

Media Pembelajaran Interaktif “Kampung Cerita Digital” Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarang Kuning

Anida Fajriani*, I Wayan Suastra, Ni Ketut Suarni
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding Author: anida@student.undiksha.ac.id
Dikirim: 08-02-2026; Direvisi: 17-02-2026; Diterima: 23-02-2026

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarang Kuning. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Semarang Kuning pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa dan guru kelas V yang berjumlah 7 orang. Teknik pengumpulan data meliputi angket dan tes. Instrumen penelitian berupa angket validasi berbasis *Learning Object Review Instrument (LORI)*, angket *User Experience Questionnaire (UEQ)*, serta tes objektif membaca pemahaman. Hasil uji kepraktisan menunjukkan responden dari kategori guru memberikan total skor konversi sebesar 85. Skor ini tergolong sangat tinggi dan berada jauh di atas rata-rata standar SUS yaitu 68. Pada kelompok responden siswa, terjadi variasi penilaian yaitu rata-rata skor siswa adalah 80, dengan rentang skor terendah 70 dan tertinggi 97,5. Uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan membaca pemahaman siswa yang menggunakan media dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media, dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Sehingga, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif; kampung cerita digital; web; membaca pemahaman.

Abstract: This study aims to produce a web-based interactive learning media "Kampung Cerita Digital" to improve reading comprehension of fifth-grade students of SDN 1 Semarang Kuning. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SD Negeri 1 Semarang Kuning in the odd semester of the 2025/2026 academic year. The research subjects consisted of 30 fifth-grade students and 7 fifth-grade teachers. Data collection techniques included questionnaires and tests. The research instruments were a validation questionnaire based on the Learning Object Review Instrument (LORI), a User Experience Questionnaire (UEQ), and an objective reading comprehension test. The results of the practicality test showed that respondents from the teacher category gave a total conversion score of 85. This score is considered very high and is far above the average SUS standard of 68. In the student respondent group, there was a variation in assessment, namely the average student score was 80, with the lowest score range of 70 and the highest 97.5. The effectiveness test showed a significant increase in reading comprehension skills of students who used the media compared to students who did not use the media, with a significance value of < 0.05 . Therefore, the web-based interactive learning media "Kampung Cerita Digital" was declared feasible and effective for use as an alternative medium for learning Indonesian in elementary schools.

Keywords: interactive learning media; kampung cerita digital; web; reading comprehension.

PENDAHULUAN

Di Indonesia, peningkatan kemampuan literasi kini menjadi salah satu fokus utama dalam program pembangunan nasional sebagai proyeksi menuju visi Indonesia emas tahun 2045 (Bappenas, 2023). Dalam era di mana informasi dan teknologi semakin menguasai, generasi muda Indonesia perlu dilengkapi dengan kemampuan membaca yang baik, kemampuan berpikir kritis, serta literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, program literasi harus dijadikan sebagai fokus utama nasional, bukan hanya sebagai tambahan dalam kebijakan pendidikan. Pendidikan memainkan peranan penting dalam meningkatkan kualitas individu dengan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang krusial untuk pengembangan yang komprehensif (Manongga, 2021). Pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga membangun kreativitas dan adaptabilitas individu terhadap perubahan. Investasi dalam pendidikan, mulai dari jenjang dasar hingga tinggi, memiliki dampak jangka panjang pada pertumbuhan masyarakat dan negara. Pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dasar, terutama untuk meningkatkan kemampuan membaca anak-anak, diakui sebagai langkah strategis. Dalam pelaksanaan pendidikan, proses belajar mengajar menjadi fokus utama yang perlu diperhatikan dengan seksama. Proses ini melibatkan interaksi antara murid dan guru, di mana guru berperan sebagai pembimbing dalam upaya mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan (Darma et al., 2024).

Tahun 2022 Indonesia pada perolehan PISA menempati urutan 8 terbawah dari 70 negara yang berkaitan dengan literasi yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD). Data ini memperlihatkan bahwa Indonesia masih berada di posisi yang rendah di tingkat global. Penilaian PISA digunakan sebagai acuan dan alat untuk menilai kualitas pendidikan di negara-negara yang berpartisipasi. Indonesia turut serta dalam program ini sebagai upaya untuk menilai sejauh mana pendidikan dapat berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan membaca, matematika, dan sains pada anak sesuai dengan standar nasional. Selain itu, keikutsertaan ini juga bertujuan untuk membandingkan sistem pendidikan di Indonesia dengan sistem di negara-negara lain yang juga terlibat dalam penilaian PISA (Yusmar & Fadilah, 2023). Hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa di Indonesia mengalami penurunan. Rata-rata nilai dalam literasi, numerasi, dan sains siswa di Indonesia berada di bawah nilai rata-rata yang telah ditetapkan oleh OECD. Sekitar 25% siswa di Indonesia berada di level 2 dalam kemampuan literasi. Di level ini, siswa dapat mengenali ide utama dari teks sederhana, menemukan informasi berdasarkan kriteria yang jelas, serta terkadang pada tingkat yang sedikit lebih kompleks, dan merefleksikan maksud dari suatu teks.

