



Efektivitas Media Cerita Bergambar Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Membaca Permulaan

Rina Kartika ^{a,1,*}, Fajar Nugroho ^{b,2}, Aulia Nurhasanah ^{c,3}

^a Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

^b Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung, Indonesia

^c Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

¹ rinakartika@gmail.com *; ² fajarnugroho.tp@gmail.com; ³ aulianurhasanah.pbindo@gmail.com

* Corresponding Author

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of interactive picture story media in improving the early reading literacy of second-grade elementary school students. Early reading literacy in this study includes the ability to recognize letters, read syllables, read simple words, read short sentences, and understand the content of simple reading. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The subjects were second-grade elementary school students selected using a total sampling technique. Data were collected through early reading tests (pretest and posttest), student activity observation sheets, and student response questionnaires regarding the use of the media. Test data were analyzed using normality tests, paired sample t-tests, and N-Gain calculations to determine the level of improvement in students' reading abilities. The results showed that the use of interactive picture story media significantly improved students' early reading literacy. This improvement was evident in higher posttest scores compared to pretest scores, particularly in aspects of fluency in reading syllables and simple words, ability to read short sentences, and comprehension of reading content. Furthermore, observations showed increased student activity and engagement during the learning process. Student responses also showed positive results, with most students finding the media engaging, easy to use, and helpful in their reading comprehension. Thus, interactive picture stories can be an effective, innovative alternative for improving early reading literacy in elementary school students.

Copyright © 2026, The Author(s)

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



Article History

Received 2026-05-12

Revised 2026-05-13

Accepted 2026-06-13

Publish 2026-07-15

Keywords

interactive media, picture stories, reading literacy, early reading, elementary school.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu fondasi utama keberhasilan belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Pada tahap awal pendidikan dasar, membaca tidak hanya dipahami sebagai kemampuan melafalkan huruf atau kata, tetapi juga sebagai keterampilan awal untuk memahami informasi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan kemampuan berpikir. Jika siswa mengalami hambatan membaca sejak kelas rendah, maka kesulitan tersebut berpotensi menimbulkan dampak berantai pada mata pelajaran lain seperti matematika, IPA, IPS, maupun pendidikan karakter. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan harus mendapat perhatian khusus dengan pendekatan yang tepat dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, keterampilan membaca permulaan masih menjadi tantangan bagi banyak siswa. Kesulitan umum yang sering ditemukan antara lain ketidakmampuan mengenali huruf, membedakan bunyi fonem, merangkai suku kata, membaca kata sederhana, hingga memahami kalimat dasar. Hambatan ini juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti kemampuan kognitif, konsentrasi, dan kesiapan belajar, maupun faktor eksternal seperti metode pengajaran guru, lingkungan literasi sekolah, serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung. Dalam konteks siswa dengan kebutuhan khusus seperti slow learner, hambatan membaca permulaan menjadi

lebih kompleks sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu memperkuat pemahaman secara visual dan konkret (Widyana & Dewi, 2020). Dengan demikian, peningkatan literasi membaca permulaan tidak dapat dilepaskan dari inovasi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media visual seperti kartu gambar dan buku cerita bergambar efektif dalam mendukung kemampuan membaca anak. Media kartu bergambar membantu siswa menghubungkan simbol huruf dengan representasi visual yang konkret, sehingga mempercepat proses pengenalan kata. Penelitian yang dilakukan pada anak usia dini membuktikan bahwa kartu gambar mampu meningkatkan keterampilan literasi membaca melalui stimulasi visual yang sederhana namun kuat (Jeujan & Simanjuntak, 2023). Temuan serupa juga ditunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan literasi membaca pada anak usia dini (Mu'awanah & Ajat, 2024). Bahkan pada kelompok siswa dengan kemampuan belajar lambat, media kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal dan mengurangi kesalahan membaca karena sifatnya yang konkret dan membantu retensi memori (Widyana & Dewi, 2020). Hasil-hasil tersebut menegaskan bahwa media visual berbasis gambar merupakan salah satu pendekatan potensial untuk meningkatkan literasi membaca permulaan.

Selain kartu gambar, media buku cerita bergambar juga menjadi salah satu strategi yang banyak digunakan dalam pembelajaran literasi awal. Buku cerita bergambar memadukan teks sederhana dengan ilustrasi yang mendukung konteks cerita, sehingga siswa lebih mudah memahami isi bacaan dan termotivasi untuk membaca. Studi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II, yakni sebesar 45,7% (Sulistiawati & Dafit, 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar, dengan hasil posttest berada pada kategori sangat baik (Ryzka & Solihati, 2023). Selain itu, buku cerita bergambar juga terbukti meningkatkan kemampuan membaca anak sekolah dasar secara signifikan karena mampu meningkatkan minat dan membuat aktivitas membaca lebih menyenangkan (Maria et al., 2025). Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa cerita bergambar efektif meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas II, karena ilustrasi memberikan dukungan visual terhadap pemaknaan teks (Nurfidah & Damayanti, 2025). Bahkan pada siswa kelas atas sekolah dasar, buku cerita bergambar terbukti efektif meningkatkan literasi membaca secara umum, yang ditunjukkan melalui perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest (Primasari & Hidayat, 2022). Oleh sebab itu, buku cerita bergambar telah lama dikenal sebagai media yang relevan untuk pengembangan literasi.

