



# Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar

Irfa Khuril Maula\*, Putu Aditya Antara<sup>2</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received February 10, 2024

Accepted June 10, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Buku, Interaktif, Literasi Baca Tulis

### Keywords:

Books, Interactive, Literacy



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa khususnya bagi siswa kelas 1 SD menjadi salah satu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Salah satu faktor dari permasalahan tersebut adalah keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran literasi baca tulis berbasis digital yang interaktif sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa buku interaktif digital literasi baca tulis pada materi pengenalan huruf abjad untuk kelas 1 SD. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. dengan subjek penelitian sebanyak 2 ahli materi, bahasa, media, guru dan 20 siswa kelas 1 SD. Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner yang dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil uji ahli materi diperoleh skor 96,25% dengan kualifikasi sangat baik, ahli bahasa 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media 90% dengan kualifikasi sangat baik, serta hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa diperoleh 98% dengan kualifikasi sangat baik. Media ini dinyatakan efektif dengan nilai signifikan 0,00 lebih kecil 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, buku interaktif digital literasi baca tulis dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas 1 SD. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi baca tulis.

## ABSTRACT

The low reading and writing literacy skills of students, especially for grade 1 elementary school students, is one of the problems in learning activities at school. One of the factors of this problem is the limitations of teachers in developing interactive digital-based reading and writing literacy learning media so that learning becomes less attractive. This research aims to develop learning media as a digital interactive book on reading and writing literacy on the introduction of alphabet letters for grade 1 elementary school. This type of research is development research using the ADDIE model, with research subjects such as 2 materials, language, media experts, teachers, and 20 1st-grade elementary school students. Data collection methods were carried out by observation, interviews, and questionnaires, which were analyzed qualitatively and quantitatively. Based on the results of the material expert test, the score was 96.25% with very good qualifications, 97.5% for language experts with very good qualifications, 90% for media experts with very good qualifications, and the results of the practicality test by teachers and students were 98% with very good qualifications. Good. This media is declared effective with a significant value of 0.00, less than 0.05, so there is an essential difference before and after using learning media. Based on the research results, the reading and writing digital literacy interactive book was declared valid and suitable for the learning process in grade 1 elementary school. The implications of this research can help teachers and students improve their reading and writing literacy skills.

## 1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan hal krusial bagi sumber daya manusia untuk menghadapi perubahan zaman di era digital saat ini. Literasi adalah keterampilan yang mencakup aktivitas membaca, berpikir, dan menulis yang dapat meningkatkan kemampuan untuk menafsirkan informasi secara kritis, kreatif, dan bijaksana. Literasi dapat menjadi dasar pembelajaran di sekolah karena merupakan proses transfer pengetahuan dari informasi yang dibaca (Dewi, Karma, & Oktaviyanti, 2022; H. Setiawan, Aji, & Aziz, 2019). Kemampuan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [irfa@undiksha.ac.id](mailto:irfa@undiksha.ac.id) (Irfa Khuril Maula)

literasi siswa berkaitan erat dengan kebutuhan keterampilan membaca yang bertujuan meningkatkan kemampuan memahami informasi secara analitis dan (Maziyah & Anjar, 2021; Yunita Anindya, Suneki, & Purnamasari, 2019). Sejalan dengan pentingnya literasi, nyatanya keterampilan literasi siswa di Indonesia masih rendah, hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* tahun 2011, yang menyatakan bahwa rata-rata kemampuan memahami bacaan siswa kelas IV SD dan MI mendapat skor 428 dibawah skor rata-rata yaitu 500. Tahun 2018 capaian *Program For International Student Assessment (PISA)* menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang menduduki peringkat 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi pada uji literasi siswa (Hijjayati, Makki, & Oktaviyanti, 2022; Novitasari, 2019). Rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa pada jenjang sekolah dasar menjadi perhatian utama bagi pendidik dan pemerhati pendidikan, hal ini karena kemampuan literasi baca tulis sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Terkait permasalahan tersebut, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terus berupaya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu program Gerakan Literasi Nasional. Upaya lain yang dilakukan pemerintah yaitu penerapan Kurikulum Merdeka berbasis literasi melalui program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) (Basuki, Purwanto, Jatmoko, Widiyono, & Murhadi, 2022; Yesli Ivana Seran & Ali, 2023).

Namun kenyataannya, upaya-upaya tersebut belum berjalan secara maksimal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I di Gugus II Kecamatan Buleleng, diperoleh informasi bahwa terdapat 59,1% siswa yang belum lancar baca tulis, 22,7% siswa yang kesulitan baca tulis, dan 18,2% siswa yang lancar baca tulis. Kesenjangan ini disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya guru di kelas I hanya bergantung pada buku siswa yang ada di sekolah. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif untuk menarik perhatian siswa. Fenomena tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa disebabkan oleh kurangnya pembiasaan membaca sejak dini dan minimnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif (Fazzilah, Effendi, & Marlina, 2020; Luh Lista Santi Widiani, Putu Nanci Riastini, & Dewa Gede Firstia Wirabrata, 2022).

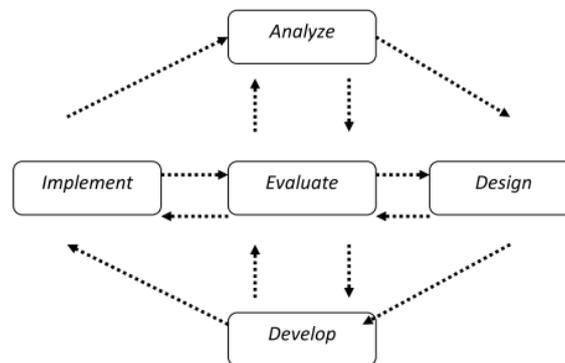
Pembelajaran kelas rendah di sekolah dasar hakikatnya memberikan kemampuan dasar baca-tulis-hitung (calistung), pengetahuan, dan keterampilan dasar bagi siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangannya (Arifin, Fadilah, & Widiyanto, 2020; Muhyidin, Rosidin, & Salpariansi, 2018). Salah satu komponen penting literasi baca tulis adalah keterampilan berbahasa yang mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, berbicara, dan memahami kosa kata. Literasi baca tulis terdiri dari lima tahapan kegiatan, yaitu persiapan, pembiasaan, pengembangan, pembelajaran dan evaluasi. Semua tahapan tersebut sesuai dengan pembelajaran yang terintegrasi dalam Kurikulum 2013 dan Implementasi Kurikulum Merdeka (Fahmi & Rochmiyati, 2024; Luh Lista Santi Widiani et al., 2022). Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran literasi baca tulis yang dapat diterapkan pada siswa kelas rendah di sekolah dasar. Program tersebut sangat penting bagi siswa kelas rendah karena kemampuan membaca dan menulis awal sangat mempengaruhi kemampuan membaca dan menulis lanjutan (Herliana & Anugraheni, 2020; Muhyidin et al., 2018). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi serta merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk menerima informasi dengan baik (Herliana & Anugraheni, 2020; Sitepu, 2021).

Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran interaktif. Adanya media pembelajaran interaktif membantu siswa dalam menggali, menemukan, dan membangun struktur pembelajaran sesuai dengan keinginannya (Putri & Wiarta, 2023; Rahmi, Budiman, & Widyaningrum, 2019). Buku interaktif digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang menampilkan informasi berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia serta dilengkapi kegiatan yang melibatkan interaksi dua arah dengan penggunaannya (Anggraini, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021; Siregar, Utomo, & Marlina, 2020). Perancangan buku interaktif digital dalam penelitian ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan *Book Creator* dengan mencantumkan teks, gambar, audio, video, permainan edukasi mengenal huruf, dan kegiatan menulis huruf yang dikemas secara menarik dan mudah digunakan sehingga siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Media yang disertai dengan gambar, animasi serta video yang menarik akan mampu meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk buku audio digital memiliki kategori yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan (Antariani, Gading, & Antara, 2021; Putri & Wiarta, 2023). Hal ini dapat dilihat dari beberapa hasil penelitian terkait pemanfaatan buku interaktif digital dalam pembelajaran, terbukti memberikan hasil yang cukup signifikan dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Pradani & Aziza, 2019; D. A. Setiawan, Wahjoedi, & Towaf, 2018).

Fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan buku interaktif digital literasi baca tulis sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis dalam proses pembelajaran kelas 1 di Gugus II Kecamatan Buleleng khususnya pada materi pengenalan huruf abjad. Tujuan penelitian ini untuk menciptakan media pembelajaran berupa buku interaktif digital literasi baca tulis tentang pengenalan huruf abjad untuk siswa kelas I SD. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting karena dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi baca tulis pada siswa kelas I sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) untuk merancang sebuah produk berupa buku interaktif digital literasi baca tulis serta untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas dari produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pemilihan model ini didasarkan pertimbangan terkait tahapan-tahapan kerja yang sistematis sebagai upaya dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada media pembelajaran. Terdapat lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Kelima tahapan ini saling berkaitan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Berdasarkan Gambar 1 dapat dijelaskan lima tahapan pengembangan media. Tahap analisis (*analyze*), merupakan tahap mencari informasi awal tentang perancangan media yang akan dikembangkan. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini diantaranya analisis kebutuhan siswa dan guru, kurikulum, buku siswa, karakteristik siswa, serta fasilitas dan lingkungan siswa. Tahap perancangan (*design*), meliputi penentuan aplikasi yang digunakan untuk merancang media, perancangan *outline* media, dan menyusun instrumen validitas dan kepraktisan produk. Tahap pengembangan (*development*) yaitu tahap pembuatan produk secara nyata berupa buku interaktif digital literasi baca tulis sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, serta diujikan pada para ahli, guru, dan siswa. Pembuatan media ini menggunakan aplikasi *Canva*, *Book Creator*, dan aplikasi pendukung lainnya. Tahap implementasi (*implementation*), yaitu produk digunakan dalam proses pembelajaran setelah dinyatakan layak, sebelum produk diimplementasikan siswa diberikan *pre-tes* untuk mengetahui kemampuan awal literasi baca tulis. Setelah produk diimplementasikan, siswa diberikan *post-tes* untuk mengetahui kemampuan literasi baca tulis setelah menggunakan buku interaktif digital literasi baca tulis dalam pembelajaran. Tahap evaluasi (*evaluation*), yaitu melakukan perbaikan produk serta menilai keefektifan produk dalam proses pembelajaran melalui analisis hasil *post-tes* yang telah dilakukan. Subjek penelitian yang terdiri atas dua ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dua orang guru kelas, dan 20 orang siswa kelas I SD Negeri 3 Penarukan. Data penelitian diperoleh melalui hasil observasi pembelajaran dikelas, wawancara dengan guru kelas, dan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan masukan dan saran dari para ahli, guru, dan siswa dalam menguji kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif untuk memaparkan hasil observasi, wawancara, dan masukan dalam kuesioner. Adapun skor hasil kuesioner uji ahli dan uji kepraktisan produk dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil presentase skor yang diperoleh selanjutnya dikonversikan menggunakan pedoman konversi skala lima yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skala Lima

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90-100	Sangat Baik	Sangat Layak
2.	75-85	Baik	Layak
3.	65-74	Cukup	Cukup Layak
4.	55-64	Kurang	Kurang Layak
5.	1-54	Sangat Kurang	Sangat Kurang Layak

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah produk berupa buku interaktif digital literasi baca tulis materi pengenalan huruf abjad pada siswa kelas I SD Negeri 3 Penarukan, serta menentukan kelayakan dan keefektifan produk untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, tahap analisis (*analyze*), kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa yang berada di perkembangan tahap operasional konkret, memiliki ketertarikan pada kegiatan yang menyenangkan, bervariasi, dan tidak monoton (I. S. Sari, Lestari, & Sari, 2020; Siskawati & Ramadan, 2022). Menganalisis permasalahan yang dialami siswa yaitu rendahnya kemampuan literasi baca tulis dikarenakan keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan hanya berpatokan pada buku ajar yang disediakan sekolah, menganalisis capaian pembelajaran serta fasilitas dan lingkungan siswa agar dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Kedua, tahap perancangan (*design*), dilakukan pembuatan *outline* media, penyusunan instrumen uji validitas dan kepraktisan produk, serta membuat tampilan awal produk. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa buku interaktif digital yang memadukan unsur multimedia berupa teks, gambar, audio, video, kegiatan menulis, dan permainan edukasi. Buku interaktif digital yang dirancang memiliki beberapa bagian diantaranya cover, identitas buku, bagian isi, dan penutup. Bagian cover merupakan tampilan awal yang memuat judul buku. Tampilan cover buku secara visual dapat dilihat seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Cover Buku

Pada bagian identitas buku terdapat prakata, daftar isi, petunjuk penggunaan, dan skema pembelajaran. Tampilan identitas buku disajikan pada Gambar 3.



