

EFEKTIVITAS PENERAPAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MEDIA DONGENG DIGITAL TERHADAP LITERASI MEMBACA SISWA DI SD NEGERI 04 PALEMBANG

Sri Wahyuni¹, Magdad Hatim², Ida Suryani³

Universitas PGRI Palembang

e-mail: sriwahyunii1011@gmail.com, magdadhatim@gmail.com, idasry321@gmail.com

Diterima: 24/06/2026; Direvisi: 02/07/2026; Diterbitkan: 12/07/2026

ABSTRAK

Rendahnya literasi membaca siswa sekolah dasar menuntut pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya melalui pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital, yaitu media cerita yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terhadap literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 04 Palembang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Pretest-Posttest non-equivalent control group design*. Sampel penelitian ditentukan melalui *purposive sampling*, terdiri atas 58 siswa kelas II A (kelompok eksperimen) dan II B (kelompok kontrol), masing-masing 29 siswa. Instrumen penelitian berupa tes literasi membaca sebanyak 10 soal pilihan ganda yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *independent sample t-test* dengan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *Posttest* kelompok eksperimen sebesar 88,62, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 73,10, dengan nilai t hitung $5,018 > t$ tabel 2,003 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini membuktikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital efektif meningkatkan literasi membaca siswa, khususnya dalam memahami informasi tersurat, menemukan informasi penting, memahami hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan pesan bacaan, sehingga dapat menjadi alternatif inovatif pembelajaran membaca di sekolah dasar.

Kata kunci: Pembelajaran Interaktif, Dongeng Digital, Literasi Membaca

ABSTRACT

The low reading literacy of elementary school students requires engaging and innovative learning, one of which is interactive learning based on digital storytelling media, a story-based medium that combines text, images, audio, and animation. This study aims to analyze the effectiveness of implementing interactive learning based on digital storytelling media on the reading literacy of second-grade students at SD Negeri 04 Palembang. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method and a *Pretest-Posttest non-equivalent control group design*. The sample was determined through purposive sampling, consisting of 58 second-grade students from classes II A (experimental group) and II B (control group), with 29 students each. The research instrument was a validated 10-item multiple-choice reading literacy test. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and an independent sample t-test with IBM SPSS Statistics 25. The results showed that the experimental group's *Posttest* mean was 88.62, higher than the control group's 73.10, with a calculated t value of $5.018 > t$ table 2.003 and a significance of $0.000 < 0.05$. These findings demonstrate that interactive learning based on digital storytelling media is effective in improving students' reading literacy, particularly in understanding explicit information, identifying key information, comprehending cause-and-effect relationships, and interpreting textual messages, making it a viable innovative alternative for reading instruction in elementary schools.

Keywords: Interactive Learning, Digital Storytelling, Reading Literacy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap praktik pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran membaca. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan agar berpusat pada peserta didik, menguatkan literasi, serta memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Kondisi tersebut menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran membaca adalah dongeng digital, yaitu media cerita berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, audio, dan animasi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Temuan Yahzunka dan Astuti (2022) memperkuat hal tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis literasi digital, seperti *Pop Up Book* digital, terbukti secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Kurikulum Merdeka juga memberikan ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran inovatif sebagai upaya memperkuat literasi membaca siswa (Sufyadi, 2021). Penguatan literasi membaca menjadi sangat penting karena kemampuan ini merupakan fondasi dalam membangun pemahaman, penalaran, serta kemampuan berpikir kritis siswa terhadap informasi yang diperoleh dari teks (Irawan et al., 2024). Sejalan dengan itu, pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) pada jenjang sekolah dasar menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami, menafsirkan, dan merefleksikan informasi, sehingga pemanfaatan dongeng digital dinilai relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna (Musa, 2025; Hasan et al., 2025).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan berbahasa, khususnya membaca sebagai dasar literasi. Literasi membaca tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenal huruf dan melafalkan kata, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menafsirkan makna, menemukan informasi penting, serta merefleksikan isi teks secara kritis. Penguasaan literasi membaca sejak dini sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, karena hampir seluruh proses belajar menuntut kemampuan memahami informasi tertulis (Mubin & Aryanto, 2024). Hal ini didukung oleh hasil penelitian Rosa, Suastra, dan Sariyasa (2023) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar, dengan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang sangat valid serta peningkatan nilai belajar siswa secara signifikan setelah penggunaan media tersebut. Oleh sebab itu, pengembangan literasi membaca perlu didukung oleh strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Dalam era digital, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga perlu dioptimalkan agar pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Di sisi lain, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran harus diimbangi dengan literasi digital agar informasi yang disajikan dapat dimanfaatkan secara tepat oleh guru maupun siswa (Dwi, 2022; Aditomo, 2021).

