

OPTIMALISASI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA PADA ANAK SD

Pipit Febrianti¹ Haifaturrahmah², Inang Irma Rezkillah³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram^{1,2,3}

Email: pipivebrianty@gmail.com ²haifaturrahmah@yahoo.com
³ineng496@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi latar belakang masalah krusial yang menuntut inovasi pembelajaran. Perkembangan teknologi digital menawarkan solusi melalui media interaktif, namun pemanfaatannya belum optimal. Penelitian ini berfokus menganalisis peran dan strategi optimalisasi media digital interaktif, seperti aplikasi berbasis permainan, buku digital, dan video animasi, untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Tahapan penting penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif di sekolah dasar yang telah menerapkan literasi digital. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif terhadap guru dan siswa kelas IV-V, serta studi dokumentasi RPP dan laporan kegiatan. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña serta divalidasi melalui triangulasi. Temuan utama menunjukkan bahwa media digital interaktif terbukti efektif meningkatkan minat baca dan pemahaman isi teks siswa secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi melalui fitur gamifikasi. Temuan kunci lainnya adalah implementasi ini masih terkendala keterbatasan perangkat, jaringan, dan kesiapan guru. Disimpulkan bahwa media digital interaktif berpotensi besar menjadi solusi peningkatan literasi membaca, namun optimalisasinya memerlukan dukungan infrastruktur dan pendampingan guru yang komprehensif.

Kata Kunci: *Media Digital Interaktif, Literasi Membaca, Anak Sekolah Dasar, Gamifikasi, Pembelajaran Kreatif*

ABSTRACT

The low reading literacy skills of elementary school students in Indonesia are a crucial problem that demands learning innovation. The development of digital technology offers solutions through interactive media, but its utilization is not yet optimal. This study focuses on analyzing the role and optimization strategies of interactive digital media, such as game-based applications, digital books, and animated videos, to improve elementary school students' reading literacy. The key stages of this research used a descriptive qualitative approach in elementary schools that have implemented digital literacy. Data were collected through in-depth interviews, participatory observations of teachers and students in grades 4-5, and documentation studies of lesson plans and activity reports. The data were then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña and validated through triangulation. The main findings indicate that interactive digital media has proven effective in significantly increasing students' reading interest and comprehension of text content. Students become more active and motivated through gamification features. Another key finding is that this implementation is still hampered by limited devices, networks, and teacher readiness. It is concluded that interactive digital media has great potential as a solution to improving reading literacy, but its optimization requires comprehensive infrastructure support and teacher mentoring.

Keywords: *Interactive Digital Media, Reading Literacy, Elementary School Children, Gamification, Creative Learning*

PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan salah satu kompetensi mendasar yang esensial dan menjadi penentu utama keberhasilan peserta didik dalam memahami serta menguasai berbagai bidang ilmu pengetahuan (Fitriyani & Nugroho, 2022). Kemampuan ini bukan sekadar proses teknis mengeja atau merangkai kata, melainkan sebuah proses kognitif kompleks untuk memahami, menafsirkan, dan merefleksikan makna dari teks. Penguasaan literasi yang kuat sejak usia dini idealnya menjadi fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah yang adaptif, serta pembentukan karakter sebagai pembelajar sepanjang hayat (Asmayawati & Masliati, 2025). Individu yang literat cenderung lebih mampu berpartisipasi dalam kehidupan sosial, mengambil keputusan yang lebih baik, dan beradaptasi dengan tuntutan zaman. Oleh karena itu, memastikan setiap anak memiliki kemampuan literasi yang mumpuni adalah investasi fundamental bagi kemajuan bangsa.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara idealisme tersebut dengan realitas capaian siswa di Indonesia. Berbagai survei dan pemetaan nasional maupun internasional secara konsisten menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah dan perlu perhatian serius (Adnyana et al., 2020). Kesenjangan ini juga erat kaitannya dengan optimalisasi pembelajaran bahasa Indonesia, yang seharusnya menjadi wahana utama pengembangan literasi (Alfin, 2018). Pembelajaran bahasa Indonesia yang ideal perlu dioptimalkan agar tidak hanya mengajarkan tata bahasa, tetapi secara eksplisit mengembangkan kemampuan literasi dan daya berpikir kritis siswa (Aryani & Hadi, 2025). Rendahnya capaian ini menuntut adanya upaya optimalisasi yang sistematis dan inovatif melalui penerapan pendekatan, media, serta strategi pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan perkembangan zaman (Latief et al., 2025).