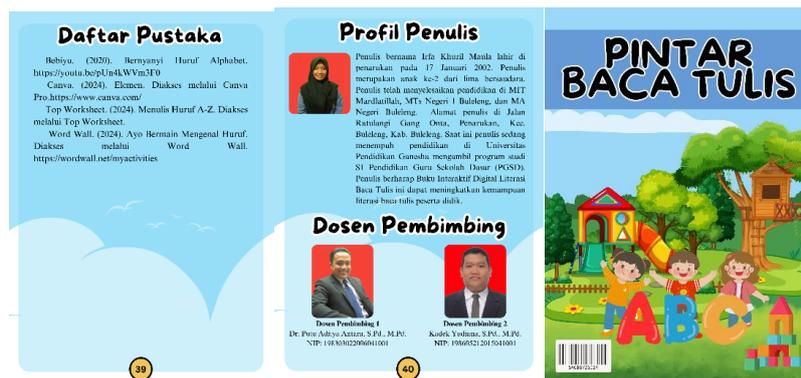
Gambar 3. Tampilan Identitas Buku

Pada bagian isi buku memuat beberapa kegiatan belajar seperti bernyanyi, membaca huruf abjad, menulis huruf abjad, membaca suku kata dan permainan. Setiap materi dalam kegiatan membaca terdapat audio penyebutan huruf dan nama benda yang dicantumkan. Adapun kegiatan menulis memuat lembar kerja siswa dengan kegiatan menebalkan huruf, melingkari huruf kecil dan kapital, serta melingkari benda sesuai dengan huruf yang dicantumkan. Permainan dalam buku merupakan permainan mencocokkan benda dengan huruf yang sesuai, skor permainan akan terlihat setelah permainan diselesaikan. Tampilan isi buku secara visual dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Isi Buku

Pada bagian penutup terdapat daftar isi, profil penulis, dan cover penutup buku. Bagian penutup pada buku secara visual ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Penutup Buku

Ketiga, tahap pengembangan (*development*), yaitu tahap merealisasikan produk berupa media pembelajaran buku interaktif digital literasi baca tulis sesuai rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini produk diujicobakan kepada para ahli, guru, dan siswa untuk mengetahui tingkat validitas dan kepraktisan produk. Berdasarkan hasil uji ahli materi buku interaktif digital literasi baca tulis diperoleh skor sebesar 96,25% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji ini didasarkan pada beberapa aspek yang telah dipenuhi seperti aspek kurikulum dan aspek isi materi. Hasil uji ahli bahasa diperoleh skor sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik, perolehan presentase tersebut didasarkan pada aspek kebahasaan yang telah dipenuhi. Adapun hasil uji ahli media diperoleh skor 90% dengan

kualifikasi sangat baik. Aspek yang diuji meliputi aspek tampilan, aspek teks, aspek teknis, dan aspek motivasi. Sementara itu, hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa diperoleh skor sebesar 98% dengan kulaifikasi sangat baik. Perolehan persentase tersebut didasarkan pada aspek-aspek yang telah dipenuhi, meliputi aspek konten, bahasa, tampilan media, dan rekayasa perangkat. Hasil uji kelayakan produk berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan dapat disajikan seperti [Tabel 2](#).