Walaupun demikian, beberapa penelitian juga menggarisbawahi bahwa efektivitas buku cerita bergambar sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan ketersediaan sumber belajar. Penelitian tentang pemanfaatan buku cerita bergambar menunjukkan bahwa peningkatan minat baca siswa dapat terjadi apabila guru mengintegrasikan strategi membaca interaktif seperti diskusi dan kegiatan kreatif (Ramadhani et al., 2025). Namun penelitian tersebut juga menekankan adanya tantangan berupa keterbatasan akses terhadap buku berkualitas serta perlunya pelatihan guru agar mampu memaksimalkan penggunaan media tersebut (Ramadhani et al., 2025). Selain itu, buku cerita bergambar juga tidak hanya berkontribusi pada kemampuan membaca, tetapi dapat meningkatkan kemampuan storytelling siswa, yang menunjukkan bahwa media cerita memiliki cakupan manfaat yang luas (Muliatik et al., 2024). Temuan ini menegaskan bahwa media cerita bergambar merupakan media yang fleksibel, namun tetap membutuhkan inovasi agar sesuai dengan kebutuhan literasi membaca permulaan yang menuntut penguasaan fonik, suku kata, dan pengenalan kata.

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi pendidikan mendorong lahirnya media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif. Media digital memungkinkan integrasi audio, animasi, latihan soal, dan fitur interaksi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian tentang media kartu gambar interaktif digital menunjukkan bahwa media tersebut secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar, dengan hasil uji-t menunjukkan signifikansi yang

sangat kuat ($p = 0,000$) serta skor kelayakan media dan materi berada pada kategori sangat tinggi (Leny Apriyanti & Utami, 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa cerita anak interaktif juga efektif meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar kelas rendah, terutama pada aspek pengenalan kata, pemahaman bacaan, dan minat membaca (Sonya & Muthi, 2025). Hal ini terjadi karena media interaktif menggabungkan unsur visual, audio, serta aktivitas yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi bacaan. Dengan demikian, media digital interaktif berpotensi menjadi solusi inovatif untuk memperkuat literasi membaca permulaan.

Keunggulan media digital interaktif juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan di sekolah-sekolah terpencil. Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian tertentu dinyatakan sangat layak dan praktis digunakan, serta terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca awal siswa (Pujiariani & Cathrin, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya relevan di sekolah yang memiliki fasilitas lengkap, tetapi juga dapat menjadi solusi untuk meningkatkan literasi di daerah dengan keterbatasan sumber belajar. Selain itu, inovasi media pembelajaran berbasis cerita juga dikembangkan dalam bentuk aplikasi atau media digital khusus, seperti media interaktif "PELITA" yang dirancang untuk membaca permulaan. Media tersebut menekankan pentingnya integrasi elemen naratif, visual yang menarik, serta gamifikasi yang terarah untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan literasi membaca awal (Saadah et al., 2025). Temuan tersebut menegaskan bahwa pengembangan media interaktif harus mempertimbangkan aspek desain pembelajaran agar sesuai dengan tujuan literasi.

Inovasi media literasi juga berkembang melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR). AR memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata karena mampu menampilkan objek atau animasi tiga dimensi yang dapat meningkatkan fokus siswa. Penelitian tentang pengembangan media buku cerita bergambar berbasis AR materi fabel untuk siswa kelas II menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan valid oleh para ahli, menarik bagi siswa, serta efektif berdasarkan tanggapan guru dan siswa yang sangat tinggi (Nurhidayah et al., 2024). Selain itu, penelitian pada anak migran Indonesia di Malaysia juga membuktikan bahwa penggunaan buku cerita bergambar interaktif berbasis AR mampu meningkatkan literasi membaca secara signifikan, ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari 52,20 menjadi 72,01 dengan N-Gain sebesar 0,41 (Laksana et al., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa AR dapat memperkuat pembelajaran literasi karena menyediakan pengalaman multimodal yang lebih menarik.

Di sisi lain, efektivitas media cerita bergambar tidak hanya dibuktikan melalui eksperimen kuantitatif, tetapi juga melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas yang menerapkan media cerita bergambar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa secara bertahap melalui beberapa siklus. Misalnya, penggunaan media cerita bergambar dalam penelitian tertentu meningkatkan skor membaca rata-rata dari 50,3% pada awal siklus menjadi 93,2% siswa yang mencapai skor tinggi pada siklus berikutnya (Hanako et al., 2024). Hasil serupa juga ditemukan pada metode bercerita dengan gambar berseri di TK, yang meningkatkan kemampuan membaca dari 35% pada pra-siklus menjadi 81% pada siklus II (Sulastri & Haryanti, 2024). Selain itu, metode bercerita menggunakan media gambar juga terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca anak dengan nilai $p < 0,05$ (Anggraini & Susanti, 2025). Hasil-hasil ini memperkuat keyakinan bahwa media cerita bergambar merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi awal, terutama bila diterapkan secara sistematis.

Walaupun banyak penelitian menunjukkan dampak positif media interaktif, beberapa kajian literatur juga memberikan catatan penting bahwa interaktivitas dapat menjadi pedang bermata dua. Systematic review mengenai aplikasi membaca interaktif menyatakan bahwa aplikasi multimedia dapat meningkatkan emergent literacy anak usia 3–8 tahun, tetapi fitur interaktif seperti permainan, hotspot, atau animasi berlebihan dapat mengalihkan perhatian anak dari tujuan utama membaca. Kajian serupa dalam jurnal teknologi pendidikan juga menegaskan bahwa desain aplikasi membaca interaktif harus hati-hati agar interaksi tidak mengganggu pemrosesan teks dan pemahaman bacaan (Chuang & Jamiat, 2023). Hal ