

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, peningkatan kemampuan literasi yang meliputi kegiatan membaca dan menulis saat ini menjadi salah satu perhatian utama dalam inisiatif pembangunan. Sejalan dengan misi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) 2030 (Bappenas, 2021) sebagai proyeksi menuju visi Indonesia emas tahun 2045 (Bappenas, 2023). Dalam era di mana informasi dan teknologi semakin menguasai, generasi muda Indonesia perlu dilengkapi dengan kemampuan membaca yang baik, kemampuan berpikir kritis, serta literasi digital yang memadai. Oleh karena itu, program literasi harus dijadikan sebagai fokus utama nasional, bukan hanya sebagai tambahan dalam kebijakan pendidikan. Pendidikan memainkan peranan yang sangat penting serta memiliki kontribusi dalam peningkatan kualitas personal dengan cara memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang bersifat esensial bagi pengembangan (Manongga, 2021). Pendidikan dapat memperbaiki cara berpikir, dan mengembangkan daya kreatif serta kemampuan individu untuk beradaptasi dengan perubahan. Penanaman modal dalam pendidikan, dari tingkat dasar sampai tinggi, memberikan efek positif jangka panjang terhadap perkembangan negara. Penggunaan teknologi dan informasi di dunia pendidikan, khususnya untuk meningkatkan keterampilan baca siswa sekolah dasar, dianggap sebagai langkah yang sangat penting. Dalam pelaksanaan pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran yang kini menjadi fokus utama dan perlu diperhatikan dengan seksama. Proses ini melibatkan interaksi antara murid dan guru, di mana guru berperan sebagai pembimbing dalam

upaya mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan (Darma, dkk., 2024).

Pada tahun 2022, Kemendikbudristek mengumumkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan enam peringkat dibandingkan dengan hasil yang dirilis PISA pada tahun lalu. Menurut data yang *dirilis Organisation for Economic Coopertaion and Development*, dimana Negara Indonesia berada pada urutan kedelapan terbawah diantara 70 negara dalam hal literasi (OECD, 2022). Data tersebut menunjukkan posisi rendah Indonesia di tingkat global. Penilaian PISA dimanfaatkan sebagai panduan dan instrumen untuk mengevaluasi mutu pendidikan di berbagai negara yang ikut serta. Indonesia ikut serta dalam program ini sebagai bagian dari upaya untuk mengukur seberapa jauh pendidikan dapat berkontribusi meningkatkan kemampuan untuk membaca, berhitung, dan pengetahuan sains pada siswa sesuai dengan standar nasional. Partisipasi ini juga memiliki tujuan sebagai pembanding sistem pendidikan di negara Indonesia dengan sistem pendidikan di banyak negara lainnya yang juga terlibat dalam evaluasi PISA (Yusmar dan Fadilah, 2023). Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa literasi siswa di Indonesia mengalami penurunan. Rata-rata nilai dalam kegiatan literasi, numerasi, dan sains masih berada di bawah rata-rata nilai yang telah ditetapkan oleh OECD. Sekitar 25% siswa di Indonesia berada di level 2 dalam kemampuan literasi. Di level ini, siswa dapat mengenali ide utama dari teks sederhana, menemukan informasi berdasarkan kriteria yang jelas, serta terkadang pada tingkat yang sedikit lebih kompleks, dan merefleksikan maksud dari suatu teks (OECD, 2023).

Hasil PISA 2022 mengindikasikan bahwa siswa di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, memiliki kesalahan pemahaman terkait konsep-konsep yang tidak nyata, dan mengalami tantangan dalam membedakan

fakta dari opini (OECD, 2023). Tentu saja, hal ini berpengaruh pada keterampilan siswa dalam menyelesaikan berbagai masalah serta pengembangan potensi individu (Kemendikbud, 2022). Oleh karena itu, peningkatan kemampuan literasi harus mendapatkan perhatian serius agar siswa dapat menguasai kompetensi literasi yang akan berdampak pada pengembangan diri mereka serta pemahaman konsep dan penyelesaian masalah secara umum. Kemendikbudristek menerapkan kebijakan Asesmen Nasional (AN). Melalui Asesmen Nasional, penilaian dapat dilaksanakan dengan mengamati faktor-faktor *input*, proses, dan *output* dari pembelajaran di sekolah demi memperbaiki kualitas pendidikan serta menilai kemampuan membaca dan menulis yang ada di dalamnya. (Kemendikbudristek, 2024).

Kemendikbudristek berinisiatif mengembangkan Rapor Pendidikan Nasional sebagai sistem evaluasi yang berlandaskan data, bertujuan untuk menilai mutu pendidikan pada berbagai tingkat, termasuk dalam mengevaluasi kualitas literasi dan numerasi. Rapor pendidikan berfungsi sebagai sarana yang dapat membantu lembaga pendidikan dalam mengidentifikasi sumber masalah di sekolah, merefleksikan hasil pendidikan, serta memfasilitasi kolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Musakirawati dkk., 2023). Untuk meningkatkan pencapaian kompetensi minimum pada indikator literasi dan numerasi, lembaga pendidikan bisa merancang program sebagai respons terhadap rekomendasi yang dihasilkan dari analisis Rapor Pendidikan (Syamsuddin dan Harianto, 2023). Laporan mengenai rapor pendidikan di SDN 1 Semarapura Kangin pada tahun 2025 menunjukkan penurunan 6,67% dalam kemampuan literasi siswa jika dibandingkan dengan tahun 2024. Penurunan ini meliputi berbagai elemen keterampilan literasi, seperti keterampilan membaca teks informatif,

membaca karya sastra, mencari dan menemukan informasi dalam teks, menafsirkan serta memahami isi teks, dan juga menilai serta memikirkan kembali isi teks.

Literasi memiliki makna lebih dari sekadar kemampuan membaca dan menulis saja. Ini juga termasuk bagaimana kita menggunakan kemampuan dan keahlian yang kita miliki. Hal ini menjadi dasar penting untuk terus belajar sepanjang hidup kita (Harahap & Lubis, 2025). Literasi meliputi kemampuan untuk memahami tulisan, angka, dan simbol dalam bentuk cetak maupun digital di berbagai bidang, serta menggunakannya untuk meningkatkan kesejahteraan individu dan masyarakat. Enam elemen kunci dalam literasi mencakup membaca dan menulis, keterampilan numerik, literasi dalam bidang sains, literasi digital, pemahaman keuangan, serta literasi budaya (Dharma, dkk., 2025). Penurunan kemampuan literasi siswa disebabkan oleh beberapa alasan, termasuk metode dan model pembelajaran yang dipakai oleh pendidik masih kurang inovatif. Rendahnya motivasi dan ketertarikan terhadap membaca karena buku pelajaran yang kurang menarik dan terbatasnya ketersediaan buku bacaan anak di sekolah. Maka dari itu, untuk meningkatkan kemampuan literasi harus sejalan dengan peningkatan keterampilan membaca siswa. Membaca merupakan kegiatan menerima informasi yang ingin disampaikan oleh penulis lewat tulisan dengan berusaha menangkap makna dan memahami pesan yang terdapat dalam teks tersebut (Himawati, dkk., 2024). Membaca adalah kemampuan krusial yang perlu dikuasai oleh siswa. Kemampuan ini merupakan penentu utama keberhasilan dalam menjalani proses pembelajaran. Kemampuan membaca sangat penting agar dapat memahami informasi dengan baik dari teks, siswa lebih mudah menginterpretasikan makna yang ingin disampaikan oleh penulis tersebut (Amalia dkk., 2020).

Pentingnya kemampuan membaca dalam hidup mendorong siswa untuk menumbuhkan rasa dan minat mereka terhadap buku. Melalui membaca, siswa bisa mendapatkan informasi dan wawasan yang ada dalam buku serta media tulisan lainnya. Kegiatan membaca adalah salah satu elemen dalam literasi yang memiliki peran krusial bagi kemajuan pendidikan (Suandewi, dkk., 2019). Mempertimbangkan betapa krusialnya pemahaman dalam membaca bagi pendidikan dasar, keahlian ini sangat penting bagi para siswa. Kemampuan untuk mengenali ide utama dari teks, membaca seluruh isi dengan cermat, merangkum atau menarik kesimpulan, memahami pesan dalam bacaan, serta menjelaskan dan menyampaikan kembali informasi dengan kata-kata sendiri adalah alasan mengapa pemahaman membaca menjadi sangat vital bagi siswa. Pemahaman terhadap bacaan merupakan suatu langkah yang dilakukan dengan penuh kesungguhan oleh seseorang yang membaca sebagai usaha memperoleh berbagai arti, pesan, dan informasi yang terkandung dalam sebuah tulisan (Windiasari, dkk., 2021). Menguasai pemahaman membaca adalah kompetensi esensial yang perlu dimiliki oleh siswa setelah siswa menguasai keterampilan membaca tingkat dasar. Melalui kegiatan membaca pemahaman ini maka transfer ilmu pengetahuan diperoleh dari banyak sumber, bukan hanya dari guru semata (Sudiana & Lasmawan, 2017).

Mengembangkan kemampuan membaca jelas berkaitan dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai serta kesiapan guru sebagai pendukung. Seorang guru seharusnya berfungsi sebagai pendukung yang dapat menawarkan fasilitas yang mendukung kelancaran proses pembelajaran siswa serta mendukung iklim belajar yang kondusif dan menyenangkan (Lubis, 2022). Menghadirkan lingkungan belajar yang menarik dapat dicapai dengan merancang dan menciptakan

media pembelajaran yang kreatif, yang dapat mendukung peningkatan ketertarikan terhadap membaca serta kemampuan untuk memahami teks. Peran guru sangat penting sebagai pencipta dalam memupuk minat baca siswa, dengan merancang berbagai kegiatan membaca. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk menarik perhatian siswa dan menghindari kebosanan saat membaca. Beberapa kreasi yang dapat dilakukan meliputi penyelenggaraan kegiatan membaca yang khusus (Rintang dkk., 2021). Perkembangan teknologi yang mempengaruhi cara membaca dan menulis serta media edukatif yang kurang inovatif. Sejalan dengan perkembangan di bidang pendidikan kini yang mengharuskan kreasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, diikuti dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat telah mengubah cara kita memahami literasi dan berkomunikasi di seluruh dunia. Oleh karena itu, siswa di era teknologi ini perlu mengasah kemampuan literasi yang baru, termasuk juga literasi digital.

Riset membuktikan bahwa tenaga pengajar yang dibekali pelatihan tentang penggunaan alat-alat literasi digital cenderung memiliki dampak pengajaran yang jauh lebih baik daripada guru yang belum pernah dilatih (Arimbawa, dkk., 2024). Media pembelajaran seharusnya bisa menyajikan informasi dengan metode yang menarik dan mudah dipahami, memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan materi yang diajarkan, serta merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir analitis (Eliyanti, dkk., 2024). Media pembelajaran adalah perangkat yang dipakai oleh pendidik untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan berfungsi untuk menjelaskan arti dari pesan atau informasi dari pendidik kepada siswa, sehingga capaian pembelajaran yang telah ditentukan dapat terpenuhi (Wijayanti, dkk., 2025). Media pembelajaran yang bersifat interaktif memberikan solusi yang

menjanjikan untuk menghadapi tantangan-tantangan ini dan menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan anak-anak serta peraturan kebijakan. Secara umum, media pembelajaran interaktif meliputi alat-alat pendidikan baik digital maupun fisik (seperti aplikasi multimedia, *e-book*, permainan edukatif, dan materi bercerita yang interaktif) yang secara aktif melibatkan siswa melalui sentuhan, gerakan, suara, dan rangsangan visual (Widianingsih, dkk., 2025).

Bahasa Indonesia memiliki kontribusi yang signifikan dalam konteks kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Sebagai alat pemersatu, Bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai wahana merepresentasikan keragaman budaya dan identitas nasional. Meski demikian, di tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, kualitas penggunaan bahasa Indonesia oleh para siswa menghadapi tantangan, seperti penggunaan bahasa santai, singkatan, dan pengaruh dari bahasa asing yang sering membuat tata bahasa kurang tepat dan benar (Githa & Putrayasa, 2025). Umumnya bahan bacaan dalam pelajaran Bahasa Indonesia disajikan berupa teks, yang terdapat pada buku pelajaran Bahasa Indonesia. Beberapa studi terkini menunjukkan bahwa pemanfaatan media edukatif yang didukung teknologi dan narasi visual memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan membaca dan pemahaman. Pemanfaatan media digital yang interaktif dapat memperbesar partisipasi siswa dan memudahkan mereka dalam memahami gagasan pokok serta isi bacaan secara lebih bermakna (Nurkhofifah, 2022). Temuan serupa juga dilaporkan oleh (Lestari dkk., 2022) dan (Puteri dkk., 2022) yang menunjukkan bahwa media yang mengandalkan cerita visual, komik edukasi, sangat efektif dalam menghasilkan capaian pemahaman membaca yang lebih baik

pada siswa sekolah dasar dibandingkan pendekatan pembelajaran yang bersifat tradisional. Penelitian terkini oleh (Lestari dkk.,2024) semakin menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang didukung *web* tidak hanya dianggap valid dan praktis, tetapi juga berhasil dalam meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian di bidang ini masih lebih menekankan pada kemajuan hasil belajar secara keseluruhan atau penggunaan media visual yang bersifat statis, serta belum secara khusus dirancang untuk memfasilitasi tahap-tahap pemahaman bacaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, kebaruan studi ini terletak pada pengembangan *platform* pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dirancang guna mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V melalui integrasi cerita digital kontekstual, tahapan membaca yang sistematis, serta interaktivitas pengguna, sehingga diharapkan mampu menjawab kebutuhan literasi membaca siswa sekolah dasar di era pembelajaran digital.

Pengembangan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* ini mengakomodasi materi membaca teks fiksi dan non fiksi ke dalam bentuk digital yang interaktif. Media ini dapat diakses online melalui *link web* dan memiliki keunggulan yaitu fitur-fitur yang sangat menarik sehingga kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan serta mengikuti perkembangan teknologi. Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* ini merupakan solusi untuk melatih membaca pemahaman siswa. Media dengan perangkat digital lebih inovatif dan menarik serta memiliki kepraktisan untuk diakses tanpa batasan waktu dan tempat. Ketersediaan perangkat pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk lebih paham

teknologi, di samping siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan baik. Proses belajar bisa dilakukan melalui media digital yang interaktif, seperti gambar, animasi, suara, video, dan materi yang disediakan (Limbong dan Simarmata, 2020). Media ini menarik dan menyenangkan serta praktis, oleh sebab itu media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* perlu diimplementasikan dalam dunia pendidikan khususnya untuk mengoptimalkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangin.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada penjelasan mengenai permasalahan yang ada, maka identifikasi masalahnya dapat dipaparkan berikut ini.

- 1) Siswa masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi bacaan.
- 2) Penggunaan teknologi informasi di kelas belum dilakukan secara maksimal.
- 3) Minat siswa untuk membaca buku pelajaran sebagai sumber belajar di kelas masih kurang.
- 4) Materi ajar yang diterapkan guru selama ini dianggap kurang variatif dan kurang menarik.
- 5) Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman membaca sebagai inovasi dalam proses belajar.
- 6) Aktivitas pembelajaran belum efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa karena guru belum menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai. Hasil belajar siswa terkait membaca pemahaman belum sesuai harapan.
- 7) Hasil belajar siswa terkait membaca pemahaman belum sesuai harapan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang telah dilakukan, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan sesuai dengan tujuan utama. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman serta kebutuhan akan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana rancang bangun media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin?
- 2) Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin?
- 3) Bagaimana media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* memiliki tingkat kepraktisan yang memadai dan berkontribusi dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin?
- 4) Bagaimana media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin?

1.5 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan rancang bangun pada media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.
- 2) Mengetahui tingkat validitas media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* berdasarkan kriteria kelayakan dalam mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.
- 3) Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dalam penggunaannya untuk mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.
- 4) Menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dalam upaya mendukung peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat teoritis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai kontribusi konseptual tentang peran media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin.

1.6.2 Manfaat praktis

1) Manfaat untuk siswa

Membantu siswa dalam proses belajar dengan menggunakan media yang interaktif, menarik, dan dapat diakses secara fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat, sehingga mendorong peningkatan ketertarikan disertai motivasi untuk belajar membaca pemahaman. Meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan agar hasil belajar menjadi lebih maksimal.

2) Manfaat untuk guru

Mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan kreatif dengan berbagai sumber belajar yang mudah diakses. Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi serta media pembelajaran interaktif untuk menciptakan situasi pembelajaran yang lebih kondusif dan relevan dengan tuntutan zaman.

3) Manfaat untuk Kepala Sekolah

Mendukung kepala sekolah menerapkan kebijakan pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan tuntutan globalisasi. Mendorong peningkatan kualitas pendidikan di sekolah melalui penggunaan media pembelajaran yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi.

4) Manfaat bagi peneliti

Menjadi dasar untuk mengembangkan model pembelajaran digital berbasis *web* yang efisien dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa di tingkat Sekolah Dasar. Menyediakan informasi yang dapat digunakan untuk menganalisis lebih lanjut mengenai efektivitas dan kepraktisan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan dasar yang dapat dijadikan rujukan untuk penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk akhir penelitian ini berupa media pembelajaran interaktif dengan deskripsi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dikembangkan melalui platform online dan aplikasi *Canva* yang berbasis *website*.
- 2) Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dapat dengan mudah diakses melalui perangkat komputer maupun telepon seluler.
- 3) Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan sebagai pelengkap dan perluasan materi pembelajaran pada buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar.
- 4) Ragam cerita yang terdapat dalam Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berupa teks fiksi dan non fiksi sesuai dengan pedoman penjenjangan buku. Pada jenjang ini adalah untuk usia 10 – 13 tahun kategori pembaca semenjana jenjang C (*Intermediate reader*).
- 5) Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dikembangkan dengan berbagai aktifitas membaca, dilengkapi dengan latihan menjawab soal berdasarkan teks, menemukan kosa kata baru, berdiskusi, menulis, membuat jurnal membaca serta menceritakan kembali.
- 6) Media interaktif ini dirancang dengan tampilan warna dan gambar yang atraktif sesuai dengan karakteristik dan jenjang usia peserta didik.
- 7) Media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dikembangkan untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa melalui proses membaca yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan teknologi.

1.8 Asumsi Pengembangan

Pengembangan *platform* belajar interaktif “Kampung Cerita Digital” yang berbasis *web* dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi yang berfungsi sebagai dasar konseptual dan praktis. Asumsi-asumsi ini bertujuan untuk menjelaskan kondisi awal yang telah dipenuhi, sehingga proses pengembangan dapat dijalankan dengan sistematis dan terarah. Pertama, siswa di kelas V Sekolah Dasar dianggap telah menguasai kemampuan dasar membaca, sehingga fokus pembelajaran lebih diarahkan pada peningkatan pemahaman membaca, bukan pada tahap awal membaca. Kedua, diasumsikan bahwa siswa serta guru memiliki akses yang memadai terhadap teknologi dan jaringan internet, sehingga media pembelajaran berbasis *web* dapat diakses dan dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar. Ketiga, diasumsikan bahwa guru memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan dapat mengintegrasikan media interaktif ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keempat, media pembelajaran interaktif berbasis *web* yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa SD dianggap bisa meningkatkan minat baca, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar mereka. Kelima, materi bacaan dan kegiatan yang ditawarkan dalam media pembelajaran interaktif diyakini telah sesuai dengan kurikulum, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan kognitif dan bahasa siswa kelas V. Dengan adanya pemenuhan asumsi-asumsi tersebut, diharapkan pengembangan media pembelajaran interaktif “Kampung Cerita Digital” berbasis *web* dapat menghasilkan produk yang teruji valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 1 Semarapura Kangan.

1.9 Penjelasan Istilah

1) ADDIE

Model pengembangan yang mengintegrasikan lima langkah utama, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, digunakan sebagai dasar dalam menciptakan media pembelajaran dalam penelitian ini.

2) Asesmen nasional

Sistem evaluasi pendidikan yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek untuk mengukur mutu pendidikan melalui asesmen literasi, numerasi, dan survei karakter.

3) Berbasis *web*

Karakteristik media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi *website* sehingga dapat dimanfaatkan melalui konektivitas internet. menggunakan perangkat komputer maupun telepon seluler tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan.

4) Cerita digital

Bentuk penyajian cerita yang dikemas secara digital dengan memadukan teks, gambar, dan unsur multimedia lain untuk menyampaikan pesan edukatif secara menarik dan interaktif.

5) Efektivitas

Tingkat efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meraih tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca serta memahami materi setelah menggunakan media tersebut.

6) Kampung cerita digital

Media pembelajaran interaktif berbasis web yang menyajikan kumpulan cerita fiksi dan nonfiksi dengan latar keberagaman sosial dan kearifan lokal, dirancang untuk meningkatkan capaian membaca pemahaman siswa di jenjang sekolah dasar.

7) Kepraktisan

Tingkat kemudahan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif oleh pendidik dan siswa selama kegiatan pembelajaran, ditinjau dari kemudahan operasional, efisiensi waktu, dan kenyamanan penggunaan.

8) *Learning object review instrument* (LORI)

Alat evaluasi yang dipakai untuk menilai mutu media pembelajaran berbasis digital berdasarkan beberapa faktor, diantaranya isi yang berkualitas, kecocokan dengan tujuan pembelajaran, daya tarik, tata cara penyajian, interaksi pengguna, kemampuan diakses, dan pemenuhan standar.

9) Literasi membaca

Kemampuan seseorang untuk memahami, memanfaatkan, menilai, dan merenungkan informasi yang tertulis guna meningkatkan wawasan dan berkontribusi secara aktif dalam kegiatan sehari-hari

10) Media pembelajaran interaktif

Media belajar yang menggabungkan elemen multimedia dan memungkinkan interaksi aktif antara pengguna dan media selama proses belajar.

11) Media pembelajaran interaktif berbasis *web*

Sarana belajar interaktif yang memanfaatkan teknologi situs *web* sebagai *platform* utama, serta menghadirkan proses komunikasi timbal balik antara siswa dan materi pembelajaran.

12) Membaca pemahaman

Kemampuan siswa dalam menginterpretasikan isi bacaan secara utuh., meliputi kemampuan menemukan informasi tersurat dan tersirat, menginterpretasi isi teks, menarik kesimpulan, serta mengevaluasi dan merefleksikan isi bacaan.

13) Model pengembangan

Struktur teratur yang dipakai untuk menciptakan, mengembangkan, dan menilai sebuah produk pembelajaran agar sesuai dengan sasaran serta keinginan pengguna.

14) Penelitian dan pengembangan (*research and development*)

Model penelitian yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan mengevaluasi sejauh mana produk itu valid, praktis, dan efektif sebelum penerapannya secara umum.

15) *User experience questionnaire* (UEQ)

Alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna produk interaktif berdasarkan kriteria daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan.

16) Validitas

Tingkat kelayakan media pembelajaran yang menunjukkan kesesuaian antara isi, tujuan, desain, dan karakteristik pengguna berdasarkan penilaian ahli.