**Tabel 2. Hasil Uji Produk**

No.	Subjek	Hasil	Keterangan
1.	Ahli materi	96,25%	Sangat Baik
2.	Ahli bahasa	97,5%	Sangat Baik
3.	Ahli media	90%	Sangat Baik
4.	Kepraktisan oleh Guru	98%	Sangat Baik
5.	Kepraktisan oleh Siswa	98%	Sangat Baik
6.	Efektivitas	Sig (2-tailed): 0,00	Sangat Baik

Berdasarkan [Tabel 2](#) dapat dijelaskan bahwa hasil uji produk buku interaktif digital literasi baca tulis secara keseluruhan berada pada kategori sangat baik berdasarkan konversi skala lima ([Tabel 1](#)). Menurut penilaian dari ahli materi pembelajaran, ahli bahasa pembelajaran, ahli media pembelajaran, penarikan respon guru (praktisi) dan siswa memiliki skor dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa pada buku ini juga menunjukkan kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, maka buku interaktif digital literasi baca tulis pada materi pengenalan huruf abjad di kelas I sekolah dasar valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji efektivitas buku interaktif digital literasi baca tulis dinyatakan efektif, hal tersebut dibuktikan oleh hasil perhitungan uji *Paired Sampel t-Test*. Uji *Paired Sampel t-Test* menunjukkan hasil Sig (2-tailed) bernilai 0,00, karena nilai  $0,00 < 0,05$  (taraf signifikasn 5%) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima (terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan literasi baca tulis siswa setelah menggunakan buku interaktif digital literasi baca tulis di kelas I Sekolah Dasar), sehingga dapat disimpulkan bahwa buku interaktif digital literasi baca tulis layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas I SD

## Pembahasan

Produk final yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu buku interaktif digital literasi baca tulis dengan muatan materi pengenalan huruf abjad. Buku yang dikembangkan berbentuk buku digital dengan fitur-fitur interaktif yang sangat mudah diakses melalui ponsel dengan jaringan internet. Pemilihan gambar-gambar yang termuat dalam buku ini adalah gambar benda dan hewan yang dekat dengan lingkungan siswa. Selain itu, buku ini juga memiliki fitur audio pada setiap materi, kegiatan menulis pada lembar kerja siswa, dan permainan edukasi diakhir materi ([Jannah & Atmojo, 2022](#); [Kartiko & Mampouw, 2021](#)). Tujuan adanya fitur interaktif dalam buku tersebut adalah merangsang kemampuan literasi baca tulis siswa secara bertahap dan dengan cara yang menyenangkan ([Jannah & Atmojo, 2022](#); [Pradani & Aziza, 2019](#)). Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini dikarenakan tahapan-tahapan pengembangannya memiliki alur yang jelas dan sistematis mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dalam menghasilkan produk final, sehingga model ini tepat digunakan untuk mengembangkan produk secara efektif serta tervalidasi oleh para ahli. Kebaruan penelitian ini terdapat pada media yang dikembangkan berupa buku interaktif digital dengan memanfaatkan multimedia seperti gambar, audio, video, kegiatan interaktif menulis, dan permainan edukasi sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar literasi baca tulis yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya terkait pengembangan *E-Bookstory* yang menjadi kebutuhan sekolah dan guru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ([Soesilo & Munthe, 2020](#); [L. R. Tambunan, Siregar, & Susanti, 2020](#)).

Hasil uji validitas buku interaktif digital literasi baca tulis dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dinyatakan memperoleh kualifikasi sangat baik. Perolehan hasil uji validitas tersebut sesuai dengan aspek-aspek yang telah dipenuhi yaitu aspek ahli materi meliputi kurikulum dan isi materi, aspek ahli bahasa meliputi kebahasaan, serta aspek ahli media meliputi teknis, motivasi, teks, dan tampilan. Dari hasil uji validitas oleh para ahli diperoleh masukan berupa perbaikan cover, penulisan, pemilihan kontras warna, dan pemilihan gambar yang sesuai dengan lingkungan siswa, setelah dilakukan perbaikan secara keseluruhan hasil produk telah sesuai. Gambar yang disajikan merupakan gambar benda disekitar peserta didik dan memiliki warna yang mencolok sehingga memberikan daya tarik pada peserta didik. Desain yang menarik pastinya akan menstimulasi siswa untuk semangat dalam belajar sehingga penerimaan pesan menjadi lebih komprehensif ([Kartiko & Mampouw, 2021](#); [Rahmatin, Katili, Hadjaratie, & Suhada, 2021](#)). Selain itu, penulisan, pemilihan warna yang serasi, dan materi yang sesuai dengan lingkungan sekitar sangat