Perkembangan teknologi *digital* yang masif dalam satu dekade terakhir sejatinya menghadirkan peluang besar sekaligus solusi potensial untuk meningkatkan kualitas literasi membaca di sekolah dasar (Wasilah et al., 2025). Penggunaan media pembelajaran *digital* terbukti mampu menstimulasi pemahaman membaca dengan cara yang lebih efektif dibandingkan media konvensional. Teknologi *digital* memungkinkan pengenalan lingkungan belajar yang lebih menarik, kaya akan visual, dan kontekstual bagi anak-anak (Fahmiyah et al., 2025). Lebih jauh, media *digital* interaktif seperti buku *digital (e-book)* yang dilengkapi audio dan video, serta aplikasi berbasis *multimedia*, mampu menciptakan suasana belajar yang inovatif dan sangat menyenangkan bagi siswa sekolah dasar (Kamila et al., 2024). Pemanfaatan media *digital* secara optimal terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi anak usia dini secara signifikan, terutama karena anak-anak di era ini jauh lebih tertarik dengan bentuk visual dan interaktif yang ditawarkan (Sari & Salehudin, 2024).

Optimalisasi media *digital* interaktif pada dasarnya merupakan sebuah proses untuk memaksimalkan potensi teknologi *digital* agar mampu memberikan pengalaman belajar yang partisipatif, adaptif terhadap kecepatan belajar siswa, dan bermakna (Ashila et al., 2024). Berbeda dengan media *digital* statis (seperti teks di layar), media interaktif secara aktif menggabungkan berbagai unsur seperti teks, gambar, suara, animasi, dan yang terpenting, interaksi langsung (Indartiwi, 2020). Kombinasi ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses membaca dan membangun pemahaman atas makna bacaan. Melalui fitur-fitur interaktif seperti *quiz* singkat di akhir cerita, narasi audio yang bisa diulang, atau animasi tokoh cerita yang merespons sentuhan, anak tidak lagi hanya membaca secara pasif. Mereka terlibat langsung dalam proses berpikir, menjawab, dan merefleksi isi bacaan (Langi & Setyaningtyas,

2022). Dengan demikian, literasi membaca tidak lagi menjadi kegiatan kognitif murni, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan motorik yang dapat menumbuhkan minat serta kebiasaan membaca sejak dini (Albani & Islam, 2021).

Selain media *digital* interaktif, strategi pembelajaran berbasis permainan (*game*) juga telah muncul sebagai alternatif yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi siswa (Habibi et al., 2025). Ditegaskan bahwa pembelajaran interaktif berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara drastis serta memperkuat pemahaman membaca mereka melalui tantangan yang menyenangkan (Nurhayati & Ningsih, 2025). Dalam konteks yang lebih luas, *literasi digital* itu sendiri perlu dieksplorasi secara mendalam dalam pembelajaran di sekolah dasar. Tujuannya agar siswa tidak hanya menjadi pengguna pasif teknologi, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif melalui pemanfaatannya (Arifin et al., 2024; Andriyani et al., 2024). *Literasi digital* bukan hanya tentang kemampuan menggunakan gawai (Amalia, 2023), melainkan kemampuan memahami, menganalisis, dan memanfaatkan informasi secara bertanggung jawab (Ikhlash & Suyanta, 2024). Pemanfaatan media *digital* di PAUD juga terbukti menstimulus kemampuan literasi dasar (Ngulwiyah & Hasanah, 2024).

Berbagai penelitian sebelumnya telah memberikan kontribusi penting dalam upaya optimalisasi literasi. Beberapa studi berfokus pada pendekatan konvensional yang masih relevan, seperti efektivitas metode bercerita di kelas rendah untuk meningkatkan pemahaman membaca (Hadi, 2023). Studi lain berfokus pada media non-*digital* atau semi-*digital*, seperti pengembangan media *big book* yang terbukti menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan pembelajaran literasi membaca di kelas rendah, baik di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah (Yasin, 2022; Idhartono, 2022). Ada pula penelitian yang berfokus pada optimalisasi literasi baca tulis di kelas tinggi untuk mengatasi kesulitan membaca yang masih dialami sebagian siswa. Bahkan dalam konteks pembelajaran daring, peran pembelajaran *digital* sangat disorot untuk meningkatkan literasi membaca dan menulis (Mohammad & Indra, 2025). Integrasi media *digital* dalam literasi sastra anak juga menjadi inovasi penting untuk memperkaya pengalaman membaca (Hatima, 2025).

