

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV

Wiwin Agus Salim¹, Muh. Taufiq², Hadiatul Rodiyah³, Arif Rahman Hakim⁴

¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar

Universitas Hamzanwadi

Email: wiwinagussalim02@gmail.com

Abstrak

Rendahnya keterampilan membaca siswa kelas IV SD Islam Tahfizh Kerongkong dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini berdampak pada menurunnya minat serta hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif terhadap keterampilan membaca siswa kelas IV di SD Islam Tahfizh Kerongkong tahun 2025. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest posttest design. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh dengan jumlah subjek sebanyak 20 siswa. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan membaca yang diberikan pada tahap pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh bahwa data berdistribusi normal. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 43,70, sedangkan hasil posttest mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 85,25. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $12,25 > 1,729$ pada taraf signifikansi 0,05 dengan $db = N-1 = 19$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV SD Islam Tahfizh Kerongkong.

Kata Kunci: Media Interaktif, Keterampilan membaca siswa

Abstract

The low reading skills of fourth-grade students at SD Islam Tahfizh Kerongkong are influenced by the lack of use of interactive media in the teaching and learning process. This condition has an impact on declining students' interest and learning outcomes in Indonesian. This study aims to determine the effect of interactive media use on the reading skills of fourth-grade students at SD Islam Tahfizh Kerongkong in 2025. This type of research used a quantitative research design with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sampling technique used was saturated sampling with a total of 20 students. The research instrument was a reading skills test administered at the pretest and posttest stages. Based on the results of the normality test, the data were normally distributed. The pretest results showed an average score of 43.70, while the posttest results increased with an average score of 85.25. Based on the results of the hypothesis test using the t-test, the calculated t-value $> t$ -table was $12.25 > 1.729$ at a significance level of 0.05 with $db = N-1 = 19$. Thus, H_0 is rejected and H_a is accepted. The results of this study indicate that the use of interactive media has a significant effect on improving the reading skills of fourth-grade students at SD Islam Tahfizh Kerongkong.

Keywords: Interactive Media, Students' Reading Skills

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi seperti saat ini membaca memiliki peran penting untuk membuka jendela informasi. Melalui kegiatan membaca seseorang dapat menggali berbagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru, hal ini dikarenakan aktifitas membaca bersifat reseptif atau menerima. Pengetahuan dan informasi yang diperoleh pada kegiatan membaca akan menjadi pintu untuk membuka wawasan yang selanjutnya dapat merubah paradigma dalam berpikir dan bertindak seseorang menuju kemajuan (Setiawan et al., 2022:110). Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa merupakan suatu masalah yang mendapat banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Perhatian ini berakar pada kesadaran akan pentingnya arti, nilai, dan fungsi membaca dalam kehidupan bermasyarakat (Harianto, 2020:2). Hal ini menyebabkan beraneka ragam pengertian membaca, salah satunya Membaca adalah pengucapan kata dari perolehan kata dan bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah, yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca (Tjoen et al., 2022: 2).

Membaca tidak hanya sekadar melafalkan kata-kata dari teks tertulis, tetapi juga merupakan proses kompleks yang melibatkan berbagai keterampilan kognitif. Akan tetapi dalam praktiknya, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Hal ini diperkuat dengan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022, yang menunjukkan bahwa meskipun Indonesia mengalami peningkatan skor sebesar 5–6 poin, rata-rata skor kemampuan membaca siswa Indonesia hanya mencapai 359, jauh di bawah rata-rata internasional sebesar 469. Bahkan, berdasarkan data dari Central Connecticut State University, tingkat literasi siswa Indonesia menempati peringkat 60 dari 61 negara. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti rendahnya minat baca siswa, kurangnya motivasi belajar, strategi pembelajaran yang kurang tepat, rendahnya kemampuan berpikir kreatif, hingga keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Menanggapi kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi inovatif yang ditawarkan. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyampaikan materi secara menarik, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2022: 5) media interaktif berbasis game edukasi terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Capaian validasi media sebesar 74%, dengan kepraktisan dan respon siswa yang mencapai 80%, menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti pada bulan November 2024 di SD Islam Tahfizh Kerongkong, diperoleh informasi bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata hasil belajar siswa yang hanya

mencapai 43,70, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 85. Artinya, terdapat selisih nilai yang cukup jauh antara pencapaian aktual siswa dan standar minimal yang harus dipenuhi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai kompetensi dasar dalam keterampilan membaca.

Berbagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di antaranya adalah menumbuhkan minat baca, memberi motivasi, memilih strategi pembelajaran membaca yang relevan, serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki peran penting sebagai alat bantu yang dapat menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajarnya masing-masing, atau jika dalam kelompok kecil, materi pembelajaran dapat tersampaikan secara lebih efektif, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari berbagai media (gambar, video, grafik, teks, suara) yang diintegrasikan dan dikemas secara interaktif dan digunakan dalam pembelajaran. (Widyaningsih et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana media interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, baik dari aspek pemahaman isi bacaan, kelancaran membaca, maupun ketepatan dalam membaca. Selain itu, penelitian ini juga bermaksud mendeskripsikan perbedaan keterampilan membaca antara siswa yang belajar menggunakan media interaktif dan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media interaktif sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya minat dan hasil belajar Bahasa Indonesia serta menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran membaca di sekolah tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu pra eksperimen (pre experimental designs), yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa ada kelas kontrol. Bentuk pra eksperimen (pre-eksperimental designs) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum (O1) disebut pretest, dan observasi yang dilakukan setelah eksperimen (O2) disebut posttest (Sugiyono, 2022: 112).

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SD Islam Tahfizh Kerongkong yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar observasi untuk mencatat respons siswa terhadap media interaktif, serta tes untuk mengukur tingkat keterampilan membaca siswa. Data observasi dikumpulkan selama tindakan, sedangkan tes disebarkan kepada siswa setelah penerapan media interaktif.

Analisis data meliputi pengolahan deskriptif (persentase, rata-rata) dan uji statistik normalitas (*Shapiro-Wilk*) serta uji t-test untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

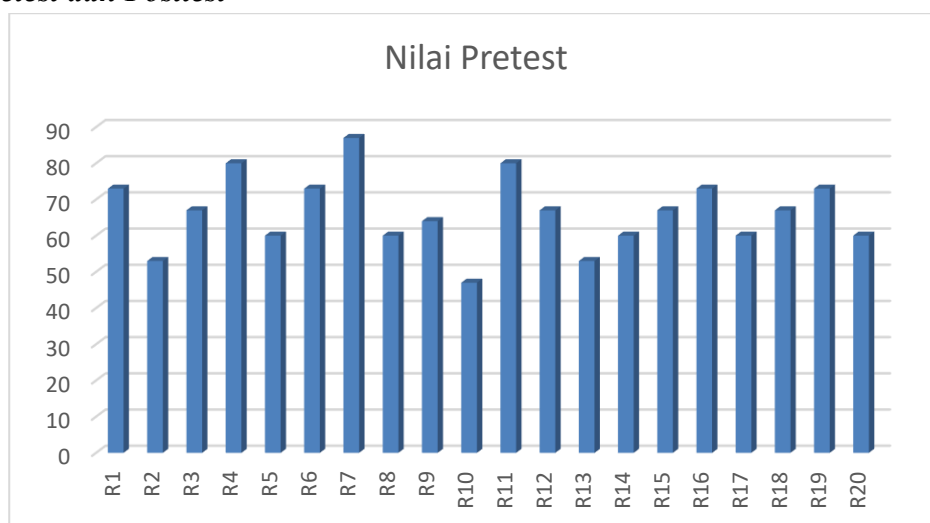
Hasil

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 11 Juni sampai 16 Juni 2025. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan melalui tiga tahapan yang sistematis, yaitu pretest, perlakuan dengan media interaktif, dan posttest. Pada tahap pretest, guru memberikan soal awal kepada siswa berupa soal pilihan ganda. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal keterampilan membaca siswa sebelum diberikan perlakuan. Hasil pretest dijadikan acuan dasar dalam menilai sejauh mana pengaruh media interaktif terhadap peningkatan kemampuan membaca.

Tahap kedua adalah pemberian perlakuan melalui penggunaan media interaktif. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif yang telah disiapkan, seperti teks digital dan kuis. Siswa diajak membaca bacaan, mendiskusikan isi teks, serta mengerjakan kuis interaktif secara langsung. Selain itu, beberapa siswa diminta untuk mempraktikkan penggunaan media di depan kelas agar pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Penggunaan media interaktif ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam.