penting bagi siswa agar memahami isi yang terdapat dalam buku interaktif digital literasi baca tulis (S. Rahmawati, Effendi, & Wulandari, 2022; Yuliana, Fatimah, & Barlian, 2021). Tampilan media yang menarik dengan warna yang mencolok dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun animasi cenderung lebih diminati oleh siswa (Puteri, Ferdiansyah, & Murjainah, 2022; Siskawati & Ramadan, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media buku interaktif digital untuk siswa sekolah dasar memiliki kategori sangat baik dan layak digunakan oleh peserta didik sebagai media pembelajaran membaca permulaan (Anggraini et al., 2021; Fachrurrozi, Utami, & Aldian, 2021).

Hasil uji kepraktisan buku interaktif digital literasi baca tulis dengan melibatkan respon guru dan siswa memperoleh kualifikasi sangat baik dengan perbaikan berupa penambahan materi suku kata pada buku. Perolehan hasil uji kepraktisan sesuai dengan aspek-aspek yang dipenuhi meliputi aspek bahasa, tampilan media, dan rekayasa perangkat. Hal tersebut juga dikarenakan buku interaktif digital yang mudah diakses dan digunakan melalui *smartphone* dengan jaringan internet sehingga memudahkan siswa belajar dimanapun (Anggraini et al., 2021; I. M. D. Setiawan, Putra, & Sugiartawan, 2023). Selain itu, bahasa yang digunakan dalam buku ini sederhana dan mudah dipahami sehingga siswa tidak kesulitan dalam memahami materi yang terdapat dalam buku (Sembiring, Agung, & Antara, 2021; D. A. Setiawan et al., 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai penerapan media literasi digital belajar membaca yang mampu meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar (Gufran & Mataya, 2020; Luh Lista Santi Widiani et al., 2022).

Hasil efektivitas buku interaktif digital literasi baca tulis untuk siswa kelas I SD Negeri 3 Penarukan menunjukkan bahwa penggunaan buku efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa. Hasil tersebut dilihat dari perolehan nilai signifikansi dari uji *Paired Sampel t-Test* sebesar 0,00 lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Salah satu keunggulan buku ini adalah bersifat interaktif sehingga siswa bisa terlibat secara aktif dan menyenangkan mengenal bentuk huruf abjad dalam pembelajaran (Anggraini et al., 2021; E. Rahmawati, 2022). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa buku interaktif digital efektif meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas I Sekolah Dasar. Media literasi fonik digital yang memiliki kontribusi signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar (Adnyana, Arnyana, & Margunayasa, 2023; Siregar et al., 2020). Buku digital berbasis scrapbook yang efektif meningkatkan literasi baca tulis siswa sekolah dasar (L. D. K. Sari & Wardani, 2021; H. P. Tambunan, Sitohang, & Nasution, 2021). Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, sehingga penting untuk menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan agar berdampak positif terhadap tujuan pembelajaran (Dwiqui, Sudatha, & Sukmana, 2020; Estheriani & Muhid, 2020). Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mampu meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa.

#### 4. SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa buku interaktif digital literasi baca tulis yang telah teruji validitas, kepraktisan, dan efektifitas untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas I SD Negeri 3 Penarukan. Adapun saran-saran yang bisa dikemukakan dalam penelitian ini adalah bagi guru agar meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa dengan mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Bagi sekolah, agar memberikan arahan dan dukungan kepada guru dalam menunjang kegiatan yang meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 5. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ditujukan untuk seluruh pihak yang memberikan dukungan secara materi maupun moral dalam penyusunan karya ini.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I. M., Arnyana, I. B. P., & Margunayasa, I. G. (2023). Digital Phonics Literacy Media to Support the Initial Reading Skills of First-Grade Students in Multicultural Bilingual Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 6(1), 14–25. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v6i1.58838>.
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>.
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467.

- <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>.
- Arifin, F., Fadilah, Z., & Widiyanto, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 98. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.3873>.
- Basuki, Purwanto, J., Jatmoko, D., Widiyono, Y., & Murhadi. (2022). Literasi Digital Dan Penyusunan Buku Ajar Berbasis Teknologi Bagi Guru Smp Muhammadiyah Jono. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 865–868. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i2.4878>.
- Dewi, W. S., Karma, I. N., & Oktavianti, I. (2022). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Pada Literasi Baca Tulis di SDN 30 Ampenan Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2165–2172. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4.931>.
- Dwqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Estheriani, N. G. N., & Muhid, A. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 22(2), 118. <https://doi.org/10.26486/psikologi.v22i2.1206>.
- Fachrurrozi, F., Utami, N. C. M., & Aldian, R. (2021). Pengembangan Buku Audio Digital Sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Kelas I Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 17–31. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p17-31>.
- Fahmi, J. N., & Rochmiyati, S. (2024). Pengaruh Jurnal Membaca Digital terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 71–77. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.745>.
- Fazzilah, E., Effendi, K. N. S., & Marlina, R. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Uncertainty dan Data. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1034–1043. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.306>.
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>.
- Hijjayati, Z., Makki, M., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas 3 di SDN Sapit. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3b), 1435–1443. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.774>.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Kartiko, I., & Mampouw, H. L. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android pada Materi Perbandingan Berbalik Nilai. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1700–1710. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.695>.
- Luh Lista Santi Widiani, Putu Nanci Riastini, & Dewa Gede Firstia Wirabrata. (2022). Aplikasi Android Belajar Membaca (KEJARBACA): Minat Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 483–491. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52568>.
- Maziyah, A., & Anjar, A. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Outdoor Education untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA/MA pada Materi Ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo* (p. 2 No 1). <https://doi.org/10.33503/prosiding.v2i01.1520>.
- Muhyidin, A., Rosidin, O., & Salpariansi, E. (2018). Metode Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Di Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 30. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2464>.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v4i2.5161>.
- Puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah, M. (2022). Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 46–53. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.41070>.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2023). E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jipppg.v5i3.57747>.
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>.
- Rahmawati, E. (2022). Konsep Pembelajaran Menyenangkan bagi Siswa Kelas Bawah Tingkat Sekolah Dasar. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i1.568>
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(1), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>.
- Sari, I. S., Lestari, S. R., & Sari, M. S. (2020). Development of A Guided Inquiry-Based E-module on Respiratory System Content Based on Research Results of the Potential Single Garlic Extract (*Allium sativum*) to Improve Student Creative Thinking Skills and Cognitive Learning Outcome. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 228–240. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.17065>.
- Sari, L. D. K., & Wardani, K. W. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital untuk Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1968–1977. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1138>.
- Sembiring, S. B., Agung, A. A. G., & Antara, P. A. (2021). Media Audio Visual dengan Tema Lingkunganku Terhadap Keterampilan Berbicara Anak di Depan Umum. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 371. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40134>.
- Setiawan, D. A., Wahjoedi, W., & Towaf, S. M. (2018). Multimedia Interaktif Buku Digital 3D pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(9). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i9.11532>.
- Setiawan, H., Aji, S. M. W., & Aziz, A. (2019). Puisi Berbasis Hasil Karya Gambar: Upaya Penguatan Literasi Siswa SD Kelas Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 50–60. <https://doi.org/10.33366/ilg.v2i1.1559>.
- Setiawan, I. M. D., Putra, R. P., & Sugiartawan, P. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Klasifikasi Hewan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 6(3), 413–421. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v6i3.55129>.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828–834. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.881>.
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>.
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>.
- Tambunan, H. P., Sitohang, R., & Nasution, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Rendah. *Jurnal Guru Kita*, 6(1). <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i1.32423>.
- Tambunan, L. R., Siregar, N. A. R., & Susanti, S. (2020). Implementasi E-book Berbasis Smartphone pada Materi Polinomial di Kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v2i2.2521>.
- Yesli Ivana Seran, H. A. . L., & Ali, U. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di Sd Gmit Airnona 1 Kota Kupang. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(1), 571–528. <https://doi.org/10.1080/10137548.2010.9687916>.
- Yuliana, Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36–46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>.
- Yunita Anindya, E. F., Suneki, S., & Purnamasari, V. (2019). Analisis Gerakan Literasi Sekolah Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18053>.