Hasil dari PISA 2022 menunjukkan bahwa siswa di Indonesia masih kesulitan dalam memahami teks, memiliki kesalahan pemahaman terkait konsep-konsep yang tidak nyata, dan mengalami tantangan dalam membedakan fakta dari opini. Tentu saja, hal ini berpengaruh pada keterampilan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah serta pengembangan potensi individu (Bappenas, 2023). Oleh karena itu, peningkatan kemampuan literasi harus mendapatkan perhatian serius agar siswa dapat menguasai kompetensi literasi yang akan berdampak pada pengembangan diri mereka serta



pemahaman konsep dan penyelesaian masalah secara umum. Kemendikbudristek menerapkan kebijakan Asesmen Nasional (AN). Melalui AN, evaluasi dapat dilakukan dengan melihat aspek masukan, proses, dan hasil dari pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan juga mengevaluasi kemampuan literasi di dalamnya (Kemendikbudristek, 2024).

Pemerintah berinisiatif mengembangkan Rapor Pendidikan Nasional sebagai sistem evaluasi yang berlandaskan data, bertujuan untuk menilai mutu pendidikan pada berbagai tingkat, termasuk dalam mengevaluasi kualitas literasi dan numerasi. Rapor pendidikan berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu lembaga pendidikan dalam mengidentifikasi sumber masalah di sekolah, merefleksikan hasil pendidikan, serta memfasilitasi kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Musakirawati et al., 2023). Untuk meningkatkan pencapaian kompetensi minimum pada indikator literasi dan numerasi, lembaga pendidikan bisa merancang program sebagai respons terhadap rekomendasi yang dihasilkan dari analisis Rapor Pendidikan (Hariantio, 2020).

Literasi lebih dari sekadar bisa membaca dan menulis saja. Ini juga termasuk bagaimana kita menggunakan kemampuan dan keahlian yang kita miliki. Hal ini menjadi dasar penting untuk terus belajar sepanjang hidup kita (Harahap & Lubis, 2025). Literasi meliputi kemampuan untuk memahami tulisan, angka, dan simbol dalam bentuk cetak maupun digital di berbagai bidang, serta menggunakannya untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Enam aspek utama literasi terdiri dari membaca dan menulis, kemampuan angka, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, dan literasi budaya (Dharma et al., 2025). Penurunan kemampuan literasi peserta didik disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain model dan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional. Kurangnya motivasi dan minat baca karena buku pelajaran yang kurang menarik dan terbatasnya ketersediaan buku bacaan anak di sekolah. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan literasi harus sejalan dengan peningkatan keterampilan membaca peserta didik. Membaca merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan dan digunakan oleh individu untuk menerima informasi yang ingin disampaikan penulis melalui tulisan atau untuk menangkap serta memahami makna yang terdapat dalam teks (Himawati et al., 2024). Membaca adalah kemampuan yang sangat krusial yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan ini dianggap sebagai penentu utama keberhasilan dalam menjalani proses pembelajaran. Keterampilan membaca sangat dibutuhkan untuk memahami dengan baik informasi dari teks yang sedang dibaca dan melalui kemampuan ini, siswa dapat lebih mudah menangkap makna yang ingin disampaikan oleh penulis teks tersebut (Amalia et al., 2020).

Hasil observasi awal yang telah dilakukan di sekolah SDN 1 Semarapura Kangin menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam membaca pemahaman masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin dan percobaan membaca yang dilakukan pada siswa kelas V. Siswa mampu membaca teks dengan lancar, namun tidak mampu menjelaskan kembali isi bacaan, menemukan gagasan pokok, atau menyimpulkan paragraf. Siswa cenderung kurang berminat dan kurang antusias dalam membaca. Sehingga menyebabkan pemahaman siswa dalam memahami isi bacaan menjadi kurang. Dari hal tersebut perlu adanya inovasi yang dilakukang untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam memnbaca sehingga kemampuan siswa dalam membaca pemahaman menjadi lebih baik. Selain itu laporan mengenai rapor pendidikan di SD Negeri 1



Semarapura Kangin pada tahun 2025 menunjukkan penurunan 6,67% dalam kemampuan literasi siswa jika dibandingkan dengan tahun 2024. Penurunan ini mencakup berbagai aspek kompetensi literasi, seperti kemampuan membaca teks informasi, membaca teks sastra, mengakses dan menemukan informasi dalam teks, menginterpretasikan dan memahami isi teks, serta mengevaluasi dan merefleksikan isi teks.

