



## Media Interaktif Berbantuan Google Sites Untuk Penguatan Literasi dan Kemampuan Membaca Pemahaman Sekolah Dasar

**Ahmad Zikri**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [zikriaa2407@gmail.com](mailto:zikriaa2407@gmail.com)

**Ardipal**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [ardipal@fbs.unp.ac.id](mailto:ardipal@fbs.unp.ac.id)

**Muhammadi**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [muhammadi@fip.unp.ac.id](mailto:muhammadi@fip.unp.ac.id)

**Jasrial**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [jasrial@fip.unp.ac.id](mailto:jasrial@fip.unp.ac.id)

**Desyandri**

Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

Email: [desyandri@fip.unp.ac.id](mailto:desyandri@fip.unp.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 02-05-2026

Revised : 12-06-2026

Accepted : 12-06-2026

Published : 15-06-2026

### ABSTRACT

*Learning in reading literacy is not yet optimal, as it often focuses only on basic reading without deep comprehension and lacks effective use of digital technology, which becomes the main urgency of this study. This research aims to improve students' reading comprehension skills through digital-based interactive learning using Google Sites. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were a classroom teacher and 27 fifth-grade students of SDN 13 Batang Gasan, Kabupaten Padang Pariaman. Data were collected through lesson plan analysis, observations, interviews, and learning outcome tests, then analyzed using mixed methods. The results showed improvements in: (a) learning planning quality from 83.14% to 91.32%, (b) teacher activity from 80.73% to 88.59% and student activity from 78.93% to 87.59%, and (c) learning outcomes from 77.02 to 88.64. These findings indicate that digital-based literacy learning effectively enhances reading comprehension, increases student engagement, and creates a more active, interactive, and student-centered learning environment aligned with 21st-century education.*

**Keywords:** Digital Learning; Elementary School; Google Sites; Interactive Media; Reading Literacy

### How to cite:

Zikri, A., Ardipal, A., Muhammadi, M., Jasrial, J., Desyandri, D. (2025). Media Interaktif Dengan Bantuan Google Sites Untuk Penguatan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 9(2), 454-471. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v9i2.138196>

Corresponding E-mail: [muhammadi@fip.unp.ac.id](mailto:muhammadi@fip.unp.ac.id)



## 1. PENDAHULUAN

Literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan sekolah dasar (Gustine, 2018; Marín & Castañeda, 2023). Kemampuan ini menjadi fondasi bagi siswa dalam memahami berbagai informasi serta mengembangkan pengetahuan di berbagai bidang studi. Literasi membaca tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenali kata, tetapi juga mencakup pemahaman makna, interpretasi, dan refleksi terhadap isi bacaan (Maladerita et al., 2019; Suarni et al., 2019). Kemampuan literasi membaca yang baik akan mendukung keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran secara keseluruhan (Arif MS, 2023). Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, mampu berpikir kritis, serta dapat mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Fitria et al., 2017; Muhammadi et al., 2018).

Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 13 Batang Gasan ditemukan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih tergolong rendah. Hasil observasi awal menunjukkan aktivitas siswa dalam pembelajaran membaca hanya mencapai 68,42%, sedangkan aktivitas guru sebesar 72,15%. Rendahnya aktivitas tersebut terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam membaca teks, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, hasil tes awal kemampuan literasi membaca menunjukkan bahwa hanya 45,83% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 54,17% lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan.

Permasalahan tersebut terlihat dari masih banyak siswa yang belum mampu menemukan ide pokok bacaan, memahami informasi tersurat maupun tersirat, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca (Assyfh et al., 2019; Klarita & Syafi'ah, 2022). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran membaca belum berjalan secara optimal. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan literasi membaca.

Rendahnya kemampuan literasi membaca tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional (Batubara & Ariani, 2018). Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan kurang terlibat dalam proses membaca, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka tidak berkembang secara maksimal. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran seringkali kurang menarik dan tidak kontekstual (Ardipal et al., 2020). Materi yang disajikan cenderung monoton dan tidak mampu menarik minat siswa untuk membaca (Chandra et al., 2018; Miqowati & Sulisty, 2015). Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi dan tidak memiliki kebiasaan membaca yang baik (Voica et al., 2020). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Rahmadani, 2017). Teknologi memungkinkan penyajian materi secara lebih menarik, interaktif, dan

variatif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam kegiatan membaca (Azizifar et al., 2015; Golding & Verrier, 2021).

Media pembelajaran digital interaktif menjadi salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut (Jasrial et al., 2022; Yanda & Desyandri, 2021). Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa (Haryanto, 2025). Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah *Google Sites* (GS) (Ernest & Putra M, 2023). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran berbasis web dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks (Khairina & Mardianto, 2025). GS memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas (Mustofa et al., 2024). Media yang dikembangkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa, sehingga mendukung pembelajaran mandiri (Halim & Halim, 2024; Hardika et al., 2024). Selain itu, platform ini juga memungkinkan integrasi berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya pengalaman membaca siswa.

Penggunaan media interaktif berbasis digital juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berbasis GS, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi materi bacaan, menemukan informasi penting, dan membangun pemahaman secara mandiri. Selain itu, teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan penggunaan media sebagai alat bantu belajar (*scaffolding*) untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Media interaktif dapat membantu siswa memahami teks melalui dukungan visual, audio, dan aktivitas interaktif yang mempermudah proses pemaknaan bacaan. Penguatan penggunaan media digital juga didukung oleh teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* dari Richard E. Mayer yang menjelaskan bahwa siswa akan lebih mudah memahami informasi ketika materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan visual secara terpadu. Penyajian materi membaca melalui GS memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu meningkatkan pemahaman bacaan secara lebih mendalam.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa (M. Basar & Gurbuz, 2017; T. Basar & Elyidirim, 2022). Media berbasis web memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, sehingga membantu mereka dalam memahami isi bacaan secara lebih mendalam (Ariza & Hernández Hernández, 2025; Cleland & Durning, 2023). Penggunaan media interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca karena materi disajikan secara menarik dan tidak monoton (Mayar & Yanty, 2025; Rahmadani & Taufina, 2020; Yulia et al., 2022). Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam proses

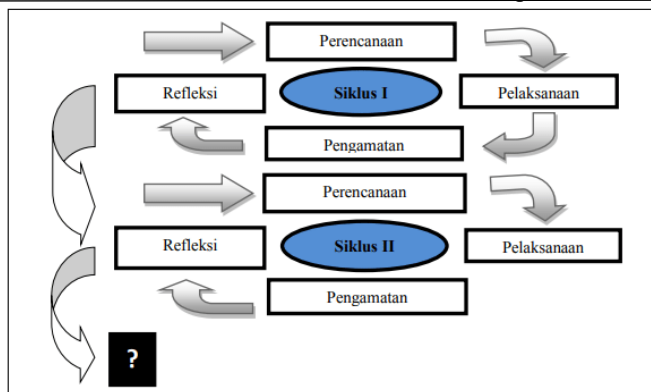
pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media interaktif berbasis GS untuk memperkuat literasi membaca di sekolah dasar masih terbatas (Halimatusyadiah & Disman, 2023). Sebagian besar penelitian lebih menekankan pada penggunaan media digital secara umum tanpa fokus pada penguatan literasi membaca (Öztürk et al., 2020). Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan media interaktif dengan pendekatan pembelajaran yang sistematis untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa (Castillo-Cuesta, 2022). Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu diatasi melalui pengembangan media yang lebih terarah (Fauziah & Muhammadi, 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis GS yang mampu memperkuat literasi membaca siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Penelitian ini mengajukan pertanyaan utama mengenai bagaimana desain media interaktif berbasis GS yang efektif serta sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi guru dalam meningkatkan kualitas literasi membaca di sekolah dasar.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara bersiklus untuk memperbaiki proses pembelajaran literasi membaca secara berkelanjutan (Hasyim, 2016). Model PTK dipilih karena memungkinkan guru menilai, merancang ulang, serta meningkatkan praktik pembelajaran secara langsung di kelas (Arikunto, 2025). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengamati perubahan kemampuan literasi membaca siswa secara sistematis setelah penerapan media interaktif berbasis Google Sites. Penggunaan media ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks, menemukan informasi penting, serta menginterpretasikan makna bacaan secara lebih mendalam. Model PTK yang digunakan mengacu pada tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis et al., 2002). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, merancang media interaktif berbasis GS, serta menyiapkan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan tes literasi membaca. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengimplementasikan media dalam pembelajaran membaca melalui kegiatan pra-membaca, saat membaca, dan pasca-membaca yang terstruktur dan interaktif.



Gambar 1. Metode Penelitian PTK (Kemmis et al., 2002)

Pada tahap observasi, peneliti mengamati aktivitas siswa, tingkat keterlibatan, serta perkembangan kemampuan literasi membaca selama pembelajaran berlangsung. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tes, catatan observasi, dan dokumentasi kegiatan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta merancang perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang bersifat fleksibel untuk menyesuaikan dengan dinamika kelas, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara optimal dan berkelanjutan.

## 2.2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD Negeri 13 Batang Gasan dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 orang. Pemilihan kelas ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya kemampuan literasi membaca siswa, terutama dalam memahami isi teks, menemukan ide pokok, dan menarik kesimpulan dari bacaan (Sugiyono, 2014). Selain itu, pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurangnya penggunaan media interaktif menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Selain pertimbangan tersebut, fasilitas sekolah yang mendukung penggunaan media digital, seperti laptop dan proyektor, juga menjadi alasan pemilihan lokasi penelitian. Ketersediaan fasilitas ini memungkinkan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis GS secara optimal dalam proses pembelajaran.

## 2.3. Prosedur Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada penelitian ini dilakukan dengan menerapkan tiga komponen utama: (1) Penerapan aktivitas literasi membaca terstruktur: Siswa terlibat dalam kegiatan membaca yang dirancang secara sistematis melalui tahapan pra-membaca, saat membaca, dan pasca-membaca (Zhou & Yadav, 2017). Aktivitas ini bertujuan untuk melatih kemampuan memahami teks, menemukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari bacaan. Selain itu, siswa juga diberikan tugas berbasis teks yang mendorong mereka untuk menginterpretasikan informasi dan menghubungkannya dengan pengalaman sehari-hari; (2) Penerapan pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*): Pendekatan ini diterapkan dengan mendorong siswa untuk memahami makna teks secara lebih mendalam melalui

kegiatan refleksi, diskusi, dan analisis isi bacaan. Siswa diajak untuk mengaitkan informasi dalam teks dengan konteks kehidupan nyata, sehingga proses membaca tidak hanya bersifat mekanis, tetapi juga bermakna. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan; (3) Pemanfaatan media interaktif berbasis GS: Platform ini digunakan untuk menyajikan materi bacaan dalam bentuk digital yang interaktif, dilengkapi dengan teks, gambar, video, serta latihan soal berbasis kuis. GS memungkinkan siswa mengakses materi secara fleksibel dan berulang, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu, fitur interaktif seperti pertanyaan pemahaman dan tugas digital digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses membaca.

#### 2.4. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Lembar analisis dokumen perencanaan pembelajaran, yang digunakan untuk menilai kesesuaian perangkat ajar dengan indikator literasi membaca; (2) Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, yang digunakan untuk mengukur keterlibatan, keaktifan, serta respons siswa dalam kegiatan membaca berbasis media interaktif; (3) Rubrik penilaian kemampuan literasi membaca, yang mencakup aspek memahami isi teks, menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, serta menarik kesimpulan dari bacaan; (4) Angket respons siswa, yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan media interaktif berbasis GS dalam pembelajaran membaca; (5) Lembar tes hasil belajar literasi membaca, yang digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah tindakan; serta (6) dokumentasi berupa foto dan video, yang digunakan untuk mendukung data observasi dan sebagai bahan refleksi pada setiap siklus. Instrumen tersebut dirancang berdasarkan indikator literasi membaca di sekolah dasar serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 2.5. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif pada setiap siklus pembelajaran. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan tindakan, aktivitas guru dan siswa, serta perubahan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, analisis dokumen, dan dokumentasi. Analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif untuk mempermudah interpretasi, selanjutnya ditarik kesimpulan berdasarkan hasil temuan pada setiap siklus. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah diterapkannya media interaktif berbasis GS. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes kemampuan literasi membaca dan angket respons siswa. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar siswa pada setiap siklus.

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = (f / N) \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

f = jumlah siswa yang mencapai ketuntasan

N = jumlah seluruh siswa

Sedangkan nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:

$$\bar{X} = \Sigma X / N$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = nilai rata-rata kelas

$\Sigma X$  = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Hasil analisis pada setiap siklus digunakan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Dengan demikian, analisis data dalam PTK ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta efektivitas

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Siklus 1

##### 3.1.1. Perencanaan Siklus 1

Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru menyusun rancangan pembelajaran literasi membaca menggunakan media interaktif berbasis GS. Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) menyusun modul ajar dan langkah pembelajaran berbasis literasi membaca; (2) menyiapkan media interaktif berbasis GS yang memuat teks bacaan, gambar, video, kuis, dan latihan pemahaman; (3) menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa; (4) menyiapkan instrumen tes kemampuan literasi membaca; serta (5) menyusun pedoman wawancara dan dokumentasi untuk mendukung pengumpulan data penelitian.

##### 3.1.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan Siklus I berfokus pada penerapan media interaktif berbasis GS dalam pembelajaran literasi membaca. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan tampilan dan fitur media, kemudian diarahkan untuk melakukan aktivitas membaca melalui tahapan pra-membaca, saat membaca, dan pasca-membaca. Siswa membaca teks yang disajikan secara digital, mengidentifikasi kosakata penting, serta mendiskusikan isi bacaan bersama teman dan guru. Selain itu, siswa juga mengerjakan latihan interaktif berupa pertanyaan pemahaman yang tersedia dalam media untuk melatih kemampuan memahami isi teks.



### 3.1.3. Observasi Siklus 1

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan siswa mulai meningkat, terutama dalam mengikuti aktivitas membaca berbasis media digital. Siswa tampak lebih tertarik karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Namun, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks secara mendalam, khususnya dalam menemukan ide pokok dan menarik kesimpulan dari bacaan. Penggunaan fitur interaktif seperti kuis dan latihan soal membantu meningkatkan partisipasi siswa, tetapi belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis dalam membaca.

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I memperoleh persentase sebesar 80,73% dengan kategori Baik, sedangkan aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 78,93% dengan kategori Baik. Selain itu, hasil analisis perencanaan pembelajaran memperoleh skor sebesar 83,14% dengan kategori Baik. Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca.

### 3.1.4. Refleksi Siklus 1

Analisis refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa masih memerlukan bimbingan yang lebih intensif, terutama dalam mengembangkan strategi memahami bacaan secara efektif. Guru perlu memberikan arahan yang lebih jelas dalam mengaitkan isi teks dengan pengalaman siswa serta melatih keterampilan menemukan informasi penting. Hasil refleksi juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif telah mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, namun optimalisasi penggunaan media dan pendampingan guru masih diperlukan agar kemampuan literasi membaca siswa dapat meningkat secara lebih maksimal pada siklus berikutnya.

## 3.2. Siklus 2

### 3.2.1. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, peneliti dan guru melakukan beberapa perbaikan dalam perencanaan pembelajaran. Perbaikan tersebut meliputi: (1) penyempurnaan langkah pembelajaran agar lebih terstruktur dan berorientasi pada penguatan literasi membaca; (2) peningkatan pemanfaatan fitur dalam GS melalui penyajian ide pokok, kosakata kunci, dan rangkuman bacaan; (3) penyusunan aktivitas diskusi yang lebih terarah; (4) penguatan latihan interaktif dan kuis pemahaman; serta (5) penerapan pembelajaran berbasis kerja kelompok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami bacaan.

### 3.2.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran dilaksanakan dengan memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Guru memberikan arahan yang lebih jelas dalam memahami isi teks dan membimbing siswa menghubungkan bacaan dengan pengalaman sehari-hari. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menganalisis isi bacaan, menemukan ide pokok, serta mempresentasikan hasil diskusi. Media interaktif berbasis Google Sites digunakan secara lebih optimal melalui fitur kuis, latihan



soal, gambar pendukung, dan rangkuman materi untuk membantu siswa memahami teks secara lebih mendalam.

### 3.2.3. Observasi Siklus II

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aktivitas guru dan siswa. Aktivitas guru meningkat dari 80,73% pada Siklus I menjadi 88,59% pada Siklus II dengan kategori Sangat Baik. Aktivitas siswa juga meningkat dari 78,93% menjadi 87,59% dengan kategori Sangat Baik. Selain itu, hasil analisis perencanaan pembelajaran meningkat dari 83,14% menjadi 91,32%. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Setelah perbaikan diterapkan, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami isi teks, menemukan ide pokok, serta menarik kesimpulan dari bacaan (Smith et al., 2021). Penggunaan media interaktif berbasis GS juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan kualitas interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3.2.4. Refleksi Siklus II

Hasil refleksi pada Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis GS telah berjalan lebih optimal dibandingkan siklus sebelumnya. Siswa terlihat lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas berbasis teks. Kemampuan literasi membaca siswa mengalami peningkatan baik dari aspek memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, maupun menarik kesimpulan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis GS efektif dalam memperkuat kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

## 3.3. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman

Peningkatan hasil belajar dan kemampuan literasi membaca siswa merupakan indikator utama keberhasilan implementasi tindakan. Rata-rata nilai hasil belajar siswa dalam aspek literasi membaca meningkat dari 77,02 pada siklus I menjadi 88,64 pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis GS tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman teks, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menginterpretasikan informasi serta mengaitkan isi bacaan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Secara umum, terdapat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa pada beberapa aspek: (1) Pemahaman isi teks, siswa semakin mampu menjelaskan kembali isi bacaan dengan tepat; (2) Menemukan ide pokok, peningkatan terlihat ketika siswa mampu mengidentifikasi gagasan utama dalam setiap paragraf; (3) Mengidentifikasi informasi penting, siswa lebih terampil dalam menemukan fakta dan detail penting dalam teks; serta (4) Menarik kesimpulan, siswa mampu menyimpulkan isi bacaan secara logis berdasarkan informasi yang diperoleh. Peningkatan ini dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif yang menyajikan teks secara menarik, dilengkapi dengan latihan soal dan aktivitas reflektif yang mendorong pemahaman mendalam. Peningkatan tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui penyajian materi yang multimodal dan

aktivitas pembelajaran yang menarik (Taylor & Clarke, 2021). Integrasi teks, visual, dan latihan interaktif dalam media pembelajaran mampu membantu siswa memahami bacaan secara lebih efektif serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Zarifsanaiey et al., 2022).

### 3.4. Internalisasi Penguatan Literasi

Internalisasi penguatan literasi membaca pada penelitian ini terlihat dari perubahan cara siswa dalam memahami, mengolah, dan memaknai informasi dari teks yang dibaca (Khan et al., 2022). Siswa tidak lagi sekadar membaca secara mekanis, tetapi mulai mampu menginterpretasikan isi bacaan secara lebih mendalam. Proses ini terjadi melalui kegiatan membaca yang terstruktur, refleksi, serta diskusi yang difasilitasi oleh media interaktif berbasis GS. Jadi, literasi membaca berkembang dari sekadar keterampilan teknis menjadi kemampuan berpikir yang bermakna. Lebih lanjut, internalisasi literasi ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Rosfiani et al., 2022). Siswa mulai mampu mengidentifikasi pesan utama, menarik kesimpulan, serta menyampaikan kembali informasi dengan bahasa mereka sendiri. Aktivitas seperti membuat ringkasan, menjawab pertanyaan pemahaman, dan menyusun peta konsep sederhana menjadi indikator bahwa siswa telah menginternalisasi keterampilan literasi membaca secara aktif. Selain itu, terjadi perubahan sikap siswa terhadap kegiatan membaca. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi, keterlibatan yang lebih aktif, serta kepercayaan diri dalam mengemukakan pendapat berdasarkan teks yang dibaca.

Berdasarkan paparan hasil penelitian di atas dapat digambarkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek perencanaan pembelajaran, aktivitas guru dan siswa, hasil belajar dan kemampuan membaca, serta perubahan literasi siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut:

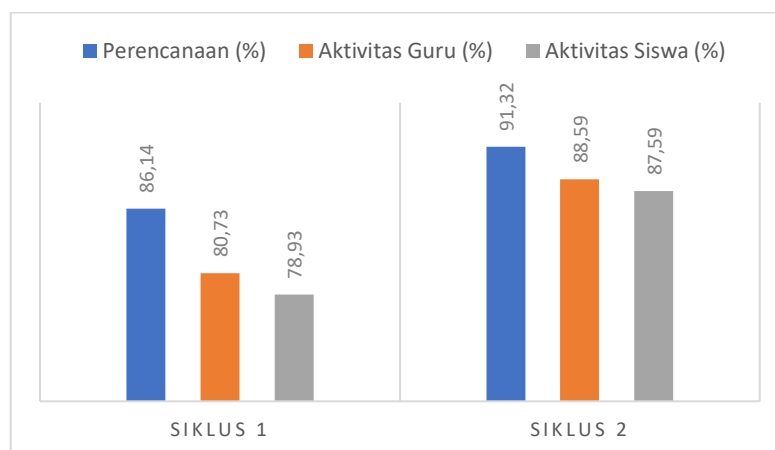


Diagram 1. Peningkatan Perencanaan, Aktivitas Guru, dan Aktivitas Siswa

### 3.5. Pembahasan

Secara keseluruhan, penerapan media interaktif berbasis GS dalam pembelajaran literasi membaca terbukti mampu: (1) meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa secara bertahap dan

berkelanjutan; (2) membantu siswa memahami isi teks secara lebih mendalam melalui proses refleksi dan interpretasi; (3) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif; serta (4) menghasilkan proses pembelajaran yang lebih bermakna, integratif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Integrasi media digital dalam pembelajaran membaca memperkuat argumen bahwa penggunaan teknologi yang tepat dapat memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan literasi siswa (Gourlay, 2021). Pembelajaran yang menggabungkan aktivitas membaca terstruktur, refleksi, dan interaksi digital memungkinkan siswa tidak hanya memahami teks secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan mengolah informasi (Rayendra et al., 2022). Model pembelajaran ini memberikan kontribusi penting terhadap penguatan literasi membaca di sekolah dasar serta mendorong praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

### 3.5.1. Peningkatan Kualitas Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan yang matang memungkinkan kegiatan pembelajaran literasi membaca berlangsung secara sistematis dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna (Suhendi et al., 2021). Dalam konteks ini, guru berhasil merancang pembelajaran berbasis teks yang terintegrasi dalam media interaktif berbasis GS, yang menggabungkan kegiatan eksplorasi bacaan, analisis isi teks, diskusi makna, serta penyajian hasil pemahaman dalam bentuk ringkasan atau peta konsep (Chanasid & Tooehinda, 2020). Setiap tahapan dirancang agar siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga mampu memahami, menafsirkan, dan mengaitkan informasi dengan konteks kehidupan nyata. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa desain pembelajaran yang terstruktur dan kontekstual mendorong guru berpikir kreatif dalam merancang pengalaman belajar yang autentik (Nurhuda et al., 2023). Kualitas perencanaan berperan sebagai dasar dalam menciptakan pembelajaran yang kolaboratif dan berorientasi pada hasil nyata. Dalam konteks literasi membaca, perencanaan yang baik membantu siswa mencapai keseimbangan antara aspek kognitif (pemahaman teks, identifikasi informasi) dan aspek reflektif (interpretasi makna dan relevansi isi bacaan).

Temuan ini juga mendukung teori *experiential learning* yang menekankan bahwa pengalaman langsung menjadi sumber utama pembelajaran yang bermakna (Librarian et al., 2021). Guru yang mampu mengintegrasikan aktivitas membaca, refleksi, serta pemanfaatan media digital secara terpadu akan menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga relevan dengan kehidupan siswa.

### 3.5.2. Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa

Aktivitas guru dan siswa menunjukkan peningkatan signifikan selama dua siklus pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan mentor yang membimbing siswa dalam proses memahami teks, mengarahkan penggunaan media interaktif berbasis GS, serta memanfaatkan fitur latihan dan kuis untuk memperkuat pemahaman konsep membaca (Yustika & Iswati, 2020). Sebaliknya, siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam membaca teks, mengidentifikasi ide pokok, berdiskusi dalam kelompok, serta mempresentasikan hasil pemahaman mereka terhadap bacaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian

sebelumnya yang menyebutkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan interaksi sosial, komunikasi, dan motivasi belajar siswa (Baglione, 2021). Selain itu, penggunaan media digital interaktif juga dapat meningkatkan rasa kepemilikan siswa terhadap proses pembelajaran, karena mereka merasa terlibat langsung dalam aktivitas belajar yang bermakna dan kontekstual. Dari perspektif pedagogis, peningkatan aktivitas ini mencerminkan keberhasilan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang menumbuhkan *student agency*, yaitu kemampuan siswa untuk berinisiatif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks literasi membaca, partisipasi aktif sangat penting karena proses membaca tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga melibatkan kemampuan interpretasi, refleksi, dan pemaknaan terhadap isi teks secara mendalam (Abidin, 2012).

### 3.5.3. Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam membaca, mampu memahami isi teks dengan lebih baik, serta dapat mengidentifikasi ide pokok dan informasi penting secara tepat. Selain itu, siswa juga mulai mampu menginterpretasikan makna bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Wibowo, 2016). Dalam sesi refleksi, sebagian besar siswa dapat menjelaskan kembali isi teks dengan bahasa mereka sendiri serta menarik kesimpulan yang relevan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dan pemanfaatan media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan literasi siswa. Pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) juga terbukti membantu siswa membangun pemahaman yang lebih bermakna melalui proses refleksi, analisis, dan interpretasi terhadap isi bacaan (Yau et al., 2023). Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca secara permukaan, tetapi juga mampu memahami konteks dan pesan yang terkandung dalam teks. Dalam konteks pendidikan dasar, hasil ini selaras dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis konteks dan pengalaman nyata dapat memperkuat kemampuan literasi serta membangun keterampilan berpikir kritis siswa (Gustine, 2018). Melalui penggunaan media interaktif berbasis Google Sites, siswa tidak hanya berperan sebagai pembaca, tetapi juga sebagai individu yang aktif dalam mengolah informasi, merefleksikan makna, dan mengkomunikasikan hasil pemahaman mereka (Fauziyah & Martiningsih, 2025). Dengan demikian, pembelajaran membaca menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21 (Kiral, 2020; Putra et al., 2020).

### 3.5.4. Penguatan Internalisasi Nilai Literasi

Salah satu temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah keberhasilan dalam menginternalisasi nilai-nilai literasi membaca pada siswa sekolah dasar. Melalui aktivitas membaca yang terintegrasi dengan refleksi, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pesan moral dan informasi yang terkandung dalam teks (Lim & Chapman, 2022). Misalnya, dalam kegiatan membaca teks kontekstual yang disajikan melalui media interaktif berbasis GS, siswa berdiskusi mengenai nilai-nilai seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian sosial yang terdapat dalam

bacaan (Mustofa et al., 2024). Kegiatan ini membantu siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Aktivitas reflektif tersebut mendorong terbentuknya *reading empathy*, yaitu kemampuan siswa untuk memahami dan menghargai makna teks secara lebih mendalam melalui keterlibatan emosional dan kognitif. Melalui pendekatan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), siswa diajak untuk menafsirkan isi bacaan, menghubungkannya dengan pengalaman pribadi, serta merefleksikan nilai-nilai yang relevan dalam kehidupan mereka (Engel et al., 2018). Proses ini menjadikan kegiatan membaca lebih bermakna dan tidak sekadar sebagai aktivitas akademik. Temuan ini didukung berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis literasi kontekstual mampu menumbuhkan karakter dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kehidupan (Byfield et al., 2016). Integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran juga memperkuat proses internalisasi nilai literasi melalui aktivitas seperti kuis, latihan pemahaman, dan diskusi berbasis teks. Dapat dikatakan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana *meaning-making* yang membantu siswa membangun pemahaman, kesadaran, dan sikap positif terhadap kegiatan membaca.

### 3.5.5. Transformasi Pembelajaran Literasi Berbasis Digital

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berbasis GS mampu mentransformasikan pembelajaran literasi menjadi proses yang lebih holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan reflektif. Pembelajaran literasi tidak lagi terbatas pada aktivitas membaca teks secara konvensional, tetapi berkembang menjadi proses aktif dalam memahami, menginterpretasikan, dan memaknai informasi melalui berbagai sumber digital. Transformasi ini memungkinkan siswa belajar secara lebih mandiri, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 (Krisdiana & Malihah, 2022).

Secara teoretis, temuan ini memperkuat penerapan konstruktivisme sosial yang memandang pembelajaran sebagai proses kolaboratif melalui interaksi dan komunikasi. Dalam pembelajaran literasi berbasis digital, siswa tidak hanya berinteraksi dengan teks, tetapi juga dengan teman sebaya dan guru melalui diskusi, refleksi, dan aktivitas berbasis tugas (Farias-Gaytan et al., 2022). Hal ini sejalan dengan paradigma *transformative learning* yang menekankan pentingnya refleksi kritis dalam membentuk pemahaman baru. Melalui proses ini, siswa mampu mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman pribadi serta membangun makna yang lebih mendalam.

Dari sisi empiris, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran literasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Mariati, 2021). Media digital berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai *cognitive tools* yang membantu siswa dalam mengorganisasi informasi, memahami konsep, dan menyelesaikan masalah berbasis teks. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Secara praktis, temuan ini menegaskan bahwa: (1) guru perlu berperan sebagai fasilitator yang mampu mengarahkan penggunaan teknologi secara efektif dalam pembelajaran literasi; (2) media digital berbasis GS dapat dimanfaatkan sebagai platform pembelajaran yang fleksibel, interaktif, dan mudah diakses; serta (3) pembelajaran literasi berbasis digital dapat menjadi strategi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Dengan demikian, transformasi pembelajaran literasi berbasis digital tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca siswa, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar.

#### 3.5.6. Sintesis dan Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital interaktif berbasis Google Sites mampu mentransformasikan pembelajaran literasi menjadi proses yang lebih luas yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan reflektif (Mustofa et al., 2024). Pembelajaran literasi tidak lagi terbatas pada aktivitas membaca teks secara konvensional, tetapi berkembang menjadi proses aktif dalam memahami, menginterpretasikan, dan memaknai informasi melalui berbagai sumber digital (Alakrash & Razak, 2021). Transformasi ini memungkinkan siswa belajar secara lebih mandiri, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## 4. SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran literasi membaca berbasis digital dengan bantuan GS secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Peningkatan terlihat pada tiga aspek utama, yaitu kualitas perencanaan pembelajaran yang meningkat dari 83,14% menjadi 91,32%, aktivitas guru dari 80,73% menjadi 88,59% dan aktivitas siswa dari 78,93% menjadi 87,59%, serta hasil belajar siswa yang meningkat dari rata-rata 77,02 pada siklus I menjadi 88,64 pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan didukung media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa. Secara umum, peningkatan kemampuan literasi membaca siswa terlihat pada aspek pemahaman isi teks, kemampuan menemukan ide pokok, mengidentifikasi informasi penting, serta menarik kesimpulan secara logis. Penggunaan media interaktif berbasis GS juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, dan mengolah informasi. Dengan demikian, pembelajaran literasi berbasis digital ini efektif dalam memperkuat kemampuan membaca pemahaman siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru-guru, dan siswa SDN 13 Batang Gasan, Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan izin, dukungan, dan kolaborasi dalam pelaksanaan penelitian ini, sehingga dapat menghasilkan inovasi dalam pembelajaran literasi membaca berbasis media interaktif.



## DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. (2012). Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Beroreintasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(2), 164–178.
- Alakrash, H. M., & Razak, N. A. (2021). Technology-based language learning: Investigation of digital technology and digital literacy. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21). <https://doi.org/10.3390/su132112304>
- Ardipal, A., Machfauzia, A. N., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Literasi Musik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 899–906. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.375>
- Arif MS, N. (2023). Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 809–828. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>
- Arikunto, S. (2025). Penelitian Tindakan Kelas. In M. P. Siti Nurmela (Ed.), *PT SADA KURNIA PUSTAKA*. PT SADA KURNIA PUSTAKA. <http://www.ziddu.com/download/12388097>
- Ariza, J. Á., & Hernández Hernández, C. (2025). A Systematic Literature Review of Research-based Interventions and Strategies for Students with Disabilities in STEM and STEAM Education. In *International Journal of Science and Mathematics Education* (Issue 0123456789). Springer Nature Singapore. <https://doi.org/10.1007/s10763-025-10544-z>
- Assyfh, T., Halimah, M., & Giyartini, R. (2019). Seni Mural untuk Meningkatkan Minat Membaca di Perpustakaan SD Laboratorium Percontohan UPI Tasikmalaya. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.17979>
- Azizifar, A., Roshani, S., Gowhary, H., & Jamalinesari, A. (2015). The Effect of Pre-reading Activities on the Reading Comprehension Performance of Ilami High School Students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 192, 188–194. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.027>
- Baglione, A. N. (2021). Understanding the Technological Practices and Needs of Music Therapists. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW1), 1–25. <https://doi.org/10.1145/3449107>
- Basar, M., & Gurbuz, M. (2017). Effect of the SQ4R Technique on the Reading Comprehension of. *International Journal of Instruction*, 10(2), 131–144.
- Basar, T., & Elyidirim, E. (2022). The Role of Multimedia in Concept Learning from the Parents' Perspective. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 7(1), 16–29. <https://doi.org/10.53850/joltida.945975>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2018). Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 15. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2965>
- Byfield, L., Shelby-Caffey, C., Bacon, H., & Shen, X. (2016). Digital literacy and identity formation in 21st century classrooms: Implications for second language development. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 5(1), 39–45. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v5n.1p.39>
- Castillo-Cuesta, L. (2022). Using Genially Games for Enhancing EFL Reading and Writing Skills in Online Education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(1), 340–354. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.1.19>
- Chanasid, D., & Toochinda, O. (2020). Development of Thai Reading and Writing Ability by Using Skill Training in Accordance with the SQ4R Learning Management Process of Primary School Students for Schools Receiving Academic Services. *Smart Educ*, 12(2), 491–511.
- Chandra, Mayarnimar, & Habibi, M. (2018). Keterampilan Membaca Dan Menulis Permulaan Menggunakan Model Vark Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 72–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/0201821100050-0-00011>



- Cleland, J., & Durning, S. J. (2023). Researching Technological Education. In *Wiley* (Vol. 3, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056%0Ahttps://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827%0Ainternal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005%0Ahttp://dx.doi.org/10.10>
- Engel, A., Lucido, K., & Cook, K. (2018). Rethinking narrative: Leveraging storytelling for science learning. *Childhood Education*, 94(6), 4–12. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1540189>
- Ernest, I. Z., & Putra M, M. D. (2023). The Use of Google Sites-based Electronic Modules in Science Learning Against Digital Literacy of Junior High School Students. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 293–304. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.56311>
- Farias-Gaytan, S., Aguaded, I., & Ramirez-Montoya, M. S. (2022). Transformation and digital literacy: Systematic literature mapping. *Education and Information Technologies*, 27(2), 1417–1437. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10624-x>
- Fauziah, A., & Muhammadi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Keterampilan Menulis Pengumuman Menggunakan Smart Apps Creator di Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- Fauziyah, N., & Martiningsih, R. R. (2025). Effectiveness of Mathematics Learning using the Google Sites Application at Junior High School. *JTAM (Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika)*, 9(1), 297–313.
- Fitria, Y., Taufina, & Bentri, A. (2017). Pembelajaran Literasi Sains Untuk Level Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 36–38.
- Golding, S., & Verrier, D. (2021). Teaching people to read comics: the impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 824–836. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>
- Gourlay, L. (2021). There Is No “Virtual Learning”: The Materiality of Digital Education. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(1), 57–66. <https://doi.org/10.7821/NAER.2021.1.649>
- Gustine, G. G. (2018). A Survey on Critical Literasi as a Pedagogical Approach. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(3), 531–537.
- Halim, A., & Halim, N. D. (2024). Exploring the Integration and Impact of Google Sites in Teaching and Learning: a Structured Scoping Review. *Quantum Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(S11), 110–124. <https://doi.org/10.55197/qjssh.v5isi1.569>
- Halimatusyadiah, H., & Disman, D. (2023). The Benefits of Interactive Media Websites Through Google Sites on Learning Outcomes of Elementary School Students. *Jurnal Lingua Idea*, 14(1), 92. <https://doi.org/10.20884/1.jli.2023.14.1.8305>
- Hardika, J., Bentri, A., Hakim, R., J, F. Y., & Hardika, J. (2024). Development of Interactive Learning Media Mobile Learning In Science for Class VIII Junior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 9751–9758. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.8630>
- Haryanto, A. D. (2025). Development of Flip Book Media for Sports and the Value of Patriotism. *JURNAL STAMINA*, 8(2), 63–74.
- Hasyim, A. (2016). Metode penelitian dan pengembangan di sekolah. *Yogyakarta: Media Akademi*.
- Jasrial, Sulastri, Kristiawan, M., & Saputra, A. (2022). Development of E-book Teaching Materials in Improving Student Literacy. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 22(1), 62–77. <https://doi.org/10.12738/jestp.2022.1.0006>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Ortrun. (2002). The Learning Organization: An International Journal. *The Learning Organization: An International Journal*, 9(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.1108/09696470210428840>
- Khairina, K., & Mardianto, M. (2025). Development of Islamic Cultural History Learning Media Based on Google Sites for Junior High School Students. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 1158–1178. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i2.1224>
- Khan, N., Sarwar, A., Chen, T. B., & Khan, S. (2022). Connecting digital literacy in higher education to the 21st century workforce. *Knowledge Management and E-Learning*, 14(1), 46–61. <https://doi.org/10.34105/j.kmel.2022.14.004>

- Kiral, E. (2020). Excellent Leadership Theory in Education 1. *Journal of Educational Leadership and Policy Studies (JELPS)*, 4(1), 1–30.
- Klarita, E. N., & Syafi'ah, R. (2022). Analisis Kemampuan Literasi dan Numerasi dalam Menyelesaikan Soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Siswa Kelas V. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(4), 262. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i4.8122>
- Krisdiana, M., & Malihah, S. (2022). Implementasi Filsafat Pendidikan Idealisme di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715.
- Librarian, A., Asare, C., Librarian, A., Anafo, P., & Librarian, A. D. (2021). Information Literacy and Academic Libraries : Students learning in the information. *Library Philosophy and Practice*, 233(0), 71–81.
- Lim, L., & Chapman, E. (2022). Development and Preliminary Validation of the Moral Reasoning Questionnaire for Secondary School Students. *SAGE Open*, 12(1). <https://doi.org/10.1177/21582440221085271>
- Maladerita, W., Ardipal, Desyandri, & Zikri, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Seni Pada Pembelajaran Tematik dengan Strategi Lesson Study di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.205>
- Mariati. (2021). Menuju Realitas Visual Kreatif:Desain Komunikasi Visual, Teknologi, dan Budaya Indonesia. In *Lppi Unta*.
- Marín, V. I., & Castañeda, L. (2023). Developing Digital Literacy for Teaching and Learning. *Handbook of Open, Distance and Digital Education*, 1089–1108. [https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6\\_64](https://doi.org/10.1007/978-981-19-2080-6_64)
- Mayar, F., & Yanty, M. G. (2025). Sebagai Media Interaktif Dalam Membangun Kreatifitas Anak Usia Dini Kelas B ( Usia 4-6 Tahun ) Di Taman Kanak-Kanak Nurul Ilmi Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Miqowati, A. H., & Sulisty, G. H. (2015). the Pqrst Strategy, Reading Comprehension, and Learning Styles. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 4(1), 123. <https://doi.org/10.17509/ijal.v4i1.605>
- Muhammadi, Taufina, & Mayarnimar. (2018). PENGEMBANGAN LITERASI MEMBACA DENGAN MENGGUNAKAN KISAH NABI SEBAGAI UPAYA PENANAMAN SIKAP SPIRITUAL UNTUK SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 01.
- Mustofa, A., Hayuana, W., Damopolii, I., Ibrohim, I., & Susilo, H. (2024). The discovery learning and Google sites: Its application in learning the process of urine formation for high school students. *Inornatus: Biology Education Journal*, 4(2), 132–150. <https://doi.org/10.30862/inornatus.v4i2.711>
- Nurhuda, A., Al Khoiron, M. F., Syafi'i Azami, Y., & Ni'mah, S. J. (2023). Constructivism Learning Theory in Education: Characteristics, Steps and Learning Models. *Research in Education and Rehabilitation*, 6(2), 234–242. <https://doi.org/10.51558/2744-1555.2023.6.2.234>
- Öztürk, M., Akkan, Y., & Kaplan, A. (2020). Reading comprehension, Mathematics self-efficacy perception, and Mathematics attitude as correlates of students' non-routine Mathematics problem-solving skills in Turkey. *International Journal of Mathematical Education in Science and Technology*, 51(7), 1042–1058. <https://doi.org/10.1080/0020739X.2019.1648893>
- PISA. (2022). PISA 2022: SCHOOL QUESTIONNAIRE FOR PISA 2022 Main Survey Version. *PISA*, 151(1850).
- Putra, M. D., Wiyanto, W., & Linuwih, S. (2020). The effect of discovery learning on 21st century skills for elementary school students. *Journal of Primary Education*, 9(2), 201–208. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/37349%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/download/37349/15356>
- Rahmadani, D. (2017). *Short Analysis Review of Developing Method Study in Integrating Science , Technology , Engineering , and Mathematics ( STEM ) Approach in Problem Based Learning Model towards Students ' Problem Solving Ability*. 57(ICMSEd 2016), 140–142.
- Rahmadani, & Taufina. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 4(4), 938–946.
- Rayendra, R., Darmawan, D., & ... (2022). Information and Communication Technology Based Learning: Efforts to Improve Student Digital Literacy. ... *Online Journal of ...*, 11(3), 714–721. <https://european-science.com/eojnss/article/view/6512>

- Rosfiani, O., Hermawan, C. M., & Sutisnawati, A. (2022). Developing 21st Century Skills and Literacy Skills for Elementary School Students Through Constructivist-Based Planning and Assessment of Critical Engagement Models. *Proceedings of the Sixth International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2022)*, 414–421. [https://doi.org/10.2991/978-2-494069-91-6\\_65](https://doi.org/10.2991/978-2-494069-91-6_65)
- Schleicher, A. (2023). Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 : Insights and Interpretations. *Oecd 2023*, 1–72.
- Smith, R., Snow, P., Serry, T., & Hammond, L. (2021). The Role of Background Knowledge in Reading Comprehension: A Critical Review. *Reading Psychology*, 42(3), 214–240. <https://doi.org/10.1080/02702711.2021.1888348>
- Suarni, N., Taufina, & Zikri, A. (2019). Literasi Membaca Untuk Meningkatkan Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Sugiyono. (2014). Populasi dan sampel. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-Based Teaching and Learning in Indonesian Education. *KnE Social Sciences*, 2021, 76–89. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Taylor, L., & Clarke, P. (2021). We read, we write: reconsidering reading–writing relationships in primary school children. *Literacy*, 55(1), 14–24. <https://doi.org/10.1111/lit.12235>
- Voica, C., Singer, F. M., & Stan, E. (2020). How are motivation and self-efficacy interacting in problem-solving and problem-posing? *Educational Studies in Mathematics*, 105(3), 487–517. <https://doi.org/10.1007/s10649-020-10005-0>
- Wibowo, D. H. (2016). *Cooperative Integrated Reading : STRATEGI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN BACAAN BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. 21, 2–3.
- Yanda, P. A. Y., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV SDN 15 Lansano. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2615–2627. <https://doi.org/10.30631/ijer.v1i2.21>
- Yau, K. W., Chai, C. S., Chiu, T. K. F., Meng, H., King, I., & Yam, Y. (2023). A phenomenographic approach on teacher conceptions of teaching Artificial Intelligence (AI) in K-12 schools. *Education and Information Technologies*, 28(1), 1041–1064. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11161-x>
- Yulia, R., Susanti, E., & Rizal, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Elastisitas Bahan untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/664>
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital Literacy in Formal Online Education: A Short Review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66–76. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779>
- Zarifsanaiey, N., Mehrabi, Z., Kashefian-Naeeni, S., & Mustapha, R. (2022). The effects of digital storytelling with group discussion on social and emotional intelligence among female elementary school students. *Cogent Psychology*, 9(1). <https://doi.org/10.1080/23311908.2021.2004872>
- Zhou, N., & Yadav, A. (2017). Effects of multimedia story reading and questioning on preschoolers' vocabulary learning, story comprehension and reading engagement. *Educational Technology Research and Development*, 65(6), 1523–1545. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9533-2>

## PROFIL SINGKAT

Ahmad Zikri, M.Pd lahir di kota Pariaman adalah guru di SD di Dinas Pendidikan, Kabupaten Padang Pariaman, Sumatera Barat (UNP). Gelar Sarjana Pendidikan diperoleh pada tahun 2016 di Jurusan PGSD dengan konsentrasi Di Universitas Bung Hatta Padang, Magister Pendidikan diperoleh pada tahun 2021 di Prodi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana UNP. Penulis telah banyak mempublikasikan buku ajar, teks, dan chapter, serta artikel yang terakreditasi nasional maupun bereputasi internasional.