

Pengembangan Media Diding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Annisa Fitriana¹, Widi Wulansari², Elis Irmayanti³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

annisa.fitrianaaa1007@gmail.com, widiwulansari@unpkediri.ac.id

elis@unpkediri.ac.id

Abstrak

Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Burengan 5 Kota Kediri dan SDN Jati Kota Kediri, kegiatan literasi membaca masih didominasi penggunaan buku teks cetak, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, serta belum tersedia media digital berbasis cerita rakyat Kediri sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan literasi kurang bervariasi sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kontekstual untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III SDN Jati Kota Kediri pada uji coba terbatas yang berjumlah 17 siswa dan siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri pada uji coba luas yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes literasi membaca berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan menggunakan koefisien Aiken's V untuk menguji kevalidan, analisis persentase untuk menguji kepraktisan, dan N-Gain untuk menguji keefektifan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri memenuhi aspek kevalidan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli soal dengan nilai Aiken's V berada pada rentang 0,75–1,00, sehingga termasuk kategori cukup valid hingga sangat valid. Aspek kepraktisan memperoleh persentase respons guru sebesar 87,5%, respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 85,62%, dan respons siswa pada uji coba luas sebesar 85,19%, yang termasuk kategori sangat praktis. Aspek keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan literasi membaca siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain, yaitu sebesar 0,58 pada uji coba terbatas dan 0,61 pada uji coba luas yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Dinding Baca Digital, cerita rakyat Kediri, literasi membaca, media pembelajaran, sekolah dasar.

Abstract

Elementary school students' reading literacy skills still need to be improved. Based on observations and interviews conducted at SDN Burengan 5 Kediri City and SDN Jati Kediri City, reading literacy activities were still dominated by the use of printed textbooks, the utilization of technology-based learning media remained limited, and no digital learning media based on Kediri folktales were available as learning resources. These conditions resulted in less varied literacy activities, indicating the need for innovative, engaging, and contextual learning media to support the improvement of students' reading literacy. This study aimed to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Digital Reading Wall media based on Kediri folktales in improving the reading literacy skills of third-grade elementary school students. This study employed the Research and Development (R&D)

method using the ADDIE development model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included 17 third-grade students from SDN Jati Kediri City in the limited trial and 24 third-grade students from SDN Burengan 5 Kediri City in the field trial. Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and reading literacy tests administered as pre-tests and post-tests. The data were analyzed using Aiken's V coefficient to assess validity, percentage analysis to determine practicality, and the N-Gain test to evaluate the effectiveness of the developed media. The findings indicated that the Digital Reading Wall media based on Kediri folktales met the validity criteria based on the assessments of media experts, material experts, and test-item experts, with Aiken's V values ranging from 0.75 to 1.00, indicating valid to highly valid categories. The practicality results showed teacher response scores of 87.5%, student response scores of 85.62% in the limited trial, and 85.19% in the field trial, all of which were categorized as highly practical. The effectiveness of the media was demonstrated by the improvement in students' reading literacy skills, as indicated by the N-Gain scores of 0.58 in the limited trial and 0.61 in the field trial, both of which fell into the moderate category. Therefore, the Digital Reading Wall media based on Kediri folktales is considered valid, highly practical, and effective for improving the reading literacy skills of third-grade elementary school students.

Keywords: Digital Reading Wall, Kediri folklore, reading literacy, learning media, elementary school.

PENDAHULUAN

Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan kemampuan literasi membaca memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Literasi membaca tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca teks secara mekanis, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami makna bacaan, menafsirkan informasi yang terkandung di dalamnya, mengevaluasi isi bacaan secara kritis, serta merefleksikan informasi tersebut untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. Kemampuan tersebut berperan penting dalam mendukung keberhasilan siswa pada berbagai mata pelajaran karena hampir seluruh proses pembelajaran memerlukan keterampilan membaca yang baik (Santrock, 2021).

Peningkatan kemampuan literasi menjadi salah satu fokus dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menempatkan literasi sebagai kompetensi fundamental yang perlu dikuasai peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar. Namun, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara peserta. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penguatan literasi membaca masih perlu terus dilakukan sebagai fondasi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Keberhasilan pengembangan literasi membaca dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk membantu penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2017). Dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, Mayer (2021) menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi kata-kata dan visual mampu membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan penyajian informasi secara tunggal. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa perlu dioptimalkan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Burengan 5 Kota Kediri, diketahui bahwa kegiatan literasi membaca di kelas III masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak dan kegiatan membaca bersama. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan literasi masih terbatas, sedangkan media digital yang secara khusus memuat cerita rakyat lokal Kediri sebagai bahan bacaan siswa belum tersedia. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan literasi kurang bervariasi sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa untuk membaca secara mandiri.

Temuan tersebut diperkuat melalui analisis kebutuhan di SDN Jati Kota Kediri. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa kegiatan literasi membaca masih didominasi penggunaan bahan bacaan cetak dan belum didukung oleh media digital yang menarik serta kontekstual dengan lingkungan siswa. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar literasi juga masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media literasi yang inovatif tidak hanya ditemukan pada satu sekolah, tetapi juga menjadi kebutuhan pada sekolah dasar lainnya. Hasil dokumentasi *pre-test* literasi membaca pada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari hasil *pre-test* siswa yang berada pada rentang nilai 60–90, yang mengindikasikan bahwa kemampuan awal literasi membaca siswa belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca.

Selain permasalahan literasi membaca, pembelajaran di sekolah dasar juga belum sepenuhnya memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Padahal, cerita rakyat daerah merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai moral, karakter, dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Nurgiyantoro, 2018). Kurangnya pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan

media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, tetapi juga mengenalkan budaya lokal melalui penyajian cerita rakyat yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Media ini dirancang dalam bentuk dinding baca yang dilengkapi *QR Code* sehingga siswa dapat mengakses cerita rakyat Kediri secara digital melalui perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Penyajian cerita dalam bentuk digital yang dipadukan dengan ilustrasi visual diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi siswa. Penelitian Sari (2022) menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita interaktif efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, Pratama (2023) menyimpulkan bahwa *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum menggabungkan konsep Dinding Baca Digital dengan cerita rakyat khas Kediri sebagai konten utama pembelajaran literasi.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan kajian penelitian terdahulu, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat baca sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri yang mengintegrasikan *QR Code*, ilustrasi visual, dan cerita rakyat lokal sebagai sumber belajar literasi membaca. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, media yang dikembangkan tidak hanya memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mengangkat cerita rakyat Kediri sebagai konten utama untuk mendukung penguatan literasi membaca sekaligus mengenalkan budaya lokal kepada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tujuan mengembangkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Model

pengembangan yang digunakan mengacu pada tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk. Penelitian dilaksanakan di SDN Jati Kota Kediri dan SDN Burengan 5 Kota Kediri pada siswa kelas III sekolah dasar.

Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli soal yang bertugas menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba terbatas dilakukan pada 17 siswa kelas III SDN Jati Kota Kediri, sedangkan uji coba luas dilakukan pada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Uji coba luas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi produk, angket, dan tes. Observasi dan wawancara dilakukan pada tahap analisis kebutuhan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran literasi membaca, penggunaan media pembelajaran, serta kebutuhan guru dan siswa terhadap media berbasis teknologi. Validasi produk dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek isi, bahasa, tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian instrumen evaluasi. Selain itu, angket respon guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media setelah digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media diukur menggunakan tes literasi membaca yang diberikan sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli soal, angket respon guru, angket respon siswa, serta tes literasi membaca berbentuk pilihan ganda yang mengukur kemampuan mengidentifikasi tokoh, latar, alur, pesan moral, dan pemahaman isi bacaan. Data hasil validasi dianalisis menggunakan indeks Aiken's V untuk menentukan tingkat kevalidan produk. Data kepraktisan dianalisis menggunakan persentase hasil angket respon guru dan siswa. Sementara itu, keefektifan media dianalisis menggunakan desain One Group Pretest-Posttest Design melalui perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan media. Media dinyatakan efektif apabila memperoleh nilai N-Gain $\geq 0,30$ dengan kategori sedang atau tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba produk. Kualitas media yang dikembangkan ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian dan pembahasan disajikan sebagai berikut.

Kevalidan Media Dinding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri

Kevalidan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri diperoleh melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Dinding Baca Digital

Validator	Rentang Nilai Aiken's V	Kategori
Ahli Media	0,75 – 1,00	Valid
Ahli Materi	0,75 – 1,00	Valid
Ahli Soal	0,75 – 1,00	Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh aspek yang dinilai memperoleh nilai Aiken's V pada rentang 0,75–1,00 sehingga memenuhi kriteria valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dari aspek tampilan, isi materi, bahasa, dan instrumen evaluasi yang digunakan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, dan penggunaan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memenuhi aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan agar dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal. Selain itu, Mayer (2021) menjelaskan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks dan visual mampu membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan penggunaan teks saja. Integrasi cerita rakyat, ilustrasi visual, dan QR Code dalam media Dinding Baca Digital menjadi faktor yang mendukung tingginya tingkat kevalidan produk.

Kepraktisan Media Dinding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Penilaian kepraktisan dilakukan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media serta respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media Dinding Baca Digital

Responden	Presentase (%)	Kategori
Guru	87,50	Sangat Praktis
Siswa Uji Terbatas	85,62	Sangat Praktis
Siswa Uji Luas	85,19	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh kategori sangat praktis baik dari guru maupun siswa. Guru menilai media mudah digunakan dan membantu pelaksanaan kegiatan literasi membaca di kelas. Sementara itu,

siswa memberikan respon positif terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan QR Code, dan penyajian cerita rakyat yang menarik.

Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan QR Code memudahkan siswa mengakses bahan bacaan digital secara cepat, sedangkan ilustrasi visual yang menarik membantu meningkatkan minat membaca. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Khoirudin et al. (2024) yang menyatakan bahwa media berbasis QR Code mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Rahmawati dan Lestari (2024) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat membaca siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik.

Keefektifan Media Dinding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri

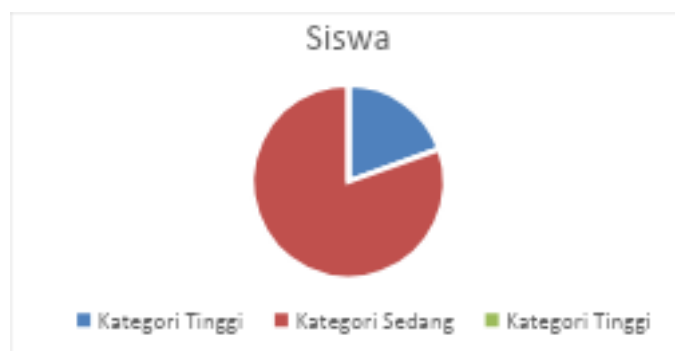
Keefektifan media dianalisis menggunakan hasil pre-test dan post-test yang dihitung melalui N-Gain. Analisis dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil N-Gain

Uji Coba	Jumlah Siswa	Sedang	Tinggi	Rendah
Terbatas	17	15	2	0
Luas	24	18	6	0
Total	41	33	8	0

Untuk memperjelas distribusi kategori N-Gain siswa, data disajikan pada Gambar 1.

Gambar 1. Distribusi Kategori N-Gain Siswa



Berdasarkan Tabel 3 dan Gambar 1, sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi membaca pada kategori sedang dan tinggi. Pada uji coba terbatas terdapat 15 siswa berkategori sedang dan 2 siswa berkategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba luas terdapat 18 siswa berkategori sedang dan 6 siswa berkategori tinggi. Tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori rendah.

Peningkatan kemampuan literasi membaca menunjukkan bahwa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri efektif digunakan dalam pembelajaran. Penyajian cerita dalam bentuk digital yang dipadukan dengan ilustrasi visual membantu siswa memahami isi bacaan, mengenali tokoh dan latar, memahami urutan peristiwa, serta menemukan pesan moral dalam cerita. Temuan ini mendukung teori Multimedia Learning yang dikemukakan Mayer (2021), bahwa kombinasi unsur verbal dan visual dapat meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan penggunaan teks saja.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sari (2022), Rahmawati (2022), dan Pratama (2023) yang menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita dan kearifan lokal mampu meningkatkan kemampuan membaca serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri terbukti efektif sebagai media pendukung pembelajaran literasi membaca sekaligus sebagai sarana pengenalan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri yang layak digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria valid dengan nilai Aiken's V pada rentang 0,75–1,00. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 87,5%, respon siswa pada uji coba terbatas sebesar 85,62%, dan respon siswa pada uji coba luas sebesar 85,19%.

Hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Pada uji coba terbatas, 15 siswa memperoleh kategori N-Gain sedang dan 2 siswa kategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba luas, 18 siswa memperoleh kategori sedang dan 6 siswa kategori tinggi tanpa adanya siswa yang berada pada kategori rendah. Dengan demikian, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar sekaligus mengenalkan budaya lokal Kediri.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Merdeka belajar dan penguatan profil pelajar Pancasila*. Kemendikbudristek.

- Khoirudin, M., Sukoriyanto, & Dewi, R. S. I. (2024). Inovasi pembelajaran berbasis media QR Code dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(4).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). *PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education*. OECD Publishing.
- Pratama. (2023). Pengembangan *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Pratama, K. W., Sasmita, G. G., & Sasmita, W. (2025, July). Peran Guru Kelas Dalam Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Generasi Alpha. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 2132-2143).
- Putri, A., & Ramadhani, F. (2024). Efektivitas media digital dalam meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 21–34.
- Rahmawati, L. (2022). Pengembangan *e-storybook* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–66.
- Rahmawati, L., & Lestari, D. (2024). Media pembelajaran interaktif sebagai upaya peningkatan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 29(1), 75–88.
- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Sari. (2022). Pengembangan media literasi digital berbasis cerita interaktif untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2019). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Y., ... & Putra, A. M. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *JPMNT JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NIAN TANA*, 3(1), 113-123.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Widiatmoko, S., Budianto, A., Sasmita, G. G., ... & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2023). Pendampingan Pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk MGMP Sejarah SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 51-61.
- Zuhri, M. S., Budiono, H., & Afandi, Z. (2022). Sejarah Pura Penataran Agung Kilisuci Sebagai Identitas Umat Hindu Di Kota Kediri. *Prosiding SEMDIKJAR*, 5, 848–855. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/download/2418/1499>