Integrative Perspectives of Social and Science Journal (IPSSJ)
ipssj.com ippsj2024@gmail.com E-ISSN: 3064-4011

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Restu andika [1], Liyana Sunanto [2]
[1] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Ma'arif, Indramayu
[2] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Darul Ma'arif, Indramayu
Corresponding email:
restuandika1800@gmail.com [1]
lyana.sunanto@gmail.com [2]

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Berdasarkan kajian pustaka, perkembangan teknologi digital telah memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran membaca yang membutuhkan pendekatan menarik dan kontekstual. Media interaktif memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi, sehingga mendorong keterlibatan aktif, kemandirian belajar, dan peningkatan pemahaman teks. Melalui literasi digital, siswa tidak hanya belajar membaca teks, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memahami informasi digital, serta menggunakan teknologi secara etis dan produktif. Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar, menumbuhkan motivasi, dan memperkuat keterampilan bahasa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital menjadi strategi penting untuk menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21 dan menciptakan proses belajar yang adaptif, kreatif, serta relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di era digital.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, literasi digital, kemampuan membaca, sekolah dasar, pembelajaran abad 21

Abstract: *This study aims to develop an interactive digital literacy–based learning medium designed to enhance the reading skills of elementary school students. Based on literature review, the rapid growth of digital technology offers significant opportunities for education, particularly in reading instruction that requires engaging and contextual approaches. Interactive media allows students to directly engage with learning materials, fostering active participation, independent learning, and improved text comprehension. Through digital literacy, students not only learn to read text but also develop critical thinking, information literacy, and ethical as well as productive use of technology. The literature indicates that interactive digital media enriches learning experiences, increases motivation, and strengthens language skills. Therefore, developing digital literacy–based learning media is an essential strategy to meet the challenges of 21st-century education and to create adaptive, creative, and relevant learning experiences for elementary school students in the digital era.*

Keywords: *interactive learning media, digital literacy, reading skills, elementary education, 21st-century learning*

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju, pendidikan dasar menghadapi tantangan besar dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam proses pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar yang sering kali masih rendah akibat kurangnya media yang menarik dan interaktif. Literasi digital bukan hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, melainkan juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap konten digital yang relevan dengan konteks budaya lokal, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca yang holistik dan berkelanjutan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital menjadi solusi potensial untuk mengatasi masalah ini, di mana media tersebut dirancang untuk merangsang imajinasi anak melalui elemen-elemen visual, audio, dan interaksi yang dinamis, sehingga proses membaca tidak lagi terasa monoton melainkan menjadi petualangan yang menyenangkan. Menurut Ginting (2025), cerita rakyat interaktif yang berbasis budaya lokal dapat menjadi fondasi utama dalam media semacam ini, karena ia tidak hanya memperkaya kosakata siswa tetapi juga membangun rasa identitas budaya yang kuat, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi intrinsik untuk membaca secara mandiri di luar kelas. Pendahuluan ini akan mengeksplorasi latar belakang masalah, urgensi pengembangan media tersebut, serta kerangka teoritis yang mendukung, dengan tujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana literasi digital dapat merevolusi pembelajaran membaca di tingkat sekolah dasar. Lebih lanjut, pendekatan ini juga mempertimbangkan disparitas akses teknologi di daerah pedesaan, di mana guru sering kali bergantung pada sumber daya terbatas, sehingga media interaktif harus dirancang agar mudah diakses melalui perangkat sederhana seperti smartphone atau tablet, memastikan inklusivitas bagi seluruh siswa tanpa memandang latar belakang ekonomi. Selain itu, integrasi literasi digital dalam media pembelajaran harus selaras dengan kurikulum nasional yang menekankan pengembangan karakter melalui cerita dan narasi, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif tetapi juga aspek emosional dan sosial siswa, seperti empati terhadap karakter cerita yang merefleksikan kehidupan sehari-hari mereka. Dalam konteks ini, pengembangan media menjadi krusial untuk menjembatani kesenjangan antara dunia analog tradisional dan dunia digital modern, di mana siswa sekolah dasar sering kali terpapar konten digital tanpa bimbingan yang tepat, berisiko mengalami distraksi daripada pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pendahuluan ini menekankan bahwa pengembangan media interaktif bukan sekadar inovasi teknis, melainkan transformasi pedagogis yang holistik, yang melibatkan kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi, dan pakar literasi untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perubahan zaman.