Secara keseluruhan, hasil-hasil penelitian sebelumnya telah banyak berkontribusi, baik melalui media *digital* umum, buku interaktif, maupun pendekatan konvensional seperti bercerita dan penggunaan *big book* (Gea et al., 2024; Aulia et al., 2023). Namun, di sinilah letak kesenjangan penelitian (*research gap*) yang coba diisi oleh studi ini. Sebagian besar penelitian tentang literasi membaca yang ada di Indonesia lebih banyak menyoroti penggunaan media *digital* secara umum (Nuryati et al., 2025), tanpa menggali secara spesifik efektivitas dan implementasi *media digital interaktif* dalam konteks siswa sekolah dasar. Kajian yang secara khusus mengintegrasikan aspek interaktivitas teknis, keterlibatan emosional siswa selama menggunakan media tersebut, serta dampaknya secara terukur terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman, masih sangat terbatas (Munggaran & Anisah, 2024). Oleh karena itu, optimalisasi *media digital interaktif* menjadi langkah strategis yang inovatif untuk memperkuat kemampuan literasi membaca secara menyeluruh (Sari et al., 2025). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran spesifik media *digital* interaktif tersebut dalam meningkatkan literasi membaca, serta merumuskan strategi implementasinya di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam fenomena penggunaan media digital interaktif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan penggalian makna, persepsi, serta pengalaman langsung dari guru dan siswa dalam konteks pembelajaran

Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

literasi digital, sejalan dengan tren penelitian terkini yang menekankan eksplorasi makna dan praktik sosial pendidikan berbasis teknologi. Lokasi penelitian ditentukan secara purposive di sebuah sekolah dasar negeri di wilayah perkotaan yang telah menerapkan pembelajaran berbasis media digital interaktif dan memiliki fasilitas teknologi memadai. Subjek penelitian meliputi guru kelas IV dan V, siswa yang terlibat dalam kegiatan literasi digital, serta kepala sekolah. Data yang dikumpulkan terdiri atas data primer dari wawancara dan observasi, serta data sekunder dari dokumen sekolah seperti RPP, laporan kegiatan, dan dokumentasi visual. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara mendalam untuk mengetahui persepsi mengenai efektivitas, kendala, dan dampak media digital; observasi partisipatif untuk mengamati proses pembelajaran menggunakan aplikasi edukatif dan platform daring; serta dokumentasi untuk memperoleh data pendukung.

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña, yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data melibatkan proses seleksi dan pemusatan perhatian pada informasi yang relevan dengan fokus penelitian, seperti pola penggunaan media digital, respons siswa terhadap media tersebut, serta identifikasi faktor penghambat dan pendukung dalam implementasinya. Selanjutnya, data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk uraian naratif yang terstruktur untuk menggambarkan temuan lapangan secara komprehensif. Penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif dengan menghubungkan hasil analisis dengan teori-teori yang relevan mengenai literasi digital dan media pembelajaran interaktif. Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari guru, siswa, dan kepala sekolah, serta triangulasi metode dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan juga member check untuk memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan pandangan informan.

Sebelum pelaksanaan penelitian, prinsip-prinsip etika penelitian diterapkan dengan memberikan penjelasan lengkap kepada pihak sekolah dan seluruh partisipan mengenai tujuan serta manfaat penelitian. Informed consent menjadi prioritas, di mana setiap informan diberikan kebebasan penuh untuk menyetujui atau menolak keterlibatan mereka tanpa paksaan. Kerahasiaan identitas informan dijaga ketat dengan menggunakan inisial atau kode tertentu dalam seluruh pencatatan dan pelaporan data untuk mencegah penyalahgunaan informasi (Sanjaya, 2024). Prosedur ini memastikan bahwa penelitian dilakukan dengan menghormati hak-hak partisipan dan mematuhi standar etika akademik. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan temuan yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah mengenai peran media digital interaktif dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Implementasi Media Digital Interaktif dalam Pembelajaran Membaca