Tahap terakhir adalah pelaksanaan posttest. Guru memberikan soal dengan tingkat kesulitan setara pretest yang berisi teks bacaan serta pertanyaan pemahaman. Posttest ini bertujuan untuk mengukur keterampilan membaca siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media interaktif. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest sehingga dapat diketahui apakah terdapat peningkatan keterampilan membaca siswa setelah diberi perlakuan.

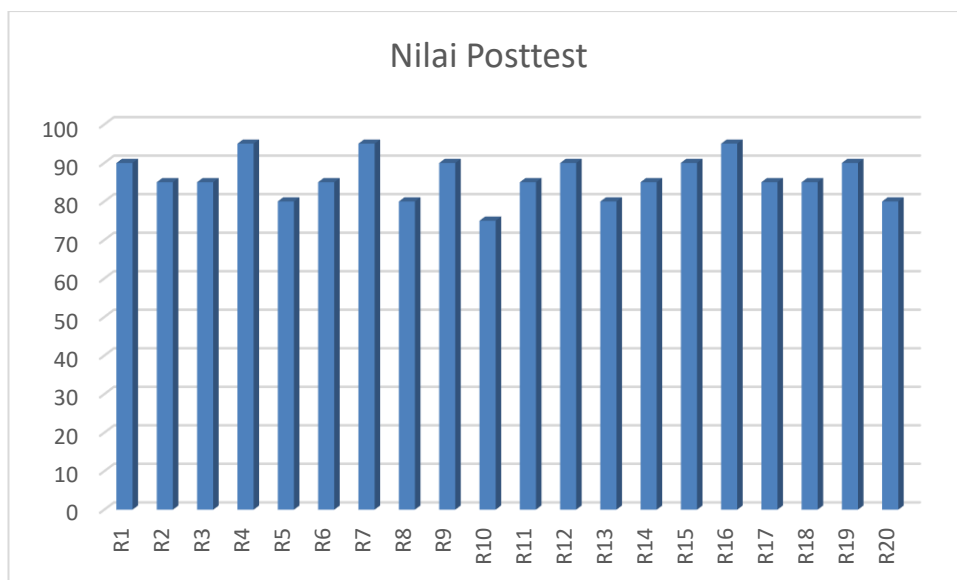
Hasil Pretest dan Posttest



Gambar 1. Nilai Pre-test

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Nilai yang diperoleh responden berkisar antara 47 hingga 87. Responden dengan nilai tertinggi adalah R7 yang mencapai skor 87, sedangkan nilai terendah diperoleh oleh R10 dengan skor sekitar 47. Sebagian besar siswa berada pada rentang nilai 60–75, yang menunjukkan bahwa mayoritas kemampuan awal siswa masih dalam kategori sedang. Meskipun demikian, terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai tinggi, seperti R4, R7, dan R12, namun tidak sedikit pula siswa yang nilainya masih berada di bawah rata-rata kelas. Hal ini menggambarkan adanya perbedaan tingkat pemahaman awal antarindividu terhadap materi yang diujikan. Secara keseluruhan, hasil pretest ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih beragam, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih terarah agar seluruh siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih merata dan optimal.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, siswa kelas IV kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca mereka. Adapun hasil dari *posttest* yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Nilai Post-test

Berdasarkan gambar 2, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan nilai *pretest*. Nilai *posttest* berada pada rentang 75 hingga 95, yang menunjukkan tidak ada lagi siswa yang memperoleh skor rendah. Responden dengan nilai tertinggi adalah R4 dan R7 dengan skor sekitar 95, sedangkan nilai terendah diperoleh oleh R10 dengan skor 75.

Secara umum, sebagian besar siswa memperoleh nilai pada kisaran 85–95, yang menandakan bahwa mayoritas siswa sudah mencapai kategori tinggi dalam pemahaman materi setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Distribusi nilai yang cenderung merata pada kategori tinggi ini menggambarkan adanya peningkatan kemampuan siswa secara signifikan dan lebih homogen dibandingkan saat *pretest*.

Hasil *posttest* ini mengindikasikan bahwa perlakuan atau intervensi pembelajaran yang diberikan berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan kata lain,

terjadi pergeseran dari kategori sedang pada saat *pretest* menjadi kategori tinggi pada saat *posttest*, sehingga tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai secara optimal.

