

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *LETS READ* TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PESERTA
DIDIK KELAS II SD NEGERI 3 JATIMULYO**

(Skripsi)

Oleh

ANNISA SALSABINA RAHMADHANI

NPM 2113053014



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *LETS READ* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI 3 JATIMULYO

Oleh

ANNISA SALSABINA RAHMADHANI

Masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Lets Read* terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian adalah *quasi experimental* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo dengan sampel kelas II A sebagai kelas eksperimen dan kelas II C sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan total sampel 53 peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan adanya pengaruh penggunaan aplikasi *Lets Read* terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca. Implikasi dari penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Lets Read* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: aplikasi *Lets Read*, literasi membaca, media pembelajaran digital, sekolah dasar

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF THE LETS READ APPLICATION ON STUDENTS' READING LITERACY SKILLS CLASS II SD NEGERI 3 JATIMULYO

By

ANNISA SALSABINA RAHMADHANI

The problem in this study aimed determine the effect of the use of the Lets Read application on the reading literacy ability of grade II students of SD Negeri 3 Jatimulyo. This research method used a quantitative method with a quasi-experimental research with a non-equivalent control group design. The research population was class II students of SD Negeri 3 Jatimulyo with a sample of class II A as the experimental class and class II C as the control class. The sampling technique used purposive sampling with a total sample of 53 students. The results of data analysis showed that there was an influence of the use of the Lets Read application on improving reading literacy skills. The implication of this study was that the use of the Lets Read application can be an effective alternative in improving the reading literacy skills of elementary school students.

Keywords: Lets Read application, reading literacy, digital learning media, elementary school

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LETS READ TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK
KELAS II SD NEGERI 3 JATIMULYO**

Oleh

ANNISA SALSABINA RAHMADHANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI LETS
READ TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI
MEMBACA PESERTA DIDIK KELAS II SD
NEGERI 3 JATIMULYO**

Nama Mahasiswa

: **Annisa Salsabina Rahmadhani**

NPM

: **2113053014**

Program Studi

: **S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

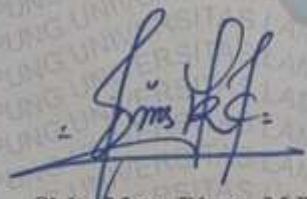
Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing 1



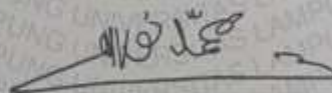
Siska Mega Diana, M.Pd.
NIK 231502871224201

Dosen Pembimbing 2



Tegar Pambudhi, M.Pd.
NIK 231804910418101

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Siska Mega Diana, M.Pd.

Sekretaris

: Tegar Pambudhi, M.Pd.

Penguji Utama

: Drs. Rapani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Salsabina Rahmadhani
NPM : 2113053014
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Lets Read* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo" adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang menjadi rujukan dikutip dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, 3 Juni 2025

membuat pernyataan



Annisa Salsabina Rahmadhani
NPM 2113053014

RIWAYAT HIDUP



Annisa Salsabina Rahmadhani lahir di Gisting, Kecamatan Gisting, Kabupaten Tanggamus, Provinsi Lampung pada tanggal 7 November 2002. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, pasangan cinta Almarhum Bapak Muhammad Soleh dan Ibu Rospawati.

Peneliti telah menyelesaikan pendidikan formal mulai dari Sekolah Dasar diselesaikan di SD Negeri 3 Kuripan, Kecamatan Kotaagung pada tahun 2015, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Kotaagung, Kabupaten Tanggamus diselesaikan tahun 2018, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Kotaagung, Kabupaten Tanggamus diselesaikan tahun 2021.

Tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, pada tahun 2022 peneliti aktif mengikuti kegiatan kepanitiaan organisasi FORKOM- PGSD. Tahun 2024, peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Ketapang Kecamatan Ketapang serta melaksanakan kegiatan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Ketapang, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

“Percayalah, disaat kamu ikhlas dengan keadaanmu disitulah Allah sedang merencanakan kebahagiaan untukmu. Allah SWT mampu mengubah situasi paling terpuruk menjadi momen terbaik dalam hidupmu”

(KH. Maimoen Zubair)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur ke hadirat Allah Swt atas nikmat dan karunia yang telah diberikan dengan kerendahan hati, saya persembahkan sebuah karya terbaik ini kepada:

Kedua orang tuaku, Almarhum Ayahanda tercinta Muhammad Soleh, S.Kom. dan Ibunda tercinta Rospawati

Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa yang tiada henti, atas perjuangan yang selalu diberikan demi kebahagiaan dan masa depan yang cerah untuk anak-anaknya. Paling utama teruntuk ayahanda tercinta yang telah berpulang ditengah-tengah peneliti menyusun skripsi, terima kasih atas kerja keras dan selalu menjaga saya sampai akhir hayat.

Almamater tercinta
“Universitas Lampung”

SANWACANA

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan limpahan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Lets Read* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN. Eng Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi administrasi dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu administrasi dalam proses penyusunan skripsi.
5. Siska Mega Diana, M..Pd., selaku Ketua Penguji yang telah bersedia dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan bimbingan, saran, nasehat, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi.
6. Tegar Pambudhi, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah bersedia dan meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan bimbingan, saran, nasehat, dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi.

7. Drs. Rapani, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Tenaga Kependidikan Prodi S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu dan mendukung skripsi ini hingga selesai.
9. Anna Maryana, S.Pd., M.M., Hernita Tumanggor, S.Pd., dan Erlis Novita Sari, S.Pd., selaku kepala sekolah dan wali kelas SD Negeri 3 Jatimulyo yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.
10. Altin Nuharda Munir, S.Pd., M.M., Pendidik kelas II A dan Peserta didik kelas II A SD Negeri 2 Way Huwi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrumen tes.
11. Kakak dan adikku tersayang, Mohammad Adjie Syahputra dan Najwa Mahira Rosa Terima kasih selalu senantiasa mendukung dan memberikan semangat, serta selalu mendoakan saya di setiap perjalanan hidup ini.
12. Adelbertus Gading Ananta Putra terima kasih telah kebersamai dan mendukung peneliti selama ini.
13. Sahabat-sahabat terbaikku Irmanda Frahani, Farida Julia Saputri, Niken Azzahra, Farhan Iqbal Pratama, Wahyu Ringgit Kuncoro, Wiranto Oktavian, dan Hafid Triawan terima kasih telah menemani peneliti, atas dukungan, bantuan, motivasi, nasihat, dan doa selama awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan. Terima kasih atas setiap momen kebersamaan ini, berbahagialah dimanapun berada nantinya.
14. Sahabat seperjuangan Kos Untung Anna, Dwi, Dinda, Eli, Fara, Rere, Syakila, dan Sintia terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama ini, atas tawa, dan kebersamaan yang membuat setiap momen menjadi lebih bermakna.
15. Rekan-rekan PGSD kelas C terima kasih atas dukungan dan motivasinya selama ini.
16. Keluarga besar S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2021.
17. Semua pihak yang terlibat membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandarlampung, 11 Juni 2025

Peneliti

Annisa Salsabina Rahmadhani

NPM 2113053014

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Literasi Membaca	9
2.1.1 Pengertian Literasi Membaca	9
2.1.2 Indikator Literasi Membaca	10
2.2 Pembelajaran	12
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	12
2.2.2 Tujuan Pembelajaran	13
2.3 Media Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	15
2.3.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.4 Media Pembelajaran Digital	17
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital	17
2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital	18
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran Digital	19
2.5 Aplikasi Lets Read	20
2.5.1 Pengertian Aplikasi Lets Read	20
2.5.2 Manfaat Aplikasi Lets Read	21
2.6 Penelitian Relevan	22
2.7 Kerangka Pikir	24
2.8 Hipotesis Penelitian	25
 III. METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	26
3.2 Pelaksanaan Penelitian	26
3.3 Prosedur Penelitian	27
3.4 Populasi dan Sampel	28
3.4.1 Populasi Penelitian	28
3.4.2 Sampel Penelitian	28
3.5 Variabel Penelitian	29

3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	29
3.6.1 Definisi Konseptual	29
3.6.2 Definisi Operasional	30
3.7 Teknik Pengumpulan Data	31
3.7.1 Teknis Tes	31
3.7.2 Teknik Non Tes	32
3.8 Instrumen Tes	32
3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes	33
3.9.1 Uji Validitas	33
3.9.2 Uji Reliabilitas	34
3.10 Uji Daya Beda	35
3.11 Taraf Kesukaran Soal	36
3.12 Teknik Analisis Data	37
3.12.1 Peningkatan Pengetahuan (<i>N-Gain</i>)	37
3.12.2 Uji Normalitas	37
3.12.3 Uji Homogenitas	38
3.12.4 Uji Hipotesis	39
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	40
4.1.1 Persiapan Penelitian	40
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	41
4.2 Data Hasil Penelitian	41
4.3 Analisis Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	44
4.4 Hasil Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	48
4.4.1 Peningkatan <i>N-Gain</i>	48
4.4.2 Uji Normalitas	49
4.4.3 Uji Homogenitas	50
4.4.4 Uji Hipotesis	51
4.5 Pembahasan	54
4.6 Keterbatasan Penelitian	55
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
 DAFTAR PUSTAKA	59
 LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Nilai Formatif Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	5
2. Indikator Literasi Membaca Menurut Nikmah 2021	10
3. Indikator Literasi Membaca Menurut Saryono 2017	10
4. Indikator Literasi Membaca Menurut Pasmendik 2022	11
5. Data Jumlah Sampel Penelitian	29
6. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Literasi Membaca	33
7. Klasifikasi Validitas	34
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	34
9. Klasifikasi Reliabilitas	35
10. Hasil Analisis Reliabilitas	35
11. Kategori Daya Beda Soal	36
12. Hasil Rekapitulasi Daya Beda Soal	36
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	36
14. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Soal	36
15. Kategori <i>N-Gain</i>	37
16. Persebaran Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	41
17. Persebaran Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	42
18. Data Hasil Penelitian	44
19. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	45
20. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
21. Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
22. Rata-rata Kenaikan Kemampuan Literasi Membaca	48
23. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
24. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	50
25. Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	50
26. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen	51
27. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol	51
28. Nilai F_{hitung} Analisis ANOVA	52
29. Koefisien Determinasi Variabel X	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir.....	24
2. Diagram Persebaran Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	43
3. Rerata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	47
4. Diagram Rata-rata Kenaikan Kemampuan Literasi Membaca.....	48
5. Melakukan kegiatan wawancara penelitian pendahuluan bersama wali kelas II A dan II C.....	137
6. Memperhatikan peserta didik mengerjakan soal uji coba instrumen.....	137
7. Mengerjakan soal <i>pretest</i> di kelas eksperimen.....	138
8. Mengerjakan soal <i>pretest</i> kelas kontrol.....	138
9. Peserta didik memperhatikan cerita cerita pada aplikasi Lets Read.....	139
10. Menjelaskan materi pembelajaran Bahasa Indonesia Kepada Peserta Didik	139
11. Peneliti menjelaskan isi dari aplikasi lets read kepada pendidik dan peserta didik	140
12. Peserta didik menjelaskan hasil pengerjaan LKPD di depan kelas.....	140
13. Peserta didik mengerjakan soal <i>posttest</i>	141
14. Peneliti memperhatikan peserta didik mengerjakan soal <i>posttest</i>	141
15. Foto bersama peserta didik.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat izin penelitian pendahuluan.....	65
2. Balasan surat izin penelitian pendahuluan	66
3. Surat izin uji coba instrumen tes	67
4. Balasan surat izin uji coba instrumen tes	68
5. Surat izin penelitian.....	69
6. Balasan surat izin penelitian.....	70
7. Rekapitulasi hasil nilai formatif kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.....	72
8. Rekapitulasi hasil wawancara	73
9. Modul ajar kelas eksperimen.....	76
10. Modul ajar kelas kontrol.....	88
11. Kisi-kisi instrumen tes.....	101
12. Kisi-kisi soal tes <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	106
13. Soal uji coba instrumen tes.....	109
14. Rekapitulasi uji validitas instrumen tes.....	120
15. Rekapitulasi uji reliabilitas instrumen tes.....	120
16. Rekapitulasi taraf kesukaran soal	121
17. Rekapitulasi uji daya beda soal	121
18. Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen	122
19. Lembar <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas kontrol	123
20. Nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	125
21. Nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen	125
22. Nilai <i>pretest</i> kelas kontrol.....	126
23. Nilai <i>posttest</i> kelas kontrol.....	126
24. Persentase Kenaikan Indikator Kemampuan Literasi Membaca.....	127
25. Nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	128
26. Nilai <i>N-Gain</i> kelas kontrol	128
27. Hasil uji normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	129

28. Hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol	130
29. Uji Regresi Linier Sederhana	131

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan globalisasi telah mengubah pendidikan yang menyesuaikan dengan kurikulum dan metode pengajaran sebagai pengembangan keterampilan yang relevan di masa depan. Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah dan sebagai pondasi awal yang sangat mendasar untuk mengembangkan keterampilan literasi peserta didik. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 yang berbunyi:

“Bidang kajian, bidang kehidupan dan tujuan-tujuan sosial menggunakan kemampuan literasi. Kemampuan literasi tersebut meliputi, berbahasa, bersastra, dan berpikir. Kemampuan literasi kemudian dikembangkan ke dalam pembelajaran menyimak, membaca, menulis, berbicara, dan mempresentasikan untuk berbagai tujuan yang beragam terkait dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari”.

Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami setiap informasi saat melakukan aktivitas membaca. Tetapi literasi tidak hanya sekedar membaca, namun literasi artinya cakap terhadap teknologi, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar (Suswandari, 2018). Literasi bukan hanya sekedar kemampuan untuk menulis dan membaca akan tetapi mampu meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dapat menjadikan seseorang mempunyai kemampuan berpikir kritis, dapat memecahkan suatu permasalahan dalam berbagai konteks, dapat berinteraksi dan berpartisipasi aktif secara maksimal dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga kemampuan literasi begitu

penting di lingkungan sehari-hari. Berkembangnya kemampuan literasi anak sejak usia dini merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan sejak dini melalui aktivitas bermain yang bermakna (Rusdawati & Eliza, 2022).

Literasi membaca dimaknai sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap orang, bahwasannya literasi membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan suatu makna dari sebuah tulisan yang dibaca, sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama dipikiran pembaca (Haris dkk, 2022). Literasi membaca bukan hanya sekedar mengetahui dan membunyikan huruf, suku kata, kata dan kalimat, tetapi literasi membaca mampu memahami suatu informasi secara analitis dan kritis. Saat ini, literasi digunakan dan memiliki pengertian yang lebih luas dan kompleks. Literasi mencakup banyak bidang diantaranya literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata atau bahasa (Tarigan, 2008).

Faktor utama penunjang kebiasaan membaca adalah minat baca, ini artinya bahwa membaca adalah kegiatan sederhana tetapi memiliki sejuta manfaat. Literasi membaca erat kaitannya dengan minat baca, dimana literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami dan menginterpretasi teks secara efektif sedangkan minat baca adalah motivasi atau keinginan seseorang untuk membaca. Salah satu hal penting berkaitan dengan membaca adalah minat.

Minat membaca sangat penting, terutama di sekolah dasar karena membaca membuka pintu dunia. Hal ini merupakan dasar yang harus dimiliki seseorang adalah minat membaca, dengan adanya minat

membaca kita dapat menjadi lebih cerdas, mendapatkan informasi baru, dan juga memperluas pengetahuan serta wawasan (Umairah & Amaliyah, 2022). Minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemaunnya sendiri atau dorongan dari luar (Y. Ratnasari, 2011). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca, yakni bakat, jenis kelamin, tingkat pendidikan, kebiasaan, bahan bacaan, dan lingkungan sekolah (Meity H. Idris, 2015). Minat baca di Indonesia yang minim masih menjadi faktor utama dalam masalah pendidikan (Susilowati, 2016).

Rendahnya minat baca di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: 1. harga buku yang dirasa cukup mahal; 2. ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang kurang memadai; 3. sulitnya mengakses bahan bacaan; 4. kebiasaan yang tidak ditanamkan sejak usia dini (Mulasih & Hudhana, 2020). Rendahnya literasi membaca juga dipengaruhi karena kurangnya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar atau bisa juga karena implementasi dari pelaksanaan literasi yang kurang mendukung dan berkelanjutan. Selain rendahnya minat baca, rendahnya keterlibatan peserta didik dalam aktivitas membaca juga merupakan faktor yang signifikan. Hal ini terlihat dari jaranganya peserta didik mengunjungi perpustakaan dan kurangnya inisiatif untuk memulai membaca buku, yang pada akhirnya menyebabkan sikap apatis terhadap kegiatan membaca. Oleh karena itu, sekolah harus mempunyai program kegiatan literasi untuk dapat meningkatkan minat baca peserta didik, jika peserta didik sudah memiliki keterampilan linguistik membaca dan menulis sejak dini dapat dinyatakan bahwa mereka mampu mempunyai kemampuan literasi dengan menjadikan sekolah sebagai tempat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan pada peserta didik dengan menampilkan berbagai buku bacaan dan memberikan strategi

membaca untuk mendukung kelangsungan pembelajaran (Suragangga, 2017).

Rendahnya kemampuan literasi membaca di Indonesia didukung dengan adanya data *Programme For International Student Assement* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation For Economic Co-operation and Development* (OECD) pada tahun 2022 sebagai survei lembaga internasional. Lembaga tersebut melaksanakan survei untuk mengukur tingkat literasi dasar peserta didik dari usia 15 tahun seperti membaca, matematika, dan sains. Pada hasil surevi PISA tahun 2022 Indonesia menempati posisi ke-71 pada kategori membaca dari 81 negara yang mengikuti survei. Tetapi meskipun peringkat Indonesia naik dibandingkan dengan tahun 2018, skor PISA Indonesia pada tahun 2022 relatif menurun di semua bidang terutama pada bidang membaca yakni menurun sekitar 12 poin.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang penulis lakukan dengan pendidik kelas II A bersama Ibu Hernita Tumanggor, S.Pd. dan pendidik II C bersama Ibu Herlis Novia Sari, S.Pd di SD Negeri 3 Jatimulyo pada tanggal 1 November 2024, pendidik menjelaskan bahwa terdapat peserta didik yang masih kurang terhadap literasi membaca sehingga penulis mengetahui bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan literasi membaca peserta didik rendah, yaitu dikarenakan kurangnya peran orang tua di rumah, dan kecanduan *gadget*. Tidak hanya itu penulis juga mewawancarai peserta didik terkait pembelajaran di kelas sehingga penulis tahu, yakni pendidik yang tidak memanfaatkan media digital sebagai alat bantu peserta didik yang mengakibatkan peserta didik cepat merasa bosan dalam pembelajaran dan kurang menariknya bahan ajar yang dipakai pendidik.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan pendidik bahwasannya peserta didik merasa cepat bosan dalam membaca sehingga terdapat beberapa peserta didik kelas II yang kemampuan literasi membaca masih rendah, pendidik juga menyatakan waktu peserta didik di rumah lebih banyak dihabiskan dengan bermain *gadget* daripada membaca buku. Hal tersebut dapat dilihat dari data hasil nilai formatif literasi membaca terdapat peserta didik yang belum tuntas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 1. Data hasil nilai formatif literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Tercapai (≥ 70)		Tidak Tercapai (< 70)	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
II A	28	15	74%	13	36,1%
II C	27	14	80,5%	13	54,4%

Sumber: Data SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun 2024/2025

Melihat dari hasil penelitian pendahuluan dapat dilihat bahwa rasa bosan menjadi faktor yang memengaruhi peserta didik menjadi kurang suka dalam membaca buku bacaan. Oleh karena itu, di era perkembangan teknologi yang semakin pesat buku bacaan dapat diakses dengan mudah melalui *gadget* yang disebut dengan *e-book* atau buku elektronik. *E-book* adalah media pembelajaran berupa buku yang publikasinya dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar atau keduanya yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer dan sejenisnya (Shis dkk., 2013). Dengan adanya *e-book* yang memudahkan untuk membaca buku tanpa membawa buku fisik.

Lets Read merupakan suatu aplikasi *digital library* yang bisa dan sangat mudah diakses melalui *gadget* atau laptop . Pengguna dapat mengakses aplikasi Lets Read pada website

<https://www.letsreadasia.org> dan dapat diintsal melalui *gadget*.

Penggunaan aplikasi Lets Read menggunakan teknologi multimedia untuk menyediakan bahan bacaan yang berkualitas dan menarik bagi anak-anak secara gratis.

Penggunaan aplikasi Lets Read pada pembelajaran abad 21 sebagai penunjang diintegrasikan di sekolah dasar sebagai salah satu pemanfaatan media teknologi yang dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pemanfaatan aplikasi Lets Read untuk meningkatkan kemampuan membaca sejalan dengan visi dan misi Lets Read untuk membangun kebiasaan membaca pada anak-anak sejak usia dini. Aplikasi Lets Read memiliki visi dan misi untuk membudayakan kegemaran membaca melalui konten buku cerita digital yang edukatif, mengoptimalkan aspek bahasa anak melalui kegiatan membaca, dan dapat dimanfaatkan sebagai penunjang media belajar dan sarana rekreasi anak (Nurhabibah dkk., 2023; Ananta dkk., 2022; Maruti., 2022).

Penelitian yang dilakukan didukung oleh penelitian serupa sebagai penguat. Adapun hasil analisis beberapa karya ilmiah yang serupa diungkapkan oleh Hafazah & Sukri pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh *Platform* Lets Read Terhadap Peningkatan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Bangka”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Platform Let’s Read terhadap peningkatan literasi membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *Uji Paired Sample T-Test* yang menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) 0,000. *Nilai sig.(2-tailed) < 0,05*, yaitu $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi Let’s Read terhadap peningkatan literasi membaca kelas III SD Negeri Bangka (Hafazah & Sukri, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti penting untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Lets Read Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kemampuan literasi membaca peserta didik di SD Negeri 3 Jatimulyo masih rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal.
3. Peserta didik cenderung kurang aktif dan cepat merasa bosan pada saat pembelajaran di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan penelitian ini membatasi masalah pada penggunaan aplikasi Lets Read (X) dengan literasi membaca (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Lets Read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Lets Read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut maka, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi,

menambah wawasan pembaca dan bermanfaat dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi Lets Read pada peserta didik kelas II sekolah dasar yang dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca, serta mampu menjadi pendorong dan memberikan dukungan dalam penelitian lebih lanjut yang terkait dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi Lets Read yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II.

b. Pendidik

Memberikan informasi kepada pendidik mengenai penggunaan aplikasi Lets Read yang dapat memberikan manfaat dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik yang lebih inovatif.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan dalam pengambilan keputusan kepala sekolah dalam meningkatkan pendidikan melalui penggunaan aplikasi Lets Read.

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan baru, wawasan dan pengalaman yang sangat berharga serta bermanfaat mengenai penggunaan aplikasi Lets Read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Literasi Membaca

2.1.1 Pengertian Literasi Membaca

Literasi membaca adalah salah satu aspek dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik yang digunakan untuk menyerap berbagai sumber informasi yang diterima. Literasi membaca dapat digunakan menjadi sarana bagi peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah (Syahidin, 2020). Oleh karena itu, literasi membaca adalah kemampuan yang harus dimiliki seseorang untuk membaca, memahami, menganalisis, dan menafsirkan teks tertulis. Literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan dan merefleksikan bacaan tertulis untuk mencapai tujuan sesuai keperluan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat (Harsiati & Priyatni, 2017).

Literasi membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami, memaknai, menggunakan, dan mempertimbangkan makna dari sebuah tulisan yang dibaca sehingga sesuatu yang dibaca bisa membekas lama di pikiran pembaca (Haris dkk., 2022). Literasi membaca adalah hasil interaksi antara faktor individu dan lingkungan. Kemampuan individu dalam membaca dipengaruhi oleh faktor seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, lingkungan pembelajaran, termasuk ketersediaan bahan bacaan, kegiatan literasi, dan kebijakan sekolah, juga berperan penting dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan tersebut (Saryono dkk., 2017).

Berdasarkan uraian di atas, literasi membaca adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik untuk menyerap informasi dari berbagai sumber. Kemampuan ini memungkinkan seseorang tidak hanya sekedar membaca kata-kata, tetapi juga memahami, menganalisis, dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam teks. Dengan literasi membaca, peserta didik dapat mengakses, memproses, dan mengingat informasi dengan lebih sedikit.

2.1.2 Indikator Literasi Membaca

Literasi membaca terdiri dari mengakses dan mengambil informasi dari teks, mengintegrasikan dan menafsirkan apa yang dibaca, serta merefleksi dan mengevaluasi teks. Berikut adalah indikator literasi membaca yang dikembangkan menurut (Nikmah dkk., 2021).

Tabel 2. Indikator literasi membaca menurut Nikmah

No	Indikator Literasi Membaca
1.	Mengakses dan mengambil informasi dari teks
2.	Mengintegrasikan dan menafsirkan apa yang dibaca
3.	Merefleksi dan mengevaluasi teks

Sumber: (Nikmah dkk., 2021)

Pernyataan Kemendikbud tahun 2017 telah mengidentifikasi lima indikator utama yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa. Indikator-indikator ini secara implisit menyiratkan bahwa literasi membaca tidak hanya merupakan kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan pembelajaran yang lebih luas (Saryono dkk., 2017).

Tabel 3. Indikator literasi membaca menurut Saryono

No	Indikator Literasi Membaca
1.	Jumlah dan variasi bahan bacaan
2.	Frekuensi peminjaman bahan bacaan di perpustakaan
3.	Jumlah kegiatan sekolah yang berkaitan dengan literasi membaca
4.	Terdapat kebijakan sekolah mengenai literasi membaca
5.	Terdapat komunitas membaca di sekolah

Sumber: (Saryono dkk., 2017)

Lingkungan pembelajaran yang kaya akan literasi akan mendorong peningkatan kemampuan membaca peserta didik. Adanya berbagai jenis bahan bacaan, frekuensi peminjaman buku, dan kegiatan literasi yang beragam akan menciptakan atmosfer yang kondusif bagi tumbuhnya minat baca dan pemahaman terhadap teks. Kebijakan sekolah yang mendukung literasi akan menciptakan budaya membaca di sekolah. Kebijakan sekolah yang jelas mengenai literasi membaca akan menjadi pedoman bagi seluruh warga sekolah dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Literasi membaca berkaitan dengan kemampuan peserta didik untuk memahami, menggunakan, merefleksi, dan berinteraksi dengan teks tulis agar seseorang mampu meraih tujuan pribadi, mengembangkan pengetahuan dan potensinya, sehingga dia mampu berpartisipasi sebagai warga masyarakat (Pusmendik, 2022).

Tabel 4. Indikator literasi membaca menurut Pusmendik

No	Indikator	Sub Kompetensi
1.	Mengakses dan Menemukan Informasi (<i>Access and Retrieve</i>)	• Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana) pada teks fiksi. • Menemukan informasi tersurat (siapa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana) pada teks informasi.
2.	Menginterpretasi dan Mengintegrasikan (<i>Interpret and Integrate</i>)	• Membandingkan hal-hal utama dalam teks fiksi (misalnya penokohan, konflik, dan alur). • Membandingkan hal-hal utama dalam teks informasi (misalnya perbedaan kejadian, prosedur, ciri-ciri benda).

Lanjutan Tabel 4. Indikator literasi membaca

3.	Mengevaluasi dan Merefleksi (<i>Evaluate and Reflect</i>)	• Merefleksikan pengetahuan baru yang diperoleh dari teks fiksi dengan pengetahuan yang dimiliki. • Menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks informasi.
----	--	---

Sumber : (Pusmendik, 2022)

Menurut beberapa pendapat ahli terkait indikator literasi membaca, indikator literasi membaca yang akan digunakan oleh penulis yakni menurut Pusmendik (2022), karena indikator literasi membaca Pusmendik (2022) tidak hanya mengukur aspek kognitif seperti pemahaman terhadap teks, tetapi juga mencakup aspek afektif seperti minat membaca dan sikap terhadap kegiatan membaca hal ini sesuai dengan yang akan penulis teliti.

2.2 Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan tenaga pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi tenaga pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi (Suardi, 2018). Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami oleh peserta didik (Parwati & Suryawan, 2018). Oleh karena itu, makna pembelajaran merupakan suatu proses kompleks yang melibatkan tindakan terencana untuk mendukung pengalaman belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan berbagai faktor eksternal dan internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran bermuara pada dua kegiatan pokok, yakni bagaimana individu melakukan perubahan perilaku melalui proses belajar, serta bagaimana mereka menyampaikan pengetahuan melalui aktivitas mengajar (Pane & Dasopang, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran adalah proses kegiatan pembelajaran yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik (Ratnasari, 2019). Dengan kata lain, pembelajaran adalah sebuah proses timbal balik antara peserta didik dan tenaga pendidik untuk mencapai suatu tujuan yang akan dicapai.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang kompleks antara peserta didik dan tenaga pendidik dalam suatu lingkungan belajar, yang dirancang sedemikian rupa agar tercipta aktivitas belajar yang efektif sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka tenaga pendidik memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Tujuan merupakan komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya, seperti bahan pelajaran, kegiatan pembelajaran, pemilihan metode, alat, sumber dan alat evaluasi (Djarmah., 2013). Oleh karena itu, perumusan tujuan pembelajaran merupakan masalah yang tidak dapat diabaikan oleh tenaga pendidik saat memprogramkan pengajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, jika dilihat dari ruang lingkupnya tujuan pembelajaran terbagai menjadi (Pane & Dasopang, 2017), yakni sebagai berikut.

1. Tujuan khusus yang dibuat oleh pendidik berdasarkan materi pelajaran.
2. Tujuan pembelajaran umum adalah tujuan pendidikan yang sudah tercantum dalam garis besar pedoman pengajaran yang dimasukkan ke dalam rencana pengajaran pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar. Dengan menentukan tujuan pembelajaran, pendidik menjadi terarah dan memiliki komitmen untuk menciptakan lingkungan belajar sehingga tujuan yang sudah direncanakan di awal dapat tercapai.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar yang memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Amka, 2018). Oleh karena itu media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi pembelajaran lebih cepat diterima dengan utuh serta menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Sehingga media pembelajaran adalah suatu peranan media dalam proses belajar dan mengajar satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Tafonao, 2018).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan media pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami materi dengan cepat.

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran begitu sangat penting dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi pembelajaran. Fungsi media pembelajaran dibagi menjadi tiga, sebagai berikut

1. Membantu pendidik dalam bidang tugasnya, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran
2. Membantu para pembelajar, dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dapat membantu para pembelajar mempercepat pemahaman peserta didik.
3. Memperbaiki proses belajar mengajar, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik (Ramli, 2012).

Fungsi media pembelajaran dibagi menjadi lima (Munadi, 2010) sebagai berikut.

1. Media pembelajaran sebagai sumber belajar, adalah media pembelajaran dapat berfungsi untuk menggantikan tenaga pendidik dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *teacher center*.
2. Semantik, adalah kemampuan media pembelajaran sebagai penambah perbendaharaan arti atau makna

- dalam pembelajaran.
3. Manipulatif, adalah kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksi, dan mentransportasi suatu peristiwa atau objek.
 4. Psikologis, adalah kemampuan media pembelajaran untuk mempengaruhi suatu kondisi mental, pikiran dan perilaku manusia.
 5. Sosio-kultural, adalah kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta didik dalam berkomunikasi pada saat proses pembelajaran.

Menurut pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan, fungsi media pembelajaran adalah membantu dan memudahkan pendidik menyampaikan informasi terkait pelajaran dan sebagai perantara komunikasi yang mudah kepada peserta didik dan fungsi dari media pembelajaran yang tepat adalah kunci untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif.

2.3.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya media pembelajaran dibagi menjadi empat sebagai berikut.

1. Media audio, adalah media yang menyajikan informasi melalui suara. Contohnya radio, musik, dan lain sebagainya.
2. Media visual, adalah media yang menyajikan informasi melalui gambar. Contohnya gambar, poster, dan lain sebagainya
3. Media audio visual, adalah media yang menggabungkan dua informasi melalui suara dan gambar. Contohnya video, film pendek, slide show.
4. Media digital, adalah media yang menggabungkan unsur cetak dan teknologi digital. Contohnya *e-book* (Mumtahanah, 2014).

Jenis-jenis media pembelajaran juga disampaikan oleh (Yaumi, 2018), bahwasanya jenis-jenis media pembelajaran ada tujuh bagian yakni sebagai berikut. (1) Media Realia, (2) Media Model, (3) Media Perekasa Teks, (4) Media Visual, (5) Media Audio, (6) Media Audio, (7) Media Multimedia

Berdasarkan uraian di atas, jenis-jenis media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar dan aplikasi Lets Read termasuk kedalam jenis media audio visual.

2.4 Media Pembelajaran Digital

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik tanpa membebani mereka dengan persyaratan untuk memenuhi seluruh pencapaian yang tercantum dalam kurikulum, kegiatan dan tugas pembelajaran yang berbeda-beda sesuai minat dan keadaan peserta didik, serta umpan balik yang berkualitas (Arisanti dkk., 2022; Hendra dkk., 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran digital adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi digital. Media pembelajaran digital bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dan konten pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan menarik.

Dalam perkembangannya, media pembelajaran berbasis digital semakin mengadopsi prinsip desain pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan responsif. Dalam hal ini, perkembangan teknologi menjadi kunci penting dalam membantu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang semakin canggih dan efektif (Setiawan dkk., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran digital adalah alat yang membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui perangkat elektronik serta media pembelajaran digital adalah suatu alat yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi digital dengan tujuan menyampaikan materi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

2.4.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital

Terdapat jenis-jenis media pembelajaran (Hendra dkk., 2023) sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif, merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, dan interaksi. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), yang dipergunakan sebagai menyamapikan pesan kepada publik.
2. Digital Video dan Animasi, merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dirasa sulit disampaikan secara konvensional.
3. Podcast, merupakan episode program yang tersedia di internet. Podcast berupa rekaman asli audio atau video, dan juga merupakan rekaman siaran televisi atau program radio, kuliah, pertunjukkan, atau acara lain.
4. *Augmented Reality* (AR), merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara real time.
5. *Virtual Reality* (VR), merupakan perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor, dan teknologi pengukuran. Kecerdasan virtual tiga dimensi *interaktif virtual* yang realistis untuk manusia, dan merespon kegiatan *real-time* atau operasi untuk orang yang membuat orang merasa seperti berada di dunia nyata.
6. *Game Based Learning*, merupakan pembelajaran menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan peserta didik dalam belajar.

Karakteristik berbagai jenis media pembelajaran sebagai berikut.

Berdasarkan indra yang digunakan, dibagi menjadi tiga.

1. Media Audio, berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan berbentuk suara, seperti radio.
2. Media Visual, berkaitan dengan indra penglihatan. Seperti gambar, diagram, dan grafik.
3. Media Audio Visual, berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan. Meliputi media yang dapat didengar, dilihat, dan yang dapat didengar dan dilihat, seperti film, video animasi, dan televisi (Ahmad, 2009).

Menurut beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan, jenis media pembelajaran digital adalah suatu perkembangan teknologi yang mempermudah pendidik dalam rencana belajar mengajar agar inovatif dan menarik.

2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Kemudahan akses dan fleksibilitas, adalah media pembelajaran berbasis digital yang dapat diakses dengan mudah dan kapan saja, baik melalui komputer, smartphone, maupun tablet. Hal ini memberikan fleksibilitas, sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri.
2. Interaktif dan visual, adalah media pembelajaran berbasis digital memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video.
3. Personalisasi pembelajaran, adalah media pembelajaran berbasis digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.
4. Umpan balik instan, adalah media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan umpan balik instan kepada peserta didik. Melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang dapat memberikan saran dan masukan yang berguna.
5. Keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi, adalah media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dengan menyediakan forum diskusi online, kuis interaktif, dan berbagai aktivitas lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran.
6. Efisiensi dan penghematan biaya, adalah media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran. Dengan mengurangi penggunaan buku teks dan memungkinkan pendidik untuk membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali (Hendra dkk., 2023).

Manfaat media pembelajaran digital adalah tidak terbatasnya sumber pengetahuan yang dapat digapai dan dicari oleh peserta didik. Ilmu pengetahuan tersebut dapat diakses melalui sumber digital, seperti internet sehingga jauh lebih memudahkan peserta

didik. Hanya dengan *gadget* peserta didik sudah menemukan informasi yang dibutuhkan (Yuniarti dkk., 2023). Media digital telah menjadi suatu pilihan favorit bagi generasi saat ini karena menyajikan berbagai fitur menarik, seperti perpaduan gambar, video, dan interaktifitas yang secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran (Putra, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, manfaat media pembelajaran digital adalah memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta dapat mengakses informasi dengan cepat melalui internet.

2.5 Aplikasi Lets Read

2.5.1 Pengertian Aplikasi Lets Read

Lets Read adalah perpustakaan digital berbasis *online* dan *offline* yang berisi tentang cerita bergambar berkualitas dengan format digital berbagai macam bahasa daerah dan bahasa nasional. Lets Read diprakarsai oleh *Book For Asia* dan didirikan oleh *The Asia Foundation* yang menyusun dan menterjemahkan buku digital anak-anak (Cahaya dkk., 2022). Aplikasi Lets Read ini merupakan *website* perpustakaan digital yang dimanfaatkan di rumah atau di sekolah dengan akses yang mudah untuk anak-anak (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021).

Lets Read merupakan jenis perpustakaan digital yang dapat diakses dengan mudah dan secara bebas (Ulfa & Sudarso, 2020). Aplikasi Lets Read diciptakan untuk memberikan atau

menciptakan konten pendidik kepada anak-anak dalam bahasa yang mudah dipahami dengan akses yang mudah dan aplikasi lets read juga menyajikan gambar menarik di setiap halamannya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, aplikasi Lets Read adalah suatu perpustakaan digital yang menyajikan sebuah buku cerita dengan gambar yang menarik dan mudah diakses serta aplikasi Lets Read juga menawarkan berbagai fitur menarik seperti mampu mendengarkan cerita melalui audio.

2.5.2 Manfaat Aplikasi Lets Read

Aplikasi ini merupakan suatu wadah atau wujud dalam perkembangan digital yang mampu menyajikan berbagai bentuk teks bacaan yang membantu peserta didik dalam kemampuan literasi membaca. Pemanfaatan aplikasi Lets Read dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan literasi membaca peserta didik (Ester Tonia, 2023). Aplikasi Lets Read juga memberikan manfaat yakni mempengaruhi minat membaca peserta didik karena bisa dialihbahasakan ke bahasa sehari-hari peserta didik (Afifatunnisa dkk., 2023).

Lets Read terbukti memberikan berbagai macam manfaat, termasuk meningkatkan rasa senang dalam membaca, menumbuhkan minat dan motivasi membaca, mendorong kecintaan peserta didik terhadap bacaan, meningkatkan keterampilan membaca, serta membentuk kebiasaan membaca mandiri. Lets Read menjadi salah satu aplikasi media digital yang efektif dalam memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kemampuan literasi membaca (Ayu Setiani, 2019; Sari dkk., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, manfaat aplikasi Lets Read adalah memberikan pengalaman baru dalam melatih kemampuan literasi membaca, meningkatkan ketertarikan kepada minat baca, sehingga aplikasi Lets Read sangat bermanfaat dalam membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik.

2.6 Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurhabibah dkk., (2023) dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Let’s Read dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengolahan data penggunaan aplikasi Let’s Read memiliki dampak yang signifikan terhadap literasi membaca di kalangan siswa di kelas dua. Data ini juga menunjukkan bahwa siswa kelas 2 menggunakan aplikasi Let’s Read dengan literasi membaca yang lebih tinggi, yang dapat diartikan tinggi.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ester Tonia, (2023) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Lets Read Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Lets Read merupakan aplikasi perpustakaan yang berbentuk media digital dengan memanfaatkan internet pada sebuah *gadget* untuk menumbuhkan minat baca pada siswa. Menggunakan metode penelitian kuantitatif agar menghasilkan kuantitas dari fenomena yang terjadi di sekolah dasar. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan cara observasi, dan kuisioner. Sehingga mendapatkan hasil penggunaan Aplikasi Lets Read dapat berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Cahaya dkk., (2022) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Let’s Read Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Let’s Read berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V sekolah dasar. Pengaruh ini terlihat setelah 15 kali pertemuan yang dibuktikan dengan perbedaan nilai *Posttest* antara kedua sampel. Dengan demikian, aplikasi Let’s Read berpengaruh dalam meningkatkan minat baca di kelas eksperimen jika dibandingkan dengan pemanfaatan perpustakaan di kelas kontrol.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hafazah, Sukri, (2024) dengan judul “Pengaruh Platform Let’s Read Terhadap Peningkatan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Bangka”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Platform Let’s Read terhadap peningkatan literasi membaca siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil Uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) 0,000. Nilai sig.(2-tailed) < 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Platform Let’s Read terhadap peningkatan literasi membaca kelas III SD Negeri Bangka.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Anggraeni dkk., (2021) dengan judul “Program Let’s Read *Create* Sebagai Upaya Meningkatkan Budaya Literasi Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui program Let’s Read, *Let’s Create* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa dan mengoptimalkan kembali perpustakaan atau pojok baca yang ada di SDN Kramat 5.

2.7 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah salah satu tolak ukur untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian. Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2020). Pembelajaran akan lebih efektif dengan dibantu menggunakan media pembelajaran, karena dengan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting pada saat proses belajar berlangsung.

Proses pembelajaran perlu diperbaiki agar dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik menjadi lebih aktif. Penggunaan media aplikasi Lets Read menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik karena dengan pendidik menciptakan lingkungan belajar yang baru, efektif, dan menarik bagi peserta didik sehingga penyampaian isi materi dan proses pada saat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pokok pikiran di atas, diduga penggunaan aplikasi Lets Read dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik. Hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir berikut (Sugiyono, 2020).



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Aplikasi Lets Read (Variabel Bebas)

Y : Kemampuan Literasi Membaca (Variabel Terikat)

 : Pengaruh X terhadap Y

Berdasarkan gambar, penelitian ini memiliki dua variabel yang memiliki sebab akibat. Variabel X yaitu aplikasi lets read yang akan dianalisis perlakuan pada kelompok eksperimen. Alur kerangka pikir dideskripsikan bahwa penggunaan aplikasi Lets Read dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik.

2.8 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, terdapat hipotesis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Penggunaan Aplikasi Lets Read Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo”.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif eksperimen yang berbentuk *quasi experimental design*. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini yakni *non equivalent control group design*. Desain ini melibatkan dua kelompok kelas, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kedua kelas tersebut akan mendapatkan perlakuan yang berbeda tetapi materi ajar yang diberikan akan tetap sama. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberi perlakuan menggunakan media Lets Read, sedangkan kelas kontrol atau kelas pengendali adalah kelas yang diberi perlakuan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PPT yang biasa digunakan oleh pendidik SD Negeri 3 Jatimulyo.

3.2 Pelaksanaan Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Jatimulyo. Kec. Jatimulyo.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2024/2025.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melaksanakan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan
 - a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 3 Jatimulyo, peneliti bertemu dengan kepala sekolah dan pendidik. Penelitian pendahuluan ini berupa kegiatan wawancara dan dokumentasi.
 - b. Peneliti melakukan wawancara bersama guru kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.
 - c. Peneliti menemukan permasalahan pada saat observasi kegiatan pembelajaran yang kemudian menjadi objek penelitian.
 - d. Peneliti menentukan perangkat pembelajaran berupa modul ajar.
 - e. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian.
 - f. Membuat soal instrumen tes dan menguji coba instrumen tes.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Memberikan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal literasi membaca peserta didik.
 - b. Memberikan *posttest* kepada peserta didik dengan tujuan untuk menganalisis hasil perbedaan kemampuan literasi membaca.
3. Tahap Penyesuaian
 - a. Menganalisis data hasil tes dengan cara menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*.
 - b. Interpretasi hasil perhitungan data.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah keseluruhan sebanyak 55 peserta didik. Pada kelas eksperimen sebanyak 28 peserta didik dan kelas kontrol sebanyak 27 peserta didik.

3.4.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel merupakan sekelompok kecil yang mewakili jumlah dan karakteristik (Sugiyono, 2020). Jika populasi besar, peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*, yakni teknik pengumpulan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini dipergunakan karena peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan literasi membaca dimana perbandingan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada perbandingan nilai hasil formatif literasi membaca mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol. Sampel yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Data jumlah sampel penelitian

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Keterangan
II A	28	Kelas Eksperimen
II C	27	Kelas Kontrol
Jumlah	55	

Sumber. Peneliti Tahun 2024/2025

3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Variabel penelitian adalah atribut atau nilai dari suatu objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dianalisis lebih jauh (Sugiyono, 2020). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian, yakni variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau tumbuhnya variabel *dependen* (terikat) (Sugiyono, 2020). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Aplikasi Lets Read (X).

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2020). Variabel terikat dalam penelitian ini Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas II (Y).

3.6 Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah definisi dari sebuah variabel yang maknanya abstrak dan dapat dimaknai secara subjektif.

Definisi konseptual pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Aplikasi Lets Read (X)

Salah satu media *e-book* yang dapat digunakan dan mudah

diakses dalam kegiatan membaca digital adalah aplikasi Lets Read. Aplikasi lets read adalah suatu perpustakaan digital yang menyajikan sebuah buku cerita dengan gambar yang menarik dan mudah diakses.

2. Kemampuan Literasi Membaca (Y)

Kemampuan literasi merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami setiap informasi saat melakukan aktivitas membaca. Tetapi literasi tidak hanya sekedar membaca, namun literasi artinya cakap terhadap teknologi, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Literasi membaca adalah salah satu aspek dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik yang digunakan untuk menyerap berbagai sumber informasi yang diterima.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah untuk mempermudah pada saat pengambilan data dan memperjelas ruang lingkup dari variabel penelitian. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Aplikasi Lets Read (X)

Aplikasi lets read adalah perpustakaan digital berbasis *online* dan *offline* yang berisi berbagai cerita bergambar. Aplikasi ini juga menggunakan berbagai bahasa nasional dan bahasa daerah.

Aplikasi ini dapat digunakan pendidik untuk mengenalkan kosa kata baru kepada peserta didik dan disamping itu juga melatih peserta didik membaca suatu cerita dengan pemaknaan tanda baca yang benar. Dengan langkah-langkah penggunaan aplikasi Lets Read sebagai berikut

aplikasi Lets Read dapat diunduh melalui playstore.

Aplikasi ini bisa digunakan secara *online* maupun *offline*, aplikasi Lets Read berisi cerita-cerita yang dikemas dalam bermacam-macam bahasa (multibahasa) dan dengan level bertingkat sesuai tingkat kesulitan bacaan mulai dari buku pertamaku, tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3, tingkat 4 hingga tingkat 5 (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021).

2. Literasi Membaca (Y)

Literasi membaca adalah salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik yang berguna untuk menyerap berbagai informasi yang diterima. Kemampuan literasi membaca memiliki 3 komponen penting diantaranya adalah (1) Mengakses dan mengambil informasi dari teks, (2) Mengintegrasikan dan menafsirkan apa yang dibaca, (3) Merefleksi dan mengevaluasi teks (Nikmah dkk., 2021).

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian. Teknik digunakan peneliti dalam melakukan penelitian, yakni sebagai berikut.

3.7.1 Teknik Tes

Teknik tes adalah metode penelitian dengan menggunakan instrumen tes untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) pembelajaran dan sesudah (*posttest*). Tes adalah instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Tes dapat berupa serangkaian tugas yang dirancang untuk memperoleh informasi mengenai tingkat penguasaan materi (Sugiyono, 2020). Sehingga setiap butir soal harus dirumuskan secara tepat dan sesuai dengan kisi-kisi soal yang telah ditetapkan

untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Teknik tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik SD Negeri 3 Jatimulyo setelah menerapkan penggunaan aplikasi lets read.

3.7.2 Teknik Non Tes

1. Wawancara

Wawancara menurut KBBI adalah tanya jawab yang dilakukan dengan seseorang yang melibatkan dua orang hingga lebih untuk dimintai keterangan atau pendapat mengenai suatu hal. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mewawancarai pendidik secara langsung untuk memperoleh data yang relevan dengan permasalahan penelitian di SD Negeri 3 Jatimulyo.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai sumber tertulis, misalnya dokumen, buku, dan laporan. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik fotografi untuk mendokumentasikan kegiatan yang sedang berlangsung (Sandu Siyoto, 2015).

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes berbentuk soal uraian. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen yang akan digunakan di dalam penelitian ini.

Tabel 6. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* literasi membaca

Indikator Literasi Membaca	Level Kognitif	Jumlah Soal	Nomor Soal
Mengakses dan Mengambil Informasi Dari Teks (<i>access and retrieve</i>) (Menunjukkan ide pokok dari sebuah paragraf cerita, Menjelaskan secara singkat isi teks dari cerita rakyat, Menentukan kalimat langsung dan kalimat tidak langsung pada sebuah cerita).	C1, C2, C3	5	1 3 9 12 14
Mengintegrasikan dan Menafsirkan apa yang dibaca (<i>interpret and integrate</i>) (Menemukan kosa kata baru dalam sebuah cerita, Menganalisis unsur intrinsik dalam cerita).	C3, C4	6	2 4 6 8 11 13
Merefleksi dan Mengevaluasi Teks (<i>evaluate and reflect</i>) (Menyimpulkan isi dalam sebuah cerita).	C4	4	5 7 10 15

Sumber: Analisis peneliti tahun 2025

3.9 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.9.1 Uji Validitas

Instrumen yang telah dikembangkan selanjutnya dievaluasi validitasnya. Validitas adalah indikator sejauh mana instrumen tersebut akurat dalam mengukur konsep yang ingin diukur (Sugiyono, 2020). Uji validitas dapat divalidasi menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien antara variabel X dan Y : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$: Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$: Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$: Total kuadrat skor variabel Y

Sumber: (Arikunto, 2018)

Kriteria pengujian

$r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal dinyatakan valid.

Sebaliknya, apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi validitas

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Cukup
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: (Arikunto, 2018)

Data hasil uji validitas instrumen selanjutnya dianalisis menggunakan IBM SPSS dan excel, menghasilkan tabel sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil uji validitas instrumen tes

No	Kriteria Soal	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	1,3,4,6,7,8,9,11,14,15	10
2.	Tidak Valid	2,5,10,12,13	5

Sumber: Analisis peneliti menggunakan *software* IBM SPSS

3.9.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga (Sugiyono, 2020).

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

n : Banyak butir soal

$\sum \sigma_t^2$: Skor tiap item

σ_t^2 : Varian total

Tabel 9. Klasifikasi reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Lemah
0,00 – 0,19	Sangat Lemah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Berikut adalah hasil analisis reliabilitas soal yang berjumlah 10 soal.

Tabel 10. Hasil analisis reliabilitas

Reliability Statistics		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
0,861	0,864	10

Sumber: Analisis peneliti menggunakan *software* IBM SPSS

3.9.3 Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah indikator yang menunjukkan seberapa baik suatu soal dapat membedakan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Untuk menghitungnya, kita membagi peserta didik menjadi dua kelompok yang sama besar berdasarkan nilai peserta didik dari yang tertinggi sampai yang terendah. Kemudian mengambil 50% dari kelompok yang mendapat nilai tinggi dan 50% kelompok yang mendapat nilai rendah. Mencari D maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

JA : Banyaknya peserta kelompok tes

JB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

PA : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

PB : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Sumber: (Arikunto, 2018)

Tabel 11. Kategori daya beda soal

Klasifikasi Daya Pembeda	Kategori
0,70 – 1,00	Sangat Kuat
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek

Sumber: (Arikunto, 2018)

Tabel 12. Hasil rekapitulasi daya beda soal

Butir Soal	Kriteria
1,2,3,4,8,9,10,11,14,15	Cukup
5,6,7,12,13	Jelek

Sumber: Analisi peneliti tahun 2025.

3.9.4 Taraf Kesukaran Soal

Taraf atau tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal (Arikunto, 2018)

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta tes

Tabel 13. Klasifikasi tingkat kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2018)

Tabel 14. Hasil analisis taraf kesukaran soal

Butir Soal	Kriteria
1,2,3,4,6,7,8,9,14	Mudah
5,10,11,12,13,15	Sedang

Sumber: Analisis peneliti tahun 2025

3.10 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Lets Read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik. Berdasarkan nilai akhir yang diperoleh dengan perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* selanjutnya diolah dan dianalisis secara statistik.

3.10.1 Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Peningkatan kemampuan peserta didik di dalam keterampilan proses ilmiah dan pengetahuan kognitif dapat dihitung dengan nilai *N-Gain* (*normalized gain*) berdasarkan hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). Untuk mengetahui besarnya peningkatan pada pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan:

$< g >$: Nilai peningkatan (*N-Gain*)

S_{posttest} : Nilai *posttest*

S_{pretest} : Nilai *pretest*

S_{max} : Nilai maksimal

Tabel 15. Kategori *N-Gain* spasi tunggal

<i>N-Gain</i>	Kategori
$\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 - 0,70$	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Sumber: (Arikunto, 2018)

3.10.2 Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan menerapkan uji Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk merupakan sebuah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil (Quraissy, 2022).

- a. Rumus dasar pada metode uji Shapiro-Wilk sebagai berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

D = Coeficient test Shapiro-Wilk
 X_{n-i+1} = Angka ke $n-i+1$
 X_i = Angka ke 1 pada data

Signifikansi dibandingkan dengan table Shapiro-Wilk.

Signifikansi uji nilai T_3 dibandingkan dengan nilai tabel Shapiro Wilk, untuk di lihat posisi nilai probabilitasnya (p).

Jika $p > 5\%$, maka H_0 diterima; H_a ditolak. Jika $p < 5\%$, maka H_0 ditolak; H_a diterima.

3.10.3 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa varians atau sebaran data dari dua kelompok sampel yang berasal dari populasi yang sama (Muncarno, 2017). Adapun langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas sebagai berikut.

1. Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat.
 H_0 : Tidak ada persamaan varians dari beberapa kelompok data
 H_a : Ada persamaan varians dari beberapa kelompok data
2. Menentukan taraf signifikan, pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ atau 0.05.
3. Rumus uji homogenitas menggunakan uji-F.

$$F = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Hasil F_{hitung} kemudian dibandingkan dengan F_{tabel} dengan kriteria sebagai berikut.

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_0 diterima atau data bersifat homogen.

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak atau data bersifat heterogen

3.10.4 Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) penggunaan aplikasi Lets Read terhadap variabel terikat (Y) kemampuan literasi membaca. Analisis ini bertujuan untuk menguji signifikan pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Adapun rumus regresi linier sederhana sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = (baca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

a = Nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

b = Nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Sumber: (Muncarno, 2017)

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengaruh penggunaan aplikasi Lets Read juga dapat dilihat melalui hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen dengan rata-rata tertinggi sebesar 64,23 dan peningkatan rata-rata persentase kemampuan literasi membaca sebesar 15,49% dari yang semula 45,79% menjadi 61,28%. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi sederhana yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi lets read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo dengan memperoleh $F_{hitung} = 4,47 > F_{tabel} 4,26$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dipaparkan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti berikan kepada pihak terkait penelitian ini dalam rangka meningkatkan kemampuan

literasi membaca peserta didik kelas II sekolah dasar. Adapun saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Dengan penggunaan aplikasi lets read diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam kegiatan literasi membaca.

2. Pendidik

Pendidik diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung dan memfasilitasi pendidik dalam menerapkan media teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan literasi membaca.

4. Peneliti Lain

Peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya, diharapkan ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan mengenai pengaruh penggunaan aplikasi lets read terhadap kemampuan literasi membaca peserta didik kelas II SD Negeri 3 Jatimulyo.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatunnisa, F. L., Rusmana, A., & Winoto, Y. 2023. Strategi pengadaan koleksi Bahasa Sunda dengan teknik alih Bahasa di aplikasi bacaan digital Lets Read. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(03), 59–68.
<https://doi.org/10.56127/jukim.v2i03.630>
- Ahmad, R. 2009. *Media Pengajaran*. Malang: Sinar Baru Algensindo.
- Amka. 2018. *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Anggraeni, W. C., Wulanjani, N, A., Fadhilia Arvianti, G., & Tidar, U. 2021. Program Lets Read create sebagai upaya meningkatkan budaya literasi di sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 106–111. <https://doi.org/10.31002/abdipraja.v2i1.3368>.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arisanti, N., Qolbiyah, A., & Zulhendri, Z. 2022. Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1(2), 418–422.
<https://doi.org/10.31004/jpion.v1i2.28>
- Cahaya, I. N., Abidin, Y., & Aljamaliah, S. N. M. 2022. Pengaruh pemanfaatan aplikasi Lets Read terhadap minat baca siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(9), 1520–1529. Doi. 10.21070/ups.2568.
- Djarmah, S.B., A. Z. 2013. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta Timur: Rineka Cipta.
- Ester Tonia, V. L. 2023. Pengaruh aplikasi Lets Read terhadap minat baca siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08.
- Hafazah, N., Sukri, M. E. 2024. Pengaruh platform Lets Read terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Bangka. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 5(4).
<https://doi.org/10.29303/goescienceed.v5i4.478>.
- Haris, A and Pahar, E & Yusra, H. 2022. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kemampuan Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 22 Kota Jambi*.

- Harsiati, T., & Priyatni, E. T. 2017. Karakteristik tes literasi membaca pada programme for international student asesment (Pisa). *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 1(2), 1–11.
<http://dx.doi.org/10.17977/um008v1i22017p001>
- Meity H. Idris, I. R. 2015. *Menumbuhkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Luxima Metro Media.
- Muhammad Yaumi. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mulasih, M., & Hudhana, W. D. 2020. Urgensi budaya literasi dan upaya menumbuhkan minat baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19.
- Mulasih, M., & Hudhana, W. D. 2020. Urgensi budaya literasi dan upaya menumbuhkan minat baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. 2021. Aplikasi Lets Read sebagai media membaca nyaring untuk anak usia dini. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33–46.
<https://doi.org/10.36379/estetika.v3i1.150>.
- Mumtahanah, N. 2014. Penggunaan media dalam pembelajaran PAI al hikmah *Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
<https://doi.org/10.36835/hjsk.v4i1.511>.
- Muncarno. 2017. Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan. In *Hamim Gruop, Lampung*.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nikmah, E. A., Utaminingsih, S., & Masfuah, S. 2021. Peningkatan literasi membaca melalui model problem solving berbantuan magic spin board. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 81–89.
- Nikmah, E. A., Utaminingsih, S., & Masfuah, S. 2021. Peningkatan literasi membaca melalui model problem solving berbantuan magic spin board. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 81–89.
- Nurhabibah, N., Habibi, M., Nursalim, N., & Risnawati, R. 2023. Pemanfaatan aplikasi Lets Read dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas 2 sekolah dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 9(1), 155.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v9i1.1129>.

- Pane, A., & Dasopang, D., M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<http://dx.doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Parwati, N. N., & I Putu Pasek Suryawan, R. A. A. 2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pusmendik. 2022. Asesmen Kompetensi Minimum. Kemdikbud.
- Putra, L.D. 2023. Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
- Ramli, M. 2012. Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
<http://idr.uin-antasari.ac.id/id/d/eprint/10306>.
- Ramli, M. 2012. Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Ratnasari, A. R. M. K. 2019. Proses pembelajaran inquiry siswa MI untuk meningkatkan kemampuan matematika. *Jurnal Auladuna*, 01(02), 100–109. <https://doi.org/10.36835/au.v1i1.166>.
- Rusdawati, R., & Eliza, D. 2022. Pengembangan video pembelajaran literasi sains anak usia dini 5-6 tahun untuk belajar dari rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3648–3658.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1750>.
- Sari, D. D., Rini, T. P. W., & Susilawaty. 2022. Kegiatan membaca lantang siswa SD melalui aplikasi Lets Read. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(2), 318–326.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/7624>
- Saryono, D., Ibrahim, G. A., Muliastuti, L., Akbari, Q. S., Hanifah, N., Miftahussuri, Nento, M. N., & Efgeni. 2017. Materi Pendukung Literasi Baca Tulis: Gerakan Literasi Nasional. *Kemdikbud*, 1–39.
- Setiani, A. 2019. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Menggunakan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SD Negeri 84 Kota Bengkulu. *Simpaty*, 1(3), 195–203.
- Setiawan, T. Y., Frimals, A., Vandera, D., Ningrum, D. M., Effendi, R. N., & Istiqomah, L. 2022. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa untuk belajar belajar online di sekolah dasar. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 5(2), 164.
<https://doi.org/10.31764/ijeca.v5i2.9855>.

- Siyoto S., M. A. sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.
- Suardi, M. 2018. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surangga, N. 2017. Mendidik lewat literasi untuk pendidikan berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 3(2), 154.
- Susilowati, S. 2016. Meningkatkan kebiasaan membaca buku informasi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(1), 41–49. <https://doi.org/10.21831/jig%20cope.v20i1.10792>.
- Suswandari, M. 2018. Membangun budaya literasi bagi suplemen pendidikan di Indonesia. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1(1), 20–32. <https://doi.org/10.32585/jdb.v1i1.105>.
- Syahidin, S. 2020. Meningkatkan minat membaca melalui gerakan literasi sekolah. *ASATIZA: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 373–381. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i3.163>.
- Tafonao, T. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tarigan, H. G. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tonia, E. 2023. Pengaruh aplikasi Lets Read terhadap minat baca siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9784>
- Ulfa, S. M., & Sudarso, H. 2020. Pemanfaatan digital library Lets Read sebagai materi bahan ajar bahasa inggris untuk reading and speaking. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.30737/jaim.v3i2.880>
- Umairoh, S. H., & Amaliyah, N. 2022. Media digital berbasis komik edukasi untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 300–311. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50378>.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. 2023. Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>.