Pilihan untuk menerapkan media digital interaktif didasarkan pada kebutuhan mendesak untuk menstimulasi minat baca siswa di kelas awal. Media ini dipilih karena keunggulannya yang multi-sensorik, menggabungkan fitur animasi yang hidup, efek suara yang imersif, dan tampilan visual yang sangat menarik. Pendekatan ini dirancang untuk mengubah persepsi siswa terhadap kegiatan membaca dari tugas yang monoton menjadi aktivitas yang menyenangkan. Observasi awal di kelas menunjukkan perbedaan yang sangat tajam dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis buku teks. Ketika dihadapkan pada media digital, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang jauh lebih tinggi. Misalnya, dalam kegiatan membaca

cerita interaktif, siswa tidak hanya pasif menerima teks, tetapi juga terlibat aktif dengan merespons kuis digital yang terintegrasi langsung ke dalam aplikasi. Penggunaan elemen permainan sederhana dalam kuis tersebut juga terbukti efektif meningkatkan fokus dan atensi siswa terhadap materi yang sedang dibaca.

Observasi di kelas secara konsisten menunjukkan bahwa siswa menjadi jauh lebih aktif berpartisipasi selama sesi membaca digital. Mereka tidak lagi hanya duduk diam mendengarkan, tetapi proaktif berdiskusi dan berinteraksi dengan konten. Untuk memperkuat pemahaman, guru mengintegrasikan aktivitas reflektif yang kreatif, seperti kegiatan *story retelling* atau menceritakan kembali isi bacaan. Siswa didorong untuk menggunakan gambar-gambar digital atau membuat alur cerita visual sederhana menggunakan perangkat lunak yang tersedia. Pendekatan ini terbukti sangat berkontribusi terhadap penguatan aspek pemahaman dan interpretasi teks. Visualisasi cerita membantu siswa, terutama di kelas awal, untuk lebih mudah memahami makna bacaan yang abstrak, mengidentifikasi urutan peristiwa, dan menangkap emosi karakter. Media interaktif ini berhasil menjembatani kesenjangan antara membaca teknis dan pemahaman makna, sekaligus melatih keterampilan siswa dalam mengorganisasi ide secara runtut.

B. Dampak Penerapan Media terhadap Peningkatan Kompetensi Literasi

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa paling jelas terlihat dari indikator minat membaca. Berdasarkan wawancara mendalam, sebagian besar guru menyatakan bahwa setelah penerapan media digital interaktif selama beberapa bulan, terjadi lonjakan minat baca yang sangat signifikan. Perubahan perilaku ini sangat kentara. Siswa yang sebelumnya dikategorikan pasif dan kurang aktif dalam kegiatan membaca di perpustakaan, kini mulai menunjukkan ketertarikan yang tulus. Mereka secara sukarela mengikuti kegiatan membaca digital di kelas dan menunjukkan antusiasme. Fenomena yang lebih menggembirakan adalah munculnya kemandirian dalam proses literasi; banyak siswa yang dilaporkan mengulang kembali bacaan interaktif tersebut di rumah melalui perangkat pribadi mereka. Pembelajaran digital ini berhasil memperluas akses siswa terhadap sumber bacaan yang jauh lebih bervariasi dan menarik, memicu rasa ingin tahu yang sebelumnya tidak terstimulasi oleh buku teks biasa, dan menciptakan pergeseran dari keterpaksaan membaca menjadi kesenangan membaca.

Selain peningkatan minat, data observasi juga memperlihatkan adanya perbaikan yang nyata pada hasil evaluasi membaca siswa. Peningkatan ini tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif dalam hal kedalaman pemahaman. Siswa menunjukkan kemudahan yang lebih besar dalam mengidentifikasi ide pokok atau gagasan utama dari sebuah bacaan digital. Mereka juga lebih terampil dalam mengenali struktur teks sederhana, seperti membedakan awal, tengah, dan akhir cerita. Kemampuan yang paling menonjol peningkatannya adalah kemampuan untuk menghubungkan isi teks dengan pengalaman pribadi mereka. Media digital yang interaktif dan relevan dengan dunia mereka memudahkan siswa untuk melakukan koneksi personal, yang merupakan inti dari pemahaman membaca. Hal ini membuktikan bahwa media digital interaktif bukan hanya sekadar alat yang menarik secara visual, tetapi juga merupakan instrumen yang efektif dalam memperkuat kompetensi literasi fungsional yang esensial bagi siswa sekolah dasar.