Untuk mengetahui apakah data nilai pretest siswa kelas IV terdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk melalui bantuan software IBM SPSS. Hasil dari analisis uji normalitas terhadap data pretest dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Membaca	.137	20	.200 [*]	.967	20	.694
Keterampilan Membaca	.188	20	.061	.925	20	.121

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil Tabel 1, diperoleh nilai signifikansi pada uji Shapiro-Wilk untuk data pretest sebesar 0,694, yang lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Begitu pula pada data posttest, nilai signifikansi sebesar 0,121, yang juga melebihi angka 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest keduanya berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik.

Uji-t dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Paired Sample t-Test, yaitu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok data yang berasal dari subjek yang sama namun dalam dua kondisi berbeda, yaitu sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media interaktif.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis dengan Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Keterampilan Membaca - Keterampilan Membaca	-7.30000	.92338	.20647	-7.73216	-6.86784	-35.356	19	<.001

Berdasarkan table 2 tersebut, terlihat bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, jauh di bawah batas signifikansi 0,05. Ini berarti bahwa perbedaan antara nilai pretest dan posttest tersebut bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan signifikan diterima.

Hasil observasi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap respon siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan media interaktif, diperoleh data bahwa sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi. Hal ini terlihat dari rasa penasaran siswa ketika media interaktif mulai diterapkan pada proses pembelajaran, yang ditandai dengan perhatian penuh dan ekspresi ingin mencoba. Dalam aspek partisipasi aktif, mayoritas siswa terlihat bersemangat menjawab pertanyaan, mengajukan pertanyaan balik, serta mencoba menggunakan media yang disediakan. Aspek motivasi belajar juga mengalami peningkatan. Siswa terlihat bersemangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, serta tidak mudah bosan meskipun pembelajaran berlangsung cukup lama. Dari aspek respon emosional, siswa menunjukkan ekspresi wajah yang gembira, tertawa, dan tampak menikmati proses belajar.

Pembahasan

Sebelum melakukan uji hipotesis, penelitian ini terlebih dahulu melakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas diperlukan untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi yang sesuai dengan persyaratan analisis parametrik. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, data pretest memiliki nilai signifikansi 0,694 dan data posttest sebesar 0,121, keduanya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil ini juga konsisten dengan grafik Normal Q–Q Plot yang menunjukkan bahwa titik-titik sebaran berada mendekati garis diagonal. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest dalam kelompok yang sama. Hasil analisis menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001, yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan pada keterampilan membaca setelah penerapan media interaktif.

Media interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu lingkungan belajar yang responsif. Integrasi ini membantu siswa memahami makna bacaan secara lebih mendalam, meningkatkan pemahaman literal maupun inferensial, serta memfasilitasi proses decoding dan comprehension secara simultan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi membaca, keterlibatan kognitif, dan kemampuan memahami teks karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pembelajar aktif yang berinteraksi langsung dengan materi bacaan (Mayer, 2009; Schindler et al., 2017). Dengan demikian, media interaktif mendukung proses membaca sebagai aktivitas konstruktif yang melibatkan pemrosesan informasi secara multimodal.

Keunggulan utama media interaktif terletak pada kemampuannya menyediakan umpan balik langsung, visualisasi konteks bacaan, serta aktivitas membaca yang adaptif sesuai dengan kemampuan siswa. Fitur-fitur seperti hyperlink, kuis interaktif, audio pendukung, dan animasi membantu siswa memahami kosakata, struktur teks, serta ide pokok bacaan secara lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, media interaktif mendorong pembelajaran mandiri dan diferensiasi pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar membaca sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing. Kondisi ini menjadikan

pengalaman membaca lebih bermakna dan efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca siswa secara berkelanjutan (Hwang et al., 2014; Sung, Chang, & Liu, 2016).

Temuan ini sejalan dengan penelitian Sadiman dkk. (2012) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat memperjelas penyajian pesan dan meningkatkan perhatian peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis multimedia mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar secara signifikan karena dapat menampilkan kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara yang membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif. Mayer (2009) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* juga menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih optimal ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditory secara bersamaan, sehingga beban kognitif siswa menjadi lebih ringan dan pemahaman meningkat. Berdasarkan hasil analisis dan didukung oleh teori serta penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media interaktif memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV. Media ini mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta membantu siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan membaca siswa kelas IV di SD Islam Tahfizh Kerongkong. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$, yang jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah siswa diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif. Peningkatan rata-rata nilai dari 66,2 (pretest) menjadi 86,25 (posttest) menunjukkan adanya kemajuan yang cukup besar dalam keterampilan membaca siswa. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas menunjukkan variansi data yang homogen, sehingga penggunaan uji parametrik dinyatakan tepat. Media interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, visual, dan kontekstual, memudahkan siswa memahami bacaan secara mendalam, meningkatkan fokus, serta membangun motivasi belajar yang lebih tinggi. Dengan demikian, media interaktif dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca, khususnya pada siswa sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disarankan agar guru memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa serta terus mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi. Siswa diharapkan lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran, sementara sekolah perlu mendukung dengan fasilitas

yang memadai dan pelatihan bagi guru. Peneliti selanjutnya disarankan memperluas sampel, memperpanjang durasi penelitian, dan membandingkan media interaktif dengan media lain untuk hasil yang lebih mendalam.

REFERENCE

- Gunawan, Heri Indra, Nasmal Hamda, and Fanni Erda Tasia. 2022. "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Di Pondok Pesantren Ar Rosyidiyah Cikupa." *Prexis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (2): 197–203.
- Hariato, Erwin. 2020. "Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa." *Jurnal Didaktika* 9 (1): 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.2>.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, and Tin Rustini dan Yona Wahyuningsih. 2022. "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan* 31 (1): 17–28.
- Hikmawati, Fenti. 2020. *Metodologi Penelitian*. Depok.
- Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. C. (2014). *An interactive concept map approach to supporting mobile learning activities for natural science courses*. Computers & Education, 81, 227–242.
- Mashudi, Rizka Maulidiyah, Rizka Novalin Astrawinata Sahra, Rohainy Asya Ridanti, and Arita Marini. 2023. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2 (8): 931–42.
- Mudiyanto, Heru. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Di Mi Guppi Kota Cirebon." *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research* 02 (03): 61–71.
- Nurman, Mega Fitrianti Setya. 2023. "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas Iii Sdn Lubang Buaya 13 (Penelitian Pra-Eksperimen Di SDN Lubang Buaya 13 Jakarta Timur)" 13 (July): 1–23.
- Roosita, Bina, Dwi Putri Lestari, and Agung Setyawan. 2022. "Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik The." *EduCurio Jurnal* 1 (1): 119.
- Schindler, L. A., et al. (2017). *Computers in education: A meta-analysis*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1), 1–23.
- Setianingrum, Q. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Kemampuan Membaca Pada Materi Aksara Jawa Kelas Iii Di Mi At" *Eprints.Walisongo.Ac.Id*.
[https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14205/%0Ahttps://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14205/1/1703096035_Qori Setianingrum_Full Skripsi - Qori Setianingrum.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14205/%0Ahttps://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/14205/1/1703096035_Qori%20Setianingrum_Full%20Skripsi%20-%20Qori%20Setianingrum.pdf).
- Setiawan, Usep, H. Amit Saepul Malik, Irma Megawati, Dyah Wulandari, Asri Nurazizah, Dadang Nurjaman, Tina Nurhasanah, et al. 2022. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Shoffa, Shoffan. 2023. *Buku Media Pembelajaran Gunawan*. Sumatera Barat.
- Sri Mulyani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Pada Siswa." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1 (1): 291–99. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.
- Sukma, Hanum Hanifa, and Lily Auliya Puspita. 2023. *Keterampilan Membaca Dan Menulis. Convention Center Di Kota Tegal*. 1st ed. Vol. 4. Yogyakarta: K-Media.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). *The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis*.

- Computers & Education, 94, 252–275.
- Tambunan, Marlina Agkris. 2022. *Keterampilan Membaca*. Tasikmalaya: Perkumpulan rumah cemerlang indonesia (PRCI).
- Waruwu, Arman Berkat Cristian, and Debora Sitinjak. 2022. “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia.” *Jurnal Pendidikan MIPA* 12 (2): 298–305.
- Widyaningsih, Nina, Mahilda Dea Komalasari, and Heru Purnomo. 2022. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Online Pada Guru Sekolah.” *Indonesian Journal Of ...* 2666:347–61. <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/70>.