Penelitian ini didasarkan pada beberapa kajian teoretis utama yang meliputi konsep pembelajaran interaktif, media pembelajaran, media dongeng digital, dan literasi membaca. Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang menekankan adanya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik dalam membangun pengetahuan secara aktif melalui kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, mengamati, dan menanggapi materi pembelajaran. Melalui pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, bermakna, dan

mendorong keterlibatan siswa secara optimal (Suryani, 2021). Pramesworo, Wajnah, Malik, Lamatokan, dan Nugroho (2025) menegaskan bahwa metode pembelajaran interaktif, seperti proyek kolaboratif, gamifikasi, dan aktivitas berbasis teknologi, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sehingga secara nyata meningkatkan motivasi dan capaian akademik siswa sekolah dasar. Keberhasilan pembelajaran interaktif sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu menyajikan konsep secara konkret, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Karna, Adrias, dan Zulkarnaini (2025) menambahkan bahwa media pembelajaran interaktif seperti video edukatif dan aplikasi berbasis permainan efektif meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa, meskipun implementasinya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan kesiapan guru. Dalam konteks penelitian ini, dongeng digital dipilih sebagai media pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur cerita, visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan minat serta perhatian siswa dalam membaca. Dongeng digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah, menyenangkan, dan kontekstual (Harahap et al., 2024; Choo et al., 2020; Prastyo et al., 2024).

Berbagai hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dongeng digital memiliki potensi yang positif dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi belajar, serta menyajikan bahan bacaan yang lebih menarik dan sesuai dengan dunia anak (Usman, 2022; Nursyamsudin, 2022). Penelitian Riberu et al., (2023) juga menunjukkan bahwa dongeng digital Nusantara efektif dalam membentuk karakter siswa serta memperoleh respons positif dari guru dan peserta didik. Selain itu, Sonya dan Muthi (2025) menemukan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman bacaan dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, Nurzaman (2023) mengembangkan model kolaboratif interaktif *readaloud* yang terbukti dapat diterapkan dalam pembelajaran membaca untuk mendukung pemahaman bacaan siswa sekolah dasar, sementara Krisnawati, Farradhillah, Mariyam, Febrianti, Setianingsih, Iskandar, Majid, dan Wulan (2023) menegaskan bahwa penguatan literasi digital pada pembelajaran abad ke-21 di sekolah dasar berkontribusi penting terhadap kesiapan siswa menghadapi pembelajaran berbasis teknologi.

Meskipun demikian, jika ditelaah lebih cermat, penelitian-penelitian tersebut memperlihatkan pola yang konsisten: dongeng digital dan pembelajaran interaktif masih diposisikan sebagai dua variabel yang berdiri sendiri. Riberu et al., (2023), Usman (2022), dan Nursyamsudin (2022) mengkaji dongeng digital semata-mata sebagai media pembentuk karakter atau peningkat minat baca, tanpa menempatkannya di dalam rancangan pembelajaran interaktif yang eksplisit dan terstruktur. Sebaliknya, Suryani (2021), Nurzaman (2023), dan Sonya dan Muthi (2025) mengembangkan model-model pembelajaran interaktif untuk literasi membaca, tetapi tidak menggunakan dongeng digital sebagai media utamanya, sehingga potensi sinergi antara unsur cerita multimodal (teks, gambar, audio, animasi) dengan prinsip keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran interaktif belum teruji secara empiris dalam satu desain penelitian yang sama. Krisnawati et al. (2023) memang menegaskan pentingnya literasi digital di sekolah dasar, namun kajiannya bersifat umum dan deskriptif, belum menyentuh efektivitas penerapan media dongeng digital yang diintegrasikan ke dalam skenario pembelajaran interaktif secara terukur terhadap capaian literasi membaca siswa. Sejauh penelusuran peneliti, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menguji efektivitas

pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terhadap literasi membaca siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas II di SD Negeri 04 Palembang. Dengan kata lain, penelitian sebelumnya cenderung menelaah dongeng digital atau pembelajaran interaktif secara terpisah, sedangkan penelitian yang memadukan keduanya secara terintegrasi dalam satu model pembelajaran, sekaligus mengukur dampaknya terhadap peningkatan literasi membaca di sekolah dasar, belum banyak dilakukan. Kesenjangan inilah yang menjadi *research gap* utama yang mendasari penelitian ini.