C. Tantangan Pelaksanaan dan Strategi Optimalisasi di Lapangan

Meskipun hasil implementasi menunjukkan dampak positif yang signifikan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan substansial di lapangan yang menghambat optimalisasi. Tantangan utama yang paling sering disuarakan oleh para guru adalah keterbatasan infrastruktur dasar. Hal ini mencakup jumlah perangkat digital yang belum memadai di sekolah, sehingga penerapan sistem rotasi atau pembelajaran kelompok menjadi satu-satunya pilihan, yang terkadang kurang ideal. Selain itu, masalah klasik berupa koneksi

internet yang belum stabil di beberapa area sekolah seringkali mengganggu kelancaran proses pembelajaran, terutama saat mengakses konten berbasis daring. Namun, tantangan yang tidak kalah penting adalah faktor sumber daya manusia. Kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum masih sangat bervariasi. Sebagian guru merasa perlu adanya pelatihan tambahan yang lebih intensif agar dapat memanfaatkan potensi penuh media digital secara maksimal.

Menyadari berbagai kendala tersebut, sekolah mulai menerapkan beberapa strategi mitigasi yang sistematis. Untuk mengatasi kesenjangan kemampuan guru, sekolah mulai mengagendakan program pendampingan guru secara berkala. Sesi-ini dirancang sebagai lokakarya praktis di mana guru dapat saling berbagi praktik baik dan memecahkan masalah teknis secara kolaboratif, dipandu oleh rekan yang lebih ahli. Selain itu, sekolah juga meluncurkan program kelas literasi digital bagi siswa. Program ini bertujuan agar siswa tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga terbiasa menggunakan perangkat digital dengan bijak, aman, dan produktif. Dukungan penuh dari kebijakan kepala sekolah dalam penganggaran dan penjadwalan menjadi faktor kunci. Pada akhirnya, disadari bahwa optimalisasi media digital ini hanya dapat berjalan efektif jika ada kolaborasi yang kuat dan berkelanjutan antara guru, pimpinan sekolah, dan keterlibatan aktif orang tua dalam membangun budaya literasi digital yang sehat.

Pembahasan

Penerapan media digital interaktif didasarkan pada kebutuhan untuk menstimulasi kegiatan membaca (Pasos et al., 2024). Media ini dipilih karena keunggulan *multi-sensorik*, menggabungkan animasi, suara, dan visual yang menarik untuk mengubah persepsi membaca dari monoton menjadi menyenangkan (Marcela & Nasution, 2025). Observasi mengkonfirmasi bahwa siswa menunjukkan partisipasi yang jauh lebih aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional berbasis buku teks (Rakhman et al., 2024). Siswa tidak lagi pasif, melainkan terlibat dalam *respons* kuis digital yang terintegrasi (Tika, 2023). Penggunaan elemen *gamification* sederhana ini terbukti efektif meningkatkan atensi dan fokus. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Mulia, 2016) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan.

Untuk memperkuat pemahaman, guru mengintegrasikan aktivitas reflektif seperti *story retelling* atau menceritakan kembali isi bacaan menggunakan gambar digital (Nabilla et al., 2022). Observasi di kelas menunjukkan bahwa pendekatan ini secara signifikan berkontribusi pada penguatan aspek pemahaman dan interpretasi teks. Visualisasi cerita membantu siswa kelas awal dalam memahami makna abstrak, mengidentifikasi urutan peristiwa, dan menangkap emosi karakter. Hal ini mendukung temuan (Hadi, 2023) bahwa buku digital interaktif membantu anak memahami makna bacaan melalui visualisasi alur cerita. Media ini berhasil menjembatani kesenjangan antara kemampuan membaca teknis dan pemahaman makna, sekaligus melatih keterampilan siswa dalam mengorganisasi ide secara runtut.

Dampak paling signifikan dari implementasi media ini terlihat pada indikator minat membaca, yang merupakan salah satu aspek kunci kompetensi literasi (Rokmana Rokmana et al., 2023). Wawancara dengan guru mengungkapkan adanya lonjakan *minat baca* yang substansial setelah beberapa bulan penerapan (Widhanarto et al., 2024). Perubahan perilaku ini kentara, di mana siswa yang sebelumnya pasif kini menunjukkan antusiasme dan secara sukarela mengikuti kegiatan membaca. Fenomena yang lebih penting adalah munculnya kemandirian; banyak siswa dilaporkan mengulang bacaan interaktif di rumah (Sari et al., 2024). Hal ini

menguatkan temuan (Sajidah et al., 2023) bahwa pembelajaran digital memperluas akses siswa ke sumber bacaan yang variatif dan meningkatkan kemandirian dalam proses literasi.

