*. Semarang: Unnes Pres.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tarigan Djago. 2005. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Dikelas Rendah*. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Tarigan, Henry Guntur. 1979. *Membaca*. Bandung: Bumi Angkasa.

Widyaiswara. 2015. *Badan pendidikan dan pelatihan keuangan kementerian keuangan*, (daring), (<http://www.bppk.kemenkeu.go.id/publikasi/artikel/150-artikel-keuangan-umum/20545-masyarakat-ekonomi-asean-mea-dan-perekonomian-indonesia>), diakses 09 Februari 2016.