Kesenjangan penelitian tersebut sejalan dengan kondisi empiris yang ditemukan di SD Negeri 04 Palembang. Berdasarkan hasil observasi awal, kemampuan literasi membaca siswa kelas II masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Selain itu, pembelajaran membaca yang berlangsung masih didominasi oleh metode konvensional dan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran belum dilakukan secara optimal guru cenderung menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber bacaan tanpa memanfaatkan elemen multimodal yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu pembelajaran membaca yang interaktif, inovatif, dan berorientasi pada penguatan literasi sebagaimana dituntut oleh Kurikulum Merdeka, dengan kondisi nyata di lapangan yang masih cenderung konvensional dan kurang memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Jika kondisi ini tidak diatasi, maka kemampuan literasi membaca siswa berpotensi berkembang secara kurang optimal, padahal kemampuan tersebut merupakan fondasi bagi keberhasilan belajar siswa pada tahap pendidikan selanjutnya, sekaligus menjadi indikator kesiapan generasi menghadapi tuntutan literasi di era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan inovasi pembelajaran membaca yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. *Pertama*, penelitian ini tidak memperlakukan dongeng digital dan pembelajaran interaktif sebagai dua entitas terpisah sebagaimana penelitian-penelitian sebelumnya, melainkan mengintegrasikan keduanya ke dalam satu desain pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital yang koheren, sehingga unsur multimodal dongeng digital secara langsung difungsikan sebagai penggerak proses interaksi guru-siswa maupun siswa-materi. *Kedua*, penelitian ini secara spesifik menyasar siswa kelas II sekolah dasar fase krusial peralihan dari membaca permulaan menuju literasi membaca pemahaman sebuah kelompok usia yang relatif jarang menjadi fokus pada penelitian-penelitian dongeng digital terdahulu yang lebih banyak menyasar kelas atas atau bersifat deskriptif-kualitatif. *Ketiga*, penelitian ini dilakukan pada konteks empiris yang belum pernah dikaji sebelumnya, yaitu SD Negeri 04 Palembang, sehingga hasilnya memberikan data lokal yang dapat memperkaya bukti efektivitas integrasi pembelajaran interaktif dan dongeng digital pada konteks sekolah dasar di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengkaji penggunaan media dongeng digital sebagai sarana bantu pembelajaran, tetapi juga menempatkannya dalam desain pembelajaran interaktif yang menuntut keterlibatan aktif siswa selama proses membaca, sekaligus mengisi kesenjangan teoretis dan empiris yang telah diuraikan di atas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam upaya meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media digital yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terhadap literasi membaca siswa di SD Negeri 04 Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experiment* dan desain *Pretest-Posttest non-equivalent control group design*. Desain ini dipilih karena pembagian kelompok penelitian tidak dilakukan secara acak penuh (random), melainkan menggunakan kelas yang sudah terbentuk secara alami di sekolah, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 04 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 115 siswa. Sampel penelitian ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, dengan kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 29 siswa, sehingga total sampel penelitian sebanyak 58 siswa.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu pemberian *Pretest*, pelaksanaan perlakuan, dan pemberian *Posttest*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran membaca secara konvensional. Perlakuan pada kedua kelompok dilaksanakan selama enam kali pertemuan.

Instrumen penelitian berupa tes literasi membaca dalam bentuk *Pretest* dan *Posttest* yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Instrumen disusun untuk mengukur lima indikator literasi membaca, yaitu kemampuan memahami informasi tersurat, menemukan informasi penting, memahami hubungan sebab-akibat, menafsirkan pesan bacaan, serta mengidentifikasi tokoh dalam teks. Sebelum digunakan, instrumen divalidasi oleh ahli dan guru kelas, kemudian diujicobakan pada siswa di luar sampel penelitian. Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Data dikumpulkan melalui teknik tes dan dianalisis menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistics 25. Analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat, dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan literasi membaca antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu perencanaan, persiapan, dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur literasi membaca siswa serta menyiapkan media dongeng digital. Instrumen tersebut divalidasi oleh ahli dan guru kelas, kemudian diujicobakan pada siswa di luar sampel. Hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Subjek penelitian berjumlah 58 siswa kelas II SD Negeri 04 Palembang yang terbagi ke dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing 29 siswa.