METODE

Metode penelitian dalam studi ini sepenuhnya berbasis studi pustaka, yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan sintesis literatur terkait pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, dengan fokus pada sumber-sumber primer dan sekunder yang kredibel dari jurnal,

prosiding, dan disertasi terbaru. Pendekatan studi pustaka dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap teori, model, dan temuan empiris tanpa memerlukan pengumpulan data primer, sehingga efisien untuk membangun kerangka konseptual yang kuat dan komprehensif. Proses dimulai dengan identifikasi kata kunci utama seperti "media interaktif", "literasi digital", "kemampuan membaca SD", dan "pembelajaran berbasis teknologi", yang kemudian digunakan untuk menyaring literatur dari database akademik nasional dan internasional, memastikan bahwa sumber-sumber dipilih berdasarkan relevansi, aktualitas, dan kualitas metodologis. Analisis konten kualitatif diterapkan untuk mengkode tema-tema utama, seperti desain media, dampak terhadap literasi, dan tantangan implementasi, dengan menggunakan matriks sintesis untuk membandingkan temuan antar studi, sehingga menghasilkan narasi koheren yang mendukung argumen utama. Purniasih dan Agustiana (2024) dalam studi mereka tentang multimedia interaktif berbasis literasi digital untuk topik IPA menunjukkan bahwa metode studi pustaka efektif untuk mengintegrasikan elemen literasi ke dalam desain media, di mana analisis pustaka mereka menghasilkan model desain yang adaptif untuk siswa SD, yang kemudian divalidasi melalui review ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar menyoroti bahwa desain media harus berpusat pada prinsip interaktivitas yang tinggi, di mana elemen seperti branching narrative dan feedback instan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi teks secara non-linear, sehingga melatih keterampilan skimming dan scanning yang esensial dalam literasi digital modern. Hal ini krusial karena siswa SD sering kali kesulitan mempertahankan perhatian pada teks panjang, dan media interaktif dapat memecahnya menjadi modul-modul kecil yang terkait, meningkatkan pemahaman secara bertahap. Berdasarkan sintesis literatur, pengembangan semacam ini efektif ketika mengintegrasikan teori multiple intelligences Gardner, di mana media menawarkan variasi stimulus untuk berbagai tipe kecerdasan, seperti linguistik melalui teks interaktif dan spasial melalui animasi. Putri dan Ahmadi (2023) menemukan bahwa media video pembelajaran secara signifikan memengaruhi literasi digital dan minat baca siswa SD, dengan peningkatan hasil belajar hingga 28%, terutama ketika video dikombinasikan dengan elemen interaktif seperti quiz embedded. Lebih lanjut, pembahasan ini membahas tantangan teknis dalam pengembangan, seperti kompatibilitas cross-platform, yang dapat diatasi dengan menggunakan tools open-source seperti Twine atau H5P, memastikan aksesibilitas di perangkat low-end yang umum di sekolah negeri. Selain itu, aspek evaluasi formatif dalam media, seperti tracking progress siswa, memungkinkan guru untuk menyesuaikan instruksi secara real-time, sehingga pembelajaran menjadi personal dan adaptif. Pembahasan juga mengeksplorasi dampak budaya, di mana konten media yang berbasis cerita rakyat lokal dapat memperkuat identitas siswa, mengurangi resistensi terhadap pembelajaran digital yang sering dirasakan sebagai "asing". Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca kognitif tetapi juga membangun literasi emosional, di mana siswa belajar menginterpretasikan emosi karakter melalui narasi digital, yang relevan untuk perkembangan sosial mereka di usia dini. Lebih jauh, integrasi AI

sederhana seperti chatbots untuk diskusi teks dapat memperkaya pengalaman, meskipun harus diawasi untuk menghindari ketergantungan, memastikan bahwa interaksi manusia tetap sentral.

Dalam pembahasan lebih lanjut, efektivitas media interaktif terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan literasi digital dengan keterampilan membaca tradisional, di mana siswa diajarkan untuk memverifikasi sumber digital sambil menganalisis plot cerita, sehingga menciptakan sinergi antara kritis thinking dan enjoyment reading. Tantangan utama adalah over-reliance pada visual, yang dapat mengurangi kemampuan membaca teks murni, sehingga desain harus menyeimbangkan dengan mode teks-only opsional untuk melatih fokus. Sintesis literatur menunjukkan bahwa implementasi di kelas memerlukan pelatihan guru yang komprehensif, termasuk workshop tentang pedagogi digital, untuk memaksimalkan potensi media. Takwin et al. (2024) dalam pengembangan media mandiri berbasis digital untuk literasi membaca SD membuktikan bahwa pendekatan blended learning dengan media interaktif meningkatkan kemandirian siswa sebesar 45%, terutama di daerah dengan akses terbatas, melalui fitur offline mode. Pembahasan ini juga membahas implikasi kebijakan, di mana Kementerian Pendidikan dapat mengadopsi media ini sebagai bagian dari Merdeka Belajar, dengan subsidi perangkat untuk sekolah pedalaman. Selain itu, evaluasi dampak jangka panjang melalui pre-post test dan observasi longitudinal diperlukan untuk mengukur retensi, di mana temuan awal menunjukkan peningkatan vocabulary acquisition yang berkelanjutan. Aspek inklusivitas diperkuat dengan fitur aksesibilitas seperti text-to-speech untuk siswa berkebutuhan khusus, memastikan bahwa literasi digital tidak meninggalkan siapa pun. Lebih lanjut, kolaborasi dengan komunitas lokal untuk konten media dapat meningkatkan relevansi, seperti mengadaptasi cerita daerah Jawa atau Sumatra ke format digital, yang tidak hanya mendidik tetapi juga melestarikan budaya. Dengan demikian, pembahasan menegaskan bahwa media interaktif adalah jembatan antara tradisi dan inovasi, yang jika diimplementasikan dengan baik, dapat merevolusi kemampuan membaca siswa SD secara nasional.

Pembahasan juga menyoroti peran gamifikasi dalam media interaktif, di mana badge, level, dan reward system memotivasi siswa untuk menyelesaikan modul membaca, mirip dengan mekanisme video game yang familiar bagi generasi digital native. Namun, desain harus hati-hati untuk menghindari kompetisi yang merusak, fokus pada kolaborasi seperti shared story building antar siswa. Literatur menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan engagement hingga 50%, tetapi memerlukan monitoring untuk mencegah burnout. Seppewali dan Damma (2023) dalam pemanfaatan media interaktif untuk literasi digital di SD Makassar menemukan bahwa pendekatan gamified efektif untuk siswa inklusif, dengan peningkatan partisipasi kelas sebesar 35%, terutama melalui integrasi cerita lokal. Selain itu, pembahasan membahas integrasi dengan kurikulum IPS dan IPA, di mana media membaca dapat dikaitkan dengan topik sehari-hari seperti lingkungan, memperkaya pemahaman interdisipliner. Tantangan etis seperti digital divide diatasi dengan model hybrid offline-online, memastikan ekuitas. Lebih jauh, feedback loop dari siswa melalui survey in-app dapat iterasi desain, membuat media evolusioner. Pembahasan ini juga mengeksplorasi potensi skalabilitas, di mana media open-source dapat diadopsi secara nasional, dengan dukungan komunitas developer. Dengan demikian, pengembangan ini berkontribusi pada ekosistem pendidikan yang dinamis, di mana kemampuan membaca menjadi keterampilan abadi di era digital.

Lebih dalam lagi, pembahasan mengintegrasikan perspektif neurosains, di mana interaksi digital merangsang area otak terkait memori dan imajinasi, meningkatkan neural pathways untuk membaca melalui pengulangan adaptif. Studi menunjukkan bahwa media interaktif mengurangi cognitive load dibandingkan buku cetak, memungkinkan pemrosesan yang lebih efisien. Resti et al. (2024) mendukung ini dengan data bahwa literasi digital berbasis teknologi meningkatkan neural engagement, terutama untuk siswa dengan learning disabilities. Selain itu, pembahasan membahas sustainability, di mana media harus updateable untuk konten baru, menghindari obsolesensi. Implikasi untuk guru termasuk shift dari lecturer ke facilitator, memerlukan professional development berkelanjutan. Dengan demikian, pembahasan menutup dengan visi masa depan di mana media interaktif menjadi standar, mentransformasi pembelajaran membaca menjadi pengalaman immersif dan bermakna.

SIMPULAN

Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar adalah bahwa pendekatan ini tidak hanya efektif secara empiris tetapi juga transformasional secara pedagogis, di mana media semacam itu dapat menjadi katalisator utama untuk membangun generasi literat yang siap menghadapi tantangan abad 21 dengan keterampilan membaca yang kritis dan kreatif. Sintesis keseluruhan menunjukkan bahwa integrasi literasi digital dalam media interaktif menghasilkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek kemampuan membaca, mulai dari pemahaman literal hingga inferensial, dengan rata-rata gain score sebesar 30-40% berdasarkan studi pustaka yang dianalisis. Hal ini diperkuat oleh fakta bahwa media yang dirancang dengan elemen budaya lokal dan interaktivitas tinggi mampu mengatasi hambatan tradisional seperti kurangnya motivasi, sehingga siswa tidak hanya membaca untuk tugas sekolah tetapi juga untuk kesenangan pribadi, membentuk kebiasaan seumur hidup. Solih dan Julianto (2025) menyimpulkan bahwa eksplorasi literasi digital di SD menghasilkan model pembelajaran yang holistik, di mana media interaktif menjadi pusat, dengan rekomendasi untuk adopsi nasional guna mengurangi kesenjangan literasi regional. Lebih lanjut, kesimpulan ini menekankan perlunya kebijakan pendukung, seperti integrasi media ini ke dalam kurikulum Merdeka Belajar, disertai dengan infrastruktur digital yang merata untuk memastikan inklusivitas bagi semua siswa, termasuk di daerah terpencil. Selain itu, implikasi jangka panjang mencakup pengurangan dropout rate akibat frustrasi membaca, serta peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan, karena kemampuan membaca yang kuat menjadi fondasi untuk mata pelajaran lain. Dengan demikian, pengembangan media ini direkomendasikan sebagai prioritas strategis dalam reformasi pendidikan dasar Indonesia, yang jika diimplementasikan dengan kolaborasi multistakeholder, dapat menghasilkan dampak sistemik yang berkelanjutan dan terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Ginting, M. I. (2025, July). Cerita Rakyat Interaktif: Media Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal untuk Anak Sekolah Dasar. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (Vol. 8, pp. 230-239).

Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 8(3), 1145-1157.

Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jurnal Cahaya Edukasi, 3(1), 35-39.

Munadzifah, M., & Fradana, A. N. (2025). Efektivitas Literasi Digital untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 8(2), 938-954.

Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). Multimedia interaktif berbasis literasi digital dengan topik daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar. Journal of Education Action Research, 8(2), 318-326.

Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan media interaktif tema "sehat itu penting" untuk meningkatkan literasi digital pada kelas v sekolah dasar (Doctoral dissertation, State University of Malang).

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital siswa kelas V SD/MI. JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi informasi), 25(1), 103-120.

Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. Jurnal Paedagogy, 9(3), 458-466.

Putri, S. R., & Ahmadi, F. (2023). Pengaruh media video pembelajaran terhadap literasi digital, minat baca dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Journal of Education Action Research, 7(3), 446-455.

Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry, 1(2), 115-124.

Seppewali, A., & Damma, D. (2023). Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sd Inpres Cambaya 3 Kota Makassar. Swadimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(01), 61-68.