Selain minat, data observasi menunjukkan perbaikan kualitatif pada hasil evaluasi membaca (Mustikawati, 2015). Siswa menunjukkan kemudahan yang lebih besar dalam mengidentifikasi ide pokok dan mengenali struktur teks sederhana. Peningkatan paling menonjol adalah kemampuan menghubungkan isi teks dengan pengalaman pribadi (*koneksi personal*), yang merupakan inti dari pemahaman membaca (Tlangoh & Pamekasan, n.d.). Media yang relevan dengan dunia siswa memfasilitasi koneksi ini. Hal ini membuktikan bahwa media digital interaktif bukan hanya menarik secara visual, tetapi merupakan instrumen efektif untuk memperkuat kompetensi literasi fungsional (Oktaviani et al., 2025) serta menumbuhkan kemampuan menafsirkan teks secara lebih mendalam (Putri et al., 2025).

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga mengidentifikasi *tantangan* substansial di lapangan yang menghambat optimalisasi. Kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur, seperti jumlah perangkat digital yang belum memadai dan koneksi internet yang tidak stabil (Widhanarto et al., 2024). Tantangan signifikan lainnya adalah faktor sumber daya manusia; kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital masih sangat bervariasi (Wahyudi & Jatun, 2022). Sebagian guru menyuarakan perlunya pelatihan tambahan yang lebih intensif untuk dapat memanfaatkan potensi penuh media tersebut (Wardinur & Mutawally, 2019). Temuan ini konsisten dengan penelitian (Dungga et al., 2023) mengenai kendala teknis dan kesiapan SDM dalam implementasi literasi digital.

Menyadari berbagai kendala tersebut, sekolah menerapkan beberapa strategi *mitigasi*. Untuk mengatasi kesenjangan kompetensi, program pendampingan guru secara berkala melalui *lokakarya* praktik baik mulai diagendakan. Selain itu, diluncurkan program kelas literasi digital bagi siswa, bertujuan agar mereka terbiasa menggunakan perangkat secara bijak dan produktif (Wardhani, 2020). Dukungan kebijakan kepala sekolah dalam penganggaran dan penjadwalan menjadi faktor kunci. Optimalisasi media digital ini hanya dapat berjalan efektif jika ada kolaborasi yang kuat dan berkelanjutan antara guru, pimpinan sekolah, dan keterlibatan aktif orang tua dalam membangun budaya literasi digital (Febriani et al., 2025).

Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat teori literasi digital yang menyatakan bahwa media interaktif mampu mengintegrasikan keterampilan kognitif, afektif, dan sosial. Pembelajaran literasi menggunakan media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teks, tetapi juga menumbuhkan kesenangan membaca (*reading enjoyment*) dan partisipasi aktif (Inayah et al., 2024). Penelitian ini berkontribusi dengan menunjukkan efektivitas media digital di kelas menengah sekolah dasar, memperluas fokus penelitian sebelumnya yang banyak berfokus pada usia dini. Potensi media digital interaktif sangat besar, namun efektivitasnya tetap bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, dan pendekatan pembelajaran yang kontekstual (Inayah et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media seperti aplikasi membaca digital, permainan edukatif interaktif, dan video pembelajaran terbukti mampu menumbuhkan minat baca, meningkatkan pemahaman teks, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran literasi berbasis media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna karena menggabungkan unsur visual, audio, dan partisipatif. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, Copyright (c) 2025 EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi

keaktivitas, dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pengembangan kompetensi literasi. Namun demikian, optimalisasi media digital interaktif masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan perangkat, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah, pemerintah, serta orang tua agar kegiatan literasi digital dapat berjalan secara berkelanjutan dan efektif. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat kajian literasi digital dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, serta menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas literasi membaca. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru dan sekolah dalam merancang strategi pembelajaran literasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi..