Tabel 1. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Peningkatan	Rentang <i>Pretest</i>	Rentang <i>Posttest</i>	Tuntas	Belum Tuntas
Eksperimen	29	64,82	88,62	23,80	50–100	70–100	26	3
Kontrol	29	63,16	73,10	9,94	40–90	60–100	25	4

Berdasarkan Tabel 1, kemampuan awal kedua kelompok relatif setara, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *Pretest* kelas eksperimen sebesar 64,82 dan kelas kontrol sebesar 63,16. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng

digital selama enam kali pertemuan, rata-rata nilai *Posttest* meningkat menjadi 88,62, dengan 26 dari 29 siswa dinyatakan tuntas. Adapun kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional mengalami peningkatan rata-rata *Posttest* menjadi 73,10, dengan 25 dari 29 siswa dinyatakan tuntas. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen mencapai 23,80 poin, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat 9,94 poin. Data tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan literasi membaca siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Jenis Tes	Kelompok	Statistic	Df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	Eksperimen (II A)	0,932	29	0,063	Normal
<i>Pretest</i>	Kontrol (II B)	0,929	29	0,059	Normal
<i>Posttest</i>	Eksperimen (II A)	0,936	29	0,075	Normal
<i>Posttest</i>	Kontrol (II B)	0,933	29	0,067	Normal

Berdasarkan Tabel 2, seluruh nilai signifikansi *Pretest* dan *Posttest* pada kedua kelompok lebih besar dari 0,05 (0,063; 0,059; 0,075; 0,067), sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas sebagai prasyarat analisis statistik lebih lanjut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas *Levene Statistic*

<i>Levene Statistic</i>	<i>Df1</i>	<i>Df2</i>	Signifikansi
1,869	1	56	0,177

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi sebesar 0,177 lebih besar dari 0,05, sehingga data penelitian dinyatakan homogen.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

	<i>t</i>	<i>Df</i>	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	-5,018	56	0,000	-15,517	3,092
Equal variances not assumed	-5,018	50,056	0,000	-15,517	3,092

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *t* hitung sebesar 5,018 lebih besar daripada *t* tabel 2,003, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi membaca antara siswa yang mengikuti pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di kelas II SD Negeri 04 Palembang. Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 04 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terhadap literasi membaca siswa di SD Negeri 04 Palembang. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *t* hitung sebesar $5,018 > t_{\text{tabel}} 2,003$ dengan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan ini secara langsung menjawab tujuan penelitian, yaitu bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terbukti efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 04 Palembang, ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen (88,62) yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,10).

Secara teoretis, temuan ini dapat dimaknai melalui konsep pembelajaran interaktif yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran interaktif,

siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat secara langsung melalui kegiatan mengamati, membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menanggapi isi bacaan, sehingga siswa membangun pemahaman secara bertahap dan lebih bermakna (Suryani, 2021). Kondisi ini juga sejalan dengan temuan Pramesworo et al. (2025) bahwa metode pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan capaian akademik siswa sekolah dasar. Keterlibatan aktif siswa yang terbangun dalam penelitian ini turut mendukung pandangan bahwa penguasaan literasi membaca merupakan fondasi kemampuan berpikir kritis siswa terhadap informasi yang diperoleh dari teks (Irawan et al., 2024), serta relevan dengan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami, menafsirkan, dan merefleksikan informasi (Musa, 2025; Hasan et al., 2025).

Efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini juga berkaitan erat dengan karakteristik media dongeng digital yang digunakan. Sebagai media yang mengintegrasikan teks, gambar, suara, dan animasi, dongeng digital menyajikan materi bacaan secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan stimulus visual dalam belajar. Kehadiran gambar dan animasi membantu siswa membangun konteks cerita, sedangkan unsur suara dan alur narasi membantu siswa menangkap isi bacaan secara lebih utuh, sehingga dongeng digital berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai media yang memfasilitasi pemahaman makna bacaan (Harahap et al., 2024; Prastyo et al., 2025; Choo et al., 2020). Hal ini juga konsisten dengan temuan Karna, Adrias, dan Zulkarnaini (2025) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa.