Pentingnya keterampilan membaca dalam kehidupan mendorong siswa untuk meningkatkan ketertarikan mereka terhadap buku sebab dengan aktivitas membaca, siswa bisa mendapatkan informasi dan pengetahuan yang terkandung di dalam buku-buku serta media tertulis lainnya. Aktivitas membaca merupakan salah satu komponen dalam literasi yang berperan penting untuk kemajuan pendidikan (Suandewi et al., 2019). Mempertimbangkan betapa krusialnya pemahaman dalam membaca bagi pendidikan dasar, keahlian ini sangat penting bagi para siswa. Kemampuan untuk mengenali ide utama dari teks, membaca seluruh isi dengan cermat, merangkum atau menarik kesimpulan, memahami pesan dalam bacaan, serta menjelaskan dan menyampaikan kembali informasi dengan kata-kata sendiri adalah alasan mengapa pemahaman membaca menjadi sangat vital bagi siswa. Pemahaman membaca adalah suatu proses yang dihadapi dengan serius oleh pembaca untuk mengambil berbagai makna, pesan, dan informasi yang ada dalam suatu teks (Windiasari et al., 2021). Membaca pemahaman merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai oleh siswa setelah siswa menguasai keterampilan membaca tingkat dasar. Melalui kegiatan membaca pemahaman ini maka transfer ilmu pengetahuan diperoleh dari banyak sumber, bukan hanya dari guru semata (Sudiana & Lasmawan, 2017).

Mengembangkan kemampuan membaca jelas berkaitan dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta kesiapan guru sebagai pendukung. Seorang guru seharusnya berfungsi sebagai pendukung yang dapat menawarkan fasilitas yang mendukung kelancaran proses belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Lubis, 2019). Membuat suasana belajar yang menyenangkan bisa dilakukan dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, yang dapat membantu meningkatkan minat baca serta kemampuan memahami bacaan (Irfan & Rahmawati, 2025). Peran guru sangat penting sebagai pencipta dalam memupuk minat baca siswa, dengan merancang berbagai kegiatan membaca. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk menarik perhatian siswa dan menghindari kebosanan saat membaca. Beberapa kreasi yang dapat dilakukan meliputi penyelenggaraan kegiatan membaca yang khusus (Rintang & Istiyati, 2021). Perkembangan teknologi yang mempengaruhi cara membaca dan menulis serta media pembelajaran yang kurang inovatif (Islamiati et al., 2025). Sejalan dengan tren pada dunia pendidikan saat ini yang menuntut variasi dan kreasi pada media pembelajaran yang digunakan, kemajuan teknologi yang pesat telah mengubah cara kita memahami literasi dan berkomunikasi di seluruh dunia. Oleh karena itu, siswa di era teknologi ini perlu mengasah kemampuan literasi yang baru, termasuk juga literasi digital.

Riset membuktikan bahwa tenaga pengajar yang dibekali pelatihan tentang penggunaan alat-alat literasi digital cenderung memiliki dampak pengajaran yang jauh lebih baik daripada guru yang belum pernah dilatih (Arimbawa et al., 2024). Media pembelajaran seharusnya bisa menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan gampang dimengerti, memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan bahan yang diajarkan, serta mendorong daya cipta dan kemampuan berpikir kritis (Eliyanti et al.,



2024). Media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh pendidik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan berfungsi untuk menjelaskan arti dari pesan atau informasi dari guru kepada murid, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai (Wijayanti et al., 2025). Media pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan solusi yang menjanjikan untuk menghadapi tantangan-tantangan ini dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan anak-anak serta peraturan kebijakan (Islamati & Habiburrahman, 2026). Secara umum, media pembelajaran interaktif meliputi alat-alat pendidikan baik digital maupun fisik (seperti aplikasi multimedia, e-book, permainan edukatif, dan materi bercerita yang interaktif) yang secara aktif melibatkan siswa melalui sentuhan, gerakan, suara, dan rangsangan visual (Widianingsih et al., 2025).

Bahasa Indonesia memainkan peran penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebagai bahasa persatuan, bahasa Indonesia tidak hanya digunakan sebagai alat berkomunikasi, tetapi juga menjadi sarana untuk menunjukkan keberagaman budaya serta identitas bangsa (Irfan et al., 2024). Meski demikian, di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, kualitas penggunaan bahasa Indonesia oleh para siswa menghadapi tantangan, seperti penggunaan bahasa santai, singkatan, dan pengaruh dari bahasa asing yang sering membuat tata bahasa kurang tepat dan benar (Githa, Try & Putrayasa, Bagus, 2025). Umumnya bahan bacaan dalam pelajaran Bahasa Indonesia disajikan berupa teks, yang terdapat pada buku pelajaran Bahasa Indonesia. Sejumlah penelitian terbaru menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dan cerita visual berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Nurkhofifah (2022) membuktikan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami gagasan pokok serta isi bacaan secara lebih bermakna. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Lestari et al., (2022); Puteri et al., (2022) yang menunjukkan bahwa media berbasis cerita visual, seperti komik edukatif, efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian terkini oleh Lestari et al., (2024) semakin menegaskan bahwa media interaktif berbasis web tidak hanya dinyatakan valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan hasil belajar secara umum atau penggunaan media visual yang bersifat statis, serta belum secara khusus dirancang untuk memfasilitasi tahapan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V melalui integrasi cerita digital kontekstual, tahapan membaca yang sistematis, serta interaktivitas pengguna, sehingga diharapkan mampu menjawab kebutuhan literasi membaca siswa sekolah dasar di era pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web ini mengakomodasi materi membaca teks fiksi dan non fiksi ke dalam bentuk digital yang interaktif. Media ini dapat diakses online melalui link web dan memiliki keunggulan yaitu fitur-fitur yang sangat menarik sehingga proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan serta mengikuti perkembangan teknologi. Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web ini merupakan solusi untuk melatih membaca pemahaman siswa. Media dengan perangkat digital lebih inovatif dan menarik serta memiliki kepraktisan untuk diakses