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Latief, K., et al. (2025). Optimalisasi peran guru dalam menerapkan metode pembelajaran untuk meningkatkan literasi siswa di era digital. *Nusantara Educational Review*, 3(1), 93–100. <https://doi.org/10.55732/ner.v3i1.10496>
- Inayah, et al. (2024). Meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 247–258. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2039>
- Adnyana, I. G. A. D., et al. (2020). Model pembelajaran Word Square dalam menulis teks berita siswa kelas VIII semester 1 MTsN Kota Solok. *Jurnal Berbasis Sosial*, 1(1), 1–162. <https://ejournal.upd.ac.id/index.php/jbs/article/view/157>
- Albani, A., & Islam, M. P. (2021). Upaya membangun minat membaca melalui program Beraksi (Berugak Literasi). *Jurnal Terapan MIPA*, 5(1). https://doi.org/10.23887/jurnal_tm.v5i1.3642
- Alfin, J. (2018). Membangun budaya literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia menghadapi era revolusi industri 4.0. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 60–66. <https://doi.org/10.31851/pentas.v4i2.2858>
- Amalia, D. (2023). Optimalisasi kemampuan literasi anak usia dini melalui pemanfaatan media gawai. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.743>
- Andriyani, F. M., et al. (2024). Efektivitas e-book dalam pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari literasi digital... *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(1), 297–311. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.1.2024.3733>
- Arifin, B., et al. (2024). Integrasi penguatan pendidikan karakter dalam pembelajaran berbasis literasi digital pada peserta didik sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10924>
- Aryani, I., & Hadi, M. S. (2025). Implementasi gerakan literasi di sekolah dasar: Implikasinya pada kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(2), 329–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5116>
- Ashila, L., et al. (2024). Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 231–239. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1279>
- Asmayawati, & Masliati T. (2025). Pendidikan abad 21 untuk anak usia dini: Membangun karakter, teknologi, dan literasi sejak dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 86–93. <http://jas.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/JIPG/article/view/1089>

- Aulia, D., et al. (2023). Pengaruh multimedia interaktif berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 32–41. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Dungga, E. F., et al. (2023). Hubungan self-esteem dengan tingkat stres mahasiswa. *Majalah Kedokteran Indonesia*, 20(2). <https://doi.org/10.26714/j.mki.v20i2.10091>
- Fahmiah, A. U., et al. (2025). Using learning media to improve beginning reading skills. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 308–326. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i2.1568>
- Febriani, D. R., et al. (2025). Peran literasi digital dalam pembentukan etika sosial di dunia maya pada siswa SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 858–865. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2962>
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201–208. <https://doi.org/10.47467/elmutjama.v2i2.1088>
- Gea, E., et al. (2024). Strategi guru dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa di sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 56–62. <https://journal.sinardunia.org/index.php/sd/article/view/1126>
- Habibi, A., et al. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis WordWall terhadap hasil belajar... *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(8), 9367–9374. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9003>
- Hadi, S. (2023). Optimalisasi pembelajaran digital: Meningkatkan literasi membaca dan menulis di kalangan siswa pada pembelajaran daring. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 591–606. <https://doi.org/10.60126/maras.v1i3.106>
- Hatima, Y. (2025). Sinergi deep learning dan kearifan lokal untuk pengembangan literasi bahasa dan sastra Indonesia pada anak sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(7), 20–31. <https://jhuse.org/index.php/jhuse/article/view/281>
- Idhartono, A. R. (2022). Literasi digital pada kurikulum merdeka belajar bagi anak. *Devosi : Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 91–96. <https://doi.org/10.36456/devosi.v6i1.6150>
- Ikhlas, S., & Suyanta, S. (2024). Peran aktif guru dalam menerapkan teknologi informasi sebagai... *Jurnal Jusped (Jurnal Siliwangi Ulasan Pendidikan)*, 8(2). <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jusped/article/view/8243>
- Indartiwi, A. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.95>
- Kamila, N., et al. (2024). Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(01), 43–49. <https://doi.org/10.57255/jemast.v3i01.586>
- Langi, A., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan media cerita bergambar interaktif untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas II sekolah dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5296–5303. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1234>
- Marcela, R., & Nasution, S. (2025). Pengembangan media audio visual berbasis video untuk meningkatkan literasi membaca pada siswa di MIN 3 Labuhanbatu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 176–188. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i4.4382>