Dilihat dari capaian indikator literasi membaca yang diukur, peningkatan pada kelas eksperimen tampak pada kemampuan siswa memahami informasi tersurat, menemukan informasi penting, memahami hubungan sebab-akibat dalam cerita, serta menafsirkan pesan yang terkandung dalam teks. Capaian ini menegaskan bahwa literasi membaca siswa sekolah dasar tidak hanya mencakup kemampuan mengenali huruf atau membaca kata, tetapi juga memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan (Mubin & Aryanto, 2024). Dengan demikian, pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terbukti mendukung perkembangan literasi membaca secara komprehensif, bukan sekadar meningkatkan kemampuan membaca secara mekanis sekaligus menjadi jawaban atas rumusan masalah penelitian mengenai dimensi literasi membaca yang dapat ditingkatkan melalui media ini.

Temuan penelitian ini sejalan dengan sejumlah penelitian terdahulu yang menunjukkan potensi positif dongeng digital dan pembelajaran berbasis cerita dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar, di antaranya Yahzunka dan Astuti (2022) mengenai efektivitas media *Pop Up Book* digital, Rosa, Suastra, dan Sariyasa (2023) mengenai media interaktif untuk membaca permulaan, Riberu et al. (2023) mengenai dongeng digital Nusantara, Nurzaman (2023) mengenai model kolaboratif *readaloud*, Untari dan Megawati (2024) mengenai pengaruh media cerita dongeng terhadap kemampuan membaca, serta Sonya dan Muthi (2025) mengenai cerita anak interaktif. Meskipun demikian, sebagaimana telah diuraikan pada bagian Pendahuluan, penelitian-penelitian tersebut umumnya memposisikan dongeng digital dan pembelajaran interaktif sebagai dua variabel yang berdiri sendiri. Penelitian ini mengisi kesenjangan (*research gap*) tersebut dengan mengintegrasikan keduanya ke dalam satu desain pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital yang koheren, dan hasilnya membuktikan bahwa efektivitas dongeng digital lebih optimal ketika dipadukan dengan strategi pembelajaran

interaktif yang mendorong partisipasi aktif siswa sekaligus menjadi kontribusi utama (*novelty*) penelitian ini dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang signifikan, masih terdapat 3 siswa pada kelas eksperimen dan 4 siswa pada kelas kontrol yang belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital merupakan faktor penting yang mendukung peningkatan literasi membaca, tetapi efektivitasnya tetap dipengaruhi oleh kondisi individual siswa, seperti kemampuan awal, tingkat konsentrasi, kebiasaan membaca, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan perbedaan kemampuan antarsiswa, memberikan pendampingan yang sesuai, serta menyesuaikan strategi pembelajaran agar seluruh siswa memperoleh kesempatan belajar yang optimal.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi dan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Penggunaan media dongeng digital yang diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif inovatif untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sehingga guru sekolah dasar perlu didorong untuk mengembangkan pembelajaran membaca yang tidak hanya berfokus pada latihan membaca teks, tetapi juga memanfaatkan media digital secara kreatif agar siswa lebih aktif dalam memahami isi bacaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital efektif dan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas II SD Negeri 04 Palembang. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai t hitung $5,018 > t$ tabel $2,003$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$, serta rata-rata nilai *Posttest* kelas eksperimen (88,62) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (73,10). Dengan demikian, tujuan penelitian untuk menganalisis efektivitas penerapan pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital terhadap literasi membaca siswa telah terjawab.

Peningkatan literasi membaca tersebut tercermin pada kemampuan siswa memahami informasi tersurat, menemukan informasi penting, memahami hubungan sebab-akibat dalam cerita, serta menafsirkan pesan yang terkandung dalam teks. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis media dongeng digital mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna, sehingga mendukung perkembangan literasi membaca siswa secara komprehensif, bukan sekadar meningkatkan kemampuan membaca secara mekanis.