kapan saja dan dimana saja. Ketersediaan bahan ajar yang interaktif memungkinkan siswa untuk lebih paham teknologi, di samping siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Proses belajar bisa dilakukan melalui media digital yang interaktif, seperti gambar, animasi, suara, video, dan materi yang disediakan (Islamiati et al., 2024). Media ini menarik dan menyenangkan serta praktis, oleh sebab itu media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web ini perlu diimplementasikan dalam dunia pendidikan khususnya untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin.

Berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif “Kampung Cerita Digital” Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pada kajian media pembelajaran berbasis teknologi digital dan pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis web dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian terkait inovasi media pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini mengembangkan media interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas V. Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang terfokus untuk menghasilkan suatu produk dan telah melakukan pengkajian serta keefektifan produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2012). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, Dan Evaluate* (Branch, 2009). Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman dalam mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran itu sendiri (Branch, 2009).

Tahapan-tahapan dalam ADDIE relatif sederhana dan mudah dipahami oleh peneliti maupun praktisi pendidikan, sehingga model ini cocok untuk berbagai jenis pengembangan produk pembelajaran, termasuk media interaktif, instrumen penilaian, dan bahan ajar. Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan karena keunggulannya yang terletak pada struktur yang sistematis, kemudahan pemahaman dan pelaksanaan, fleksibilitas tinggi, serta penekanan kuat pada evaluasi dan revisi yang berkelanjutan. Beberapa alasan model ADDIE masih sangat relevan untuk digunakan, yaitu (1) model ADDIE adalah model yang dapat beradaptasi dengan sangat baik dalam berbagai kondisi, yang memungkinkan model tersebut dapat digunakan hingga saat ini; (2) Tingkat fleksibilitas model ADDIE dalam menjawab permasalahan cukup tinggi, meskipun begitu model ADDIE merupakan model yang efektif untuk digunakan dan banyak orang yang familiar dengan singkatan ADDIE; (3) Model ADDIE menyediakan kerangka kerja umum yang terstruktur untuk pengembangan intervensi instruksional dan adanya revisi dan evaluasi di setiap



tahapannya. Hal ini menjadikan ADDIE sebagai alat yang sangat berharga untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Branch, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* sebagai inovasi media untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin. Produk ini dirancang untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang kontekstual, menarik, interaktif, dan berbasis teknologi digital sekaligus untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Kampung Cerita Digital merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dirancang untuk mendukung pembelajaran pada Bab 2 Aku Cinta Buku, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, menggunakan model ADDIE. Ada lima tahapan yang dilalui pada model pengembangan ini yaitu tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*) dan tahap evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif “Kampung Cerita Digital” Berbasis *Web*

Produk ini mengintegrasikan teks bacaan, ilustrasi visual, elemen interaktif, serta tugas reflektif yang disusun secara sistematis untuk mendukung kegiatan belajar siswa, antara lain melalui halaman bacaan digital yang menampilkan *e book* fiksi dan non fiksi lengkap dengan ilustrasi. Aktivitas membaca lebih menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami isi bacaan. Interaktivitas media seperti tautan kuis, dan elemen klik-tampil memungkinkan siswa mengeksplorasi materi secara aktif. Terdapat latihan soal terintegrasi, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi bacaan melalui kuis dan *games* yang menarik. *Template* jurnal membaca dirancang secara digital memberikan pengalaman yang berbeda dari jurnal membaca konvensional. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *platform Canva* yang terhubung langsung ke *Canvasite* sebagai penyedia *website*. Penilaian ahli media dilakukan oleh dua orang dosen ahli media dengan rata-rata skor kelayakan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* yang telah dikembangkan sebesar 4,8 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli materi, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita

Digital" memperoleh rata-rata skor 4,9 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian para ahli bahasa, media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web memperoleh nilai rata-rata 4,0 dengan kategori sangat baik pada seluruh aspek kelayakan bahasa.

Pelaksanaan uji kepraktisan dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba perorangan (*one to one*) dan uji coba kelompok kecil (*small group*). Pada tahap uji coba perorangan, media diberikan kepada sejumlah siswa secara individual. Tujuannya adalah untuk mengamati secara langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan setiap elemen media, mulai dari membaca cerita, mengakses menu, hingga menyelesaikan latihan dan kuis. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui kuesioner, dilakukan perhitungan skor menggunakan rumus standar SUS, yaitu dengan mengonversi nilai setiap item pernyataan dengan skala 1-5 dan mengalikannya dengan konstanta 2,5. Responden dari kategori guru memberikan total skor konversi sebesar 85. Skor ini tergolong sangat tinggi dan berada jauh di atas rata-rata standar SUS yaitu 68. Pada kelompok responden siswa, terjadi variasi penilaian yaitu rata-rata skor siswa adalah 80, dengan rentang skor terendah 70 dan tertinggi 97,5. Uji kepraktisan *small group* melibatkan dua jenis responden, yaitu siswa sebagai pengguna utama dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Sebanyak 9 orang siswa dipilih sebagai sampel untuk mewakili karakteristik peserta didik kelas V yang akan menggunakan media dalam pembelajaran membaca. Uji kepraktisan juga melibatkan 7 orang guru sebagai responden untuk menilai media dari perspektif pendidik. Uji coba ini menggunakan angket dengan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Berdasarkan analisis data *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang melibatkan 7 orang guru sebagai responden, media pembelajaran "Kampung Cerita Digital" mendapatkan penilaian yang sangat baik pada keenam skala pengukuran. Rata-rata skor (*mean*) pada seluruh aspek berada dalam rentang 1.821 hingga 2.500, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" dinilai sangat layak dan praktis untuk digunakan. Peneliti melibatkan 9 orang siswa sebagai kelompok kecil yang dipilih untuk mewakili karakteristik peserta didik kelas V yang menjadi sasaran utama penggunaan media. Penggunaan *User Experience Questionnaire (UEQ)* dalam uji coba ini bertujuan untuk menilai pengalaman nyata siswa saat berinteraksi dengan media. Berdasarkan hasil uji UEQ terhadap 9 siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif "Kampung Cerita Digital" berbasis web memberikan pengalaman pengguna yang positif, menarik, dan efektif. Keenam aspek UEQ menunjukkan skor pada kategori baik hingga sangat baik, dengan nilai tertinggi pada aspek kejelasan. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah dipahami, mudah digunakan, dan mampu membantu siswa belajar secara lebih efektif dan menyenangkan.

Hasil uji validitas isi instrumen membaca pemahaman menunjukkan bahwa seluruh butir soal dinilai relevan oleh dua orang ahli. Berdasarkan tabulasi silang penilaian ahli, seluruh 25 butir soal berada pada kategori D (relevan oleh kedua ahli), sehingga diperoleh nilai $A = 0$, $B = 0$, $C = 0$, dan $D = 25$. Substitusi nilai tersebut ke dalam rumus Gregory menghasilkan koefisien validitas isi sebesar 1,00, yang menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna antar ahli. Nilai ini berada pada kategori sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki kesesuaian konten yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa, baik dalam memahami makna tersurat maupun tersirat serta



menafsirkan isi teks secara keseluruhan. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Kuder Richardson 20 (KR-20) karena skor butir bersifat dikotomis. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap 25 butir soal yang diujikan kepada 30 siswa, diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,88. Nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen tes membaca pemahaman dapat dipercaya sebagai alat ukur yang andal dalam penelitian ini. Hasil analisis daya pembeda menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal memiliki kualitas yang baik. Sebanyak 17 butir soal (68%) berada pada kategori baik dan sangat baik, yang berarti mampu membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah secara optimal. Selanjutnya, 6 butir soal (24%) berada pada kategori cukup, yang masih dapat digunakan dengan perbaikan terbatas pada aspek redaksi atau tingkat kesukaran. Sementara itu, 2 butir soal (8%) berada pada kategori kurang, sehingga disarankan untuk direvisi atau diganti agar kualitas instrumen semakin optimal.

Tabel 1. Hasil Analisis Daya Pembeda

No. Butir	Skor Kelompok Atas (BA)	Skor Kelompok Bawah (BB)	Indeks Daya Pembeda (D)	Kategori
1	7	5	0,10	Kurang
2	9	4	0,30	Baik
3	11	5	0,30	Baik
4	12	5	0,40	Sangat Baik
5	10	3	0,35	Baik
6	12	4	0,40	Sangat Baik
7	13	6	0,35	Baik
8	10	4	0,30	Baik
9	12	6	0,30	Baik
10	11	5	0,30	Baik
11	8	5	0,15	Kurang
12	12	5	0,35	Baik
13	11	5	0,30	Baik
14	10	4	0,30	Baik
15	12	5	0,35	Baik
16	11	4	0,35	Baik
17	13	6	0,35	Baik
18	10	4	0,30	Baik
19	14	7	0,35	Baik
20	9	4	0,25	Cukup
21	11	6	0,25	Cukup
22	10	5	0,25	Cukup
23	8	3	0,25	Cukup
24	9	4	0,25	Cukup
25	7	3	0,20	Cukup

Analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa mayoritas butir soal berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 23 butir soal (92%). Kondisi ini menunjukkan bahwa instrumen telah disusun dengan tingkat kesukaran yang seimbang dan mampu mengukur kemampuan siswa secara proporsional. Selain itu, terdapat 1 butir soal (4%) dengan kategori mudah dan 1 butir soal (4%) dengan kategori sukar. Komposisi ini dinilai masih ideal karena instrumen tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit.



Tabel 2. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran

No. Butir	Jumlah Benar (B)	Jumlah Peserta (Js)	Indeks Kesukaran (P)	Kategori
1	12	30	0,40	Sedang
2	13	30	0,43	Sedang
3	16	30	0,53	Sedang
4	20	30	0,67	Sedang
5	13	30	0,43	Sedang
6	21	30	0,70	Sedang
7	17	30	0,57	Sedang
8	17	30	0,57	Sedang
9	22	30	0,73	Mudah
10	17	30	0,57	Sedang
11	17	30	0,57	Sedang
12	9	30	0,30	Sukar
13	11	30	0,37	Sedang
14	13	30	0,43	Sedang
15	16	30	0,53	Sedang
16	18	30	0,60	Sedang
17	14	30	0,47	Sedang
18	14	30	0,47	Sedang
19	15	30	0,50	Sedang
20	15	30	0,50	Sedang
21	16	30	0,53	Sedang
22	14	30	0,47	Sedang
23	14	30	0,47	Sedang
24	17	30	0,57	Sedang
25	17	30	0,57	Sedang

Uji normalitas dilakukan terhadap data pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk melalui SPSS. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig	Statistic	df	Sig
Skor Membaca	Pretest Kelas Kontrol	.103	33	.200*	.964	33	.329
	Posttest Kelas kontrol	.139	33	.108	.963	33	.314
Pemahaman	Pretest Kelas Eksperimen	.105	35	.200*	.963	35	.275
	Posttest Kelas Eksperimen	.131	35	.139	.960	35	.229

Selanjutnya, uji homogenitas varians dilakukan menggunakan Levene's Test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi di atas 0,05, yang berarti varians antara kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen. Oleh karena itu, data memenuhi prasyarat untuk dilakukan uji statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

	Lavene Statistic	df1	df2	Sig
Based on Mean	.452	1	66	.504
Based on Mean	.427	1	66	.516



Skor Membaca Pemahaman	Based on Median and with adjusted df	.427	1	65.993	.516
	Based on trimmed mean	.457	1	66	.501

Uji t independen dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada tahap posttest. Hasil pengujian menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai Mean Difference sebesar -18,899 mengindikasikan bahwa rata-rata skor membaca pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Interval kepercayaan 95% yang seluruhnya bernilai negatif semakin memperkuat bahwa perbedaan tersebut konsisten berpihak pada kelas eksperimen.

Tabel 5. Hasil Uji – t

				Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Skor Membaca Pemahaman	Equal variances assumed	-9.973	66	<.001	<.001	-18.899	1.895	-22.682	-15.115
	Equal variances not assumed	-9.938	63.982	<.001	<.001	-18.899	1.902	-22.698	-15.100

Rancang bangun media pembelajaran interaktif ini menghasilkan media pembelajaran interaktif Kampung Cerita Digital berbasis *web*. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, diperoleh data kebutuhan pembelajaran yang menunjukkan rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa serta terbatasnya media pembelajaran interaktif yang digunakan guru. Temuan ini menjadi dasar perancangan media yang berorientasi pada kebutuhan nyata siswa dan konteks pembelajaran di kelas V. Tahap desain menghasilkan rancangan *storyboard*, alur navigasi, struktur menu, desain visual, serta perencanaan aktivitas literasi yang mencakup tahap prabaca, membaca, dan pascabaca. Rancangan ini selaras dengan teori pengembangan media pembelajaran yang menyatakan bahwa media yang efektif harus dirancang secara sistematis, memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta prinsip interaktivitas (Amalia et al., 2020). Pada tahap pengembangan, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* diwujudkan dalam bentuk *platform* berbasis *web* yang memuat teks cerita digital, ilustrasi visual, animasi sederhana, kuis, dan permainan interaktif. Hasil produk menunjukkan bahwa media dapat diakses dengan baik melalui perangkat digital dan berfungsi sesuai rancangan. Hal ini sejalan dengan teori media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang menekankan pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, menarik, dan berpusat pada siswa (Lestari et al., 2022). Adapun karakteristik dari media interaktif berbasis *web* ini adalah media ini menggabungkan elemen *visual*, *audio*, animasi, dan *video* interaktif untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Nurkhofifah, 2022). Dengan demikian, rancang bangun media pembelajaran



interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* telah memenuhi prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik dan dirancang secara khusus untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* berada pada kategori valid hingga sangat valid berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh skor rata-rata sebesar 4,8 dengan kategori sangat baik. Ahli media menilai aspek tampilan visual, navigasi, dan interaktivitas telah memenuhi standar media pembelajaran digital yang baik. Media dinilai memiliki desain yang konsisten, menarik, serta mudah dinavigasi oleh siswa sehingga layak digunakan. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat baik. Skor ini menandakan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kurikulum yang berlaku, serta aktivitas pendukung telah sesuai dengan kompetensi dasar Bahasa Indonesia kelas V. Materi disajikan secara runtut dan kontekstual, sehingga mendukung proses memahami isi bacaan. Faktor kognitif turut berperan penting, terutama kemampuan siswa dalam mengaitkan informasi bacaan dengan pengetahuan awal, menginterpretasi isi teks, serta menarik kesimpulan secara logis (Arimbawa et al., 2024) (Arisandhi dkk., 2023). Dari aspek bahasa, Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan skor rata-rata 4,0 dengan kategori sangat baik, yang berarti penggunaan bahasa dalam media telah memenuhi kaidah Bahasa Indonesia yang baku, komunikatif, lugas, dan sesuai dengan perkembangan intelektual serta emosional siswa sekolah dasar. Hal ini mendukung teori pada Bab II yang menegaskan bahwa kejelasan bahasa dalam media pembelajaran berperan penting dalam mengurangi beban kognitif siswa dan membantu proses pemahaman (Amalia et al., 2020). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik berdasarkan respon guru dan siswa. Guru menilai media mudah digunakan, membantu penyampaian materi membaca pemahaman, serta dapat diintegrasikan dengan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri. Ini dibuktikan dengan hasil rata-rata skor (*mean*) yang diukur menggunakan angket UEQ pada seluruh aspek berada dalam rentang 1.821 hingga 2.500, yang mengindikasikan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” dinilai sangat layak dan praktis untuk digunakan. Keunggulan utama media ini terletak pada aspek efisiensi dan kejelasan. Respon siswa menunjukkan menunjukkan skor pada kategori baik hingga sangat baik, dengan nilai tertinggi pada aspek kejelasan. Hal ini berarti bahwa media menarik, mudah dioperasikan, dan membuat kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan. Siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengakses menu, memahami instruksi, maupun menyelesaikan aktivitas interaktif. Temuan ini sejalan dengan teori kepraktisan media pembelajaran yang menyatakan bahwa media dikatakan praktis apabila mudah digunakan, fleksibel, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang positif bagi pengguna (Yusmar & Fadilah, 2023). Kepraktisan media berbasis *web* juga mendukung pembelajaran fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* memenuhi kriteria



kepraktisan dan layak diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji *t*, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* < 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan signifikan hasil membaca pemahaman antara kelompok siswa yang menggunakan media dan kelompok siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga berfungsi secara pedagogis dalam membantu siswa memahami isi bacaan. Efektivitas media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* terlihat dari kemampuan media dalam memfasilitasi proses membaca pemahaman secara utuh, mulai dari tahap prabaca, membaca, hingga pascabaca. Penyajian teks cerita digital yang dilengkapi ilustrasi visual serta pertanyaan pemahaman dan kuis interaktif membantu siswa membangun makna teks secara bertahap dan kontekstual. Temuan ini selaras dengan teori membaca pemahaman yang menyatakan bahwa pemahaman akan meningkat apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses membaca dan diberi kesempatan untuk mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman serta pengetahuan awal yang dimiliki (Himawati et al., 2024). Lebih lanjut, efektivitas media ini juga dipengaruhi oleh karakteristik interaktif yang memungkinkan siswa memperoleh umpan balik langsung melalui kuis dan permainan edukatif. Umpan balik tersebut berperan sebagai penguat pemahaman dan membantu siswa merefleksikan kesalahan dalam memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan kajian teori pada Bab II yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar (Arimbawa et al., 2024).

Adapun kebaruan penelitian dalam pengembangan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* terletak pada integrasi antara cerita digital berbasis konteks budaya lokal, aktivitas literasi yang terstruktur, serta teknologi *web* interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran membaca pemahaman. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada materi pelajaran lainnya, penggunaan media visual statis atau komik cetak, atau belum menguji efektivitas pembelajaran secara komprehensif. Hanya menekankan penggunaan media digital sebagai alat penyaji teks atau latihan soal. Media ini dirancang secara khusus untuk membangun pengalaman membaca yang bermakna melalui alur cerita, visualisasi, dan interaksi yang saling terhubung. Kebaruan ini menjadikan siswa tidak sekadar membaca teks, tetapi terlibat sebagai pembelajar aktif yang menafsirkan, mengevaluasi, dan merefleksikan isi bacaan. Selain itu, penggunaan *platform* berbasis *web* memungkinkan fleksibilitas akses dan pembelajaran mandiri yang belum banyak dikembangkan pada penelitian media membaca pemahaman sebelumnya di tingkat Sekolah Dasar. Integrasi nilai kontekstual, interaktivitas, dan fleksibilitas teknologi inilah yang menjadi pembeda utama penelitian ini sekaligus memperkuat efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. Dengan demikian, secara empiris dan teoritis, media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* ini tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, tetapi



juga menghadirkan unsur kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Kepraktisan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui *User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik. Aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *stimulation*, dan *novelty* berada pada kategori sangat baik, sedangkan aspek *dependability* berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, mudah dipahami, efisien, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta berbeda dari media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media ini praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran mandiri siswa.

Efektivitas media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web dibuktikan melalui uji statistik menggunakan desain *Pretest–Posttest Control Group*. Hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik. Hasil *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi < 0.05 , yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis web memperoleh peningkatan hasil belajar membaca pemahaman yang jauh lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa media tersebut. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. S., Winarni, R., & Sriyanto, M. I. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SQ3R untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan.*, 6(1).
- Arimbawa, G., Wikanta, A., Sumarno, I. W., Dantes, R., Indrawan, G., & Gunawan, O. (2024). Exploring the Digital Literacy Levels of Junior High School Indonesian Language Teachers : A DigCompEdu Perspective. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 322–333.
- Bappenas. (2023). Penduduk Berkualitas menuju Indonesia Emas. Jakarta. Kementrian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach.
- Darma, I. W., Margunayasa, I. G., & Trisna, S. (2024). Interactive Multimedia Based on Project Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Material for Fifth-Grade Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 304–315.



- Dharma, I. M. A., Dantes, N., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2025). Effectiveness of digital storybooks based on Balinese culture for enhancing cultural- civic literacy and Pancasila education outcomes. *Journal of Education and E-Learning Research*, 12(2), 165–178. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v12i2.6749>
- Eliyanti, N. K., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2024). Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia Interactive Innovation Of Edugame-Based Interactive Learning Media To Improve Science Learning Of Grade Vi Elementary School Students Outcomes. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* |, 15(1), 32–44.
- Githa, Try, F., & Putrayasa, Bagus, I. (2025). Asesmen Formatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(1), 69–76.
- Harahap, A., & Lubis, A. M. (2025). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Di Kecamatan Batangtoru. *Gravity Journal*, 4(1), 125–133.
- Hariato, E. (2020). Keterampilan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa. *Didaktika*, 9(1), 1–8.
- Himawati, L. P., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas II SD. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3).
- Irfan, M., Julkifli, & Candra, A. (2024). Pengembangan Media Kartun Berbasis Cerita Rakyat Mbojo pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas X SMAN 1 Dompu. *Journal of Education Research*, 05(4), 5768–5776.
- Irfan, M., & Rahmawati, Y. (2025). Pengaruh Membaca Sastra Indonesia terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa SMP. *Janah: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 104–115.
- Islamiati, N., & Habiburrahman. (2026). Analisis Literasi Numerasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum Merdeka. *JADIKA Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 41–48.
- Islamiati, N., Komalasari, L. I., Rahmawati, Y., & Probowo, A. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Animasi Kartun untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(4), 1609–1615.
- Islamiati, N., Prabowo, A., & Rosmawati. (2024). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Tembe Nggoli untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VII SMPN 1 Dompu. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 752–762.
- Kemendikbudristek. (2024). Tentang Asesmen Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lestari, Arnyana, & Candiasa. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54–68.
- Lestari, E. Y., Shinta, D., Susilo, J., & Khoirulloh. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan



- Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnalbasicedu*, 6(2), 2815–2822.
- Lubis, M. (2019). Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0 Metha. *EDUKA: Jurnal Pendidikan, Hukum, Dan Bisnis*, 4(2), 0–5.
- Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” 2021, November, 1–7.
- Musakirawati, Jemmy, Anggriawan, F., Triansyah, F. A., Akib, & Tahir, A. (2023). Pemanfaatan Platform Rapor Pendidikan Indonesia Terhadap Perencanaan Berbasis Data. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan (JDMP)*, 7(2), 201–208.
- Nurkhofifah, F. I. (2022). Penggunaan Media Smartboard dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnalbasicedu*, 6(2), 2701–2709.
- Puteri, Ferdiansyah, & Murjainah. (2022). Media Komik Proklamasi Pemahaman Siswa SD untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 46–53.
- Rintang, K., & Istiyati, S. (2021). Analisis peran guru dalam meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria* 54-59, 9(1), 54–59.
- Suandewi, P. M., Putrayasa, I. B., & Gunatama, G. (2019). Hubungan Budaya Literasi (Baca-Tulis) Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xi Sma Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2).
- Sudiana, N., & Lasmawan, W. (2017). Pengaruh Pembelajaran Membaca Dengan Metode Pq4r Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Dan Kemampuan Verbal Siswa Kelas V Sd Di Kecamatan Payangan. *PendasI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 12–22.
- Sugiyono. (2012). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D.
- Widianingsih, K. T., Jampel, I. N., & Astawan, I. G. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Differentiated Learning Styles to Improve Literacy and Numeracy in Early Childhood Komang. *Jurnal Paedagogy: Jurnal*, 12(4), 1075–1089.
- Wijayanti, N. M. N. A., Wulandari, I. G. A. A., & Sutyaningsih, A. A. A. D. (2025). Interactive Digital Comic Learning Media Based on Literacy in Social Studies Content for Elementary School Students. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 9(1), 54–64.
- Windiasari, A. D., Wiarsih, C., & Febrianta, Y. (2021). Kesulitan Membaca Pemahaman Peserta Didik Di Kelas Iva Sd Negeri 1 Karangnanas. *Jurnal Ika : Ikatan Alumni Pgsd UnarS*, 9(1).
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia : Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.283>