- Mohammad, J. S., & Indra, R. J. (2025). Mengeksplorasi literasi digital pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 3(1), 35–39. <https://jce.ppj.unp.ac.id/index.php/jce/article/view/494>
- Mulia, Y. (2016). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Namaru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 1–23. <https://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JIPD/article/view/10046>
- Munggaran, S. W., & Anisah, A. S. (2024). Strategi pembelajaran berbasis teknologi dalam optimalisasi interaktivitas, efektivitas, dan perkembangan multiple intelligence siswa. *Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 360–370. <https://prosiding.lpp.unp.ac.id/index.php/ting/article/view/1749>
- Mustikawati, R. (2015). Upaya peningkatan keterampilan membaca permulaan dengan metode suku kata (Syllabic Method) pada siswa kelas I SD Negeri Nanyu Barat III Banjarsari Surakarta tahun 2014-2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 41–56. <http://e-journal.stkip-swara-ganesha.ac.id/index.php/jurnal-mitra-swara-ganesha/article/view/100>
- Nabilla, N., et al. (2022). Pemanfaatan pembelajaran story telling. *JMI : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 1–9. <https://journal.pandawan.id/jmi/article/view/163>
- Ngulwiyah, I., & Hasanah, R. (2024). Penerapan budaya literasi sebagai upaya memotivasi belajar membaca pada anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(3), 432–443. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/ceria/article/view/9708>
- Nurhayati, & Ningsih, R. D. (2025). Pemanfaatan game edukasi Wordwall untuk meningkatkan hasil... *CJPE : Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 61–72. <http://journal.uim.ac.id/index.php/CokroaminotoJournalofPrimaryEducation/article/view/4597>
- Nuryati, L., et al. (2025). Efektivitas aplikasi Fizzo dalam menumbuhkan minat baca siswa SMA. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 5(1), 67–74. <http://jimp.polgan.ac.id/index.php/jimp/article/view/1209>
- Oktaviani, V. D., et al. (2025). Peran ekstrakurikuler dalam mendukung soft skill siswa di sekolah dasar Hang Tuah Makassar. *Jurnal Inovasi Pedagogi & Teknologi (JIPTek)*, 3(1), 12–20. <https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek/article/view/282>
- Pasos, A. D. S., et al. (2024). Peningkatan ketrampilan membaca siswa kelas XB SMA Negeri 5 Kupang melalui penggunaan media Wordwall. *Jurnal Lazuardi*, 7(3), 51–59. <https://doi.org/10.53441/jl.vol7.iss3.121>
- Putri, D. F., et al. (2025). Efektivitas komik cerita bergambar dalam mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan kritis. *Pradigma*. <https://jurnal.stkipsubang.ac.id/index.php/pradigma/article/view/1018>
- Rakhman, P. A., et al. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622. <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Rezeki, T. I., & Sagala, R. W. (2025). Optimalisasi pelatihan pembuatan media interaktif berbahasa Inggris berbasis Canva dan Powtoon untuk guru SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sapangambe Manoktok Hitei*, 5(2), 293–304. <https://doi.org/10.36985/049rw726>
- Rokmana, R., et al. (2023). Indeks aktivitas literasi membaca... *Journal of Student Research*, 1(1), 129–140. <https://journal.uinjambi.ac.id/index.php/jos-r/article/view/210>

- Sajidah, M., et al. (2023). Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar melalui literasi digital. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Sari, E. M., et al. (2024). Declining literacy interest in the era of disruption... *Journal of Society and Development*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.57032/jsd.v4i1.291>
- Sari, E. N., et al. (2025). Optimalisasi literasi membaca melalui edukasi di SDN 56 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 64–74. <https://doi.org/10.29303/jppm.v8i1.8427>
- Sari, P. N., & Salehudin, M. (2024). Peran teknologi AI PAUDPEDIA sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan literasi digital anak usia dini... *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(3), 169–179. <https://doi.org/10.21462/educasia.v9i3.279>
- Tika, C. D. S. (2023). Analisis keterampilan membaca pemahaman dengan media pembelajaran Kahoot... *Jotika Journal in Education*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.56445/jje.v3i1.98>
- Wahyudi, N., & Jatun. (2022). Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i4.1138>
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Wasilah, Z., et al. (2025). Manajemen digital perpustakaan sekolah untuk mendorong literasi siswa. *Journal of Education Research*, 6(1), 114–123. <https://doi.org/10.37985/jer.v6i1.2262>
- Widhanarto, G. P., et al. (2024). Membangun kapasitas digital guru di Jawa Tengah melalui pengembangan kompetensi produksi media pembelajaran. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 3(3), 214–221. <https://doi.org/10.59025/js.v3i3.224>
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh media pembelajaran big book dengan metode diskusi untuk meningkatkan kemampuan literasi informasi siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(2), 142–153. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i2.28>
- Yuliza, & Sari. (2024). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. *Analysis: Journal of Education*, 2(1), 171–178. <https://analysis.journal.worl/index.php/analysis/article/view/358>