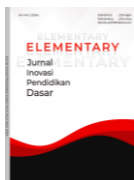
Hasil penelitian ini sekaligus menegaskan bahwa integrasi antara media dongeng digital dan strategi pembelajaran interaktif menghasilkan efektivitas yang lebih optimal dibandingkan bila kedua unsur tersebut diterapkan secara terpisah, sehingga mengisi kesenjangan (*research gap*) yang selama ini ditemukan pada penelitian-penelitian terdahulu. Temuan ini memberikan kontribusi teoretis berupa penguatan konsep pembelajaran interaktif sebagai strategi yang relevan untuk mengoptimalkan media dongeng digital, serta kontribusi praktis berupa model pembelajaran membaca yang dapat diterapkan pada jenjang kelas rendah sekolah dasar, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan literasi dan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Bagi guru sekolah dasar, hasil penelitian ini menyarankan agar pembelajaran membaca tidak hanya berfokus pada latihan membaca teks secara konvensional, tetapi juga

memanfaatkan media digital secara kreatif dan interaktif agar siswa lebih aktif dalam memahami isi bacaan. Guru juga perlu memperhatikan perbedaan kemampuan awal antarsiswa dan memberikan pendampingan yang sesuai, mengingat masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai ketuntasan meskipun diberi perlakuan yang sama. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan pada jenjang kelas yang berbeda, materi bacaan yang lebih beragam, atau dengan memadukan media digital lain, guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditomo, A. (2021). *Buku saku buku bacaan bermutu untuk literasi Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Choo, Y. B., Abdullah, T., & Nawi, A. M. (2020). Digital storytelling vs. oral storytelling: An analysis of the art of telling stories now and then. *Universal Journal of Educational Research*, 8(5A), 46–50. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081907>
- Dwi, L. (2022). *Modul literasi digital untuk perguruan tinggi*. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen.
- Harahap, T. R., Nasution, B., Nasution, F., & Harahap, A. N. (2024). Digital narratives: The evolution of storytelling techniques in the age of social media. *International Journal of Educational Research Excellence*, 3(2), 738–745. <https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.1004>
- Hasan, A., Akbar, A., & Putra, E. D. (2025). Integrasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia: Suatu tinjauan literatur tentang pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 554–567. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v4i2.228>
- Irawan, H., et al. (2024). Inovasi pendidikan karakter dalam kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(1), 84–93. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/23303>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan tantangan penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 238–244. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i2.3840>
- Krisnawati, N., Farradhillah, S. Q. A., Mariyam, S., Febrianti, I., Setianingsih, D., Iskandar, S., Majid, N. W. A., & Wulan, N. S. (2023). Literasi digital pada pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Enggang: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(1), 485–497. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4205658>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Musa, H. (2025). Pendekatan pembelajaran mendalam sebagai strategi inovatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan, Kepelatihan, Olahraga, dan Kesehatan*, 1(1), 28–42. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/SPORTIKA/article/view/452>
- Nursyamsudin, M. N. (2022). *Penguatan literasi dan numerasi*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



- Nurzaman, I. (2023). Model kolaboratif interaktif readaloud untuk mendukung literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1961–1971. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7583>
- Pramesworo, I. S., Wajnah, W., Malik, A., Lamatoka, S. C., & Nugroho, A. Y. (2025). The impact of interactive learning methods on student motivation and achievement in elementary schools. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 16(1), 31–39. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v16i1.90763>
- Prastyo, D., Purwoko, B., Rosyanafi, R. J., Mardiani, D. P., & Reswari, A. (2025). Digital storytelling in developing expressive language skills in early childhood: A phenomenological study. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 9(1), 62–72. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v9i1.986>
- Riberu, E. D. H., Kurniati, A., Oktaviani, U. D., & Aristo, T. J. V. (2023). Membentuk karakter siswa dengan dongeng digital Nusantara. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(1), 219–233. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i1.2329>
- Rosa, D., Suastra, I. W., & Sariyasa, S. (2023). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 443–450. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60119>
- Sonya, & Muthi, I. (2025). Efektivitas pemanfaatan cerita anak interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD kelas rendah. *Nian Tana Sikka: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 106–119. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.964>
- Sufyadi, S., dkk. (2021). *Panduan pembelajaran dan asesmen jenjang pendidikan dasar dan menengah (SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA)*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Untari, K. W., & Megawati, F. (2024). Pengaruh media cerita dongeng terhadap kemampuan membaca Bahasa Indonesia kelas II SDN Lemah Putro 1. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(2), 1–13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i2.2469>
- Usman, M. D. (2022). *Literasi digital dan mobile learning*. Sulawesi Selatan: IAIN Parepare Nusantara Press.
- Yahzunka, A. N., & Astuti, S. (2022). Pengaruh penggunaan media *Pop Up Book* berbasis literasi digital terhadap kemampuan membaca dongeng siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8695–8703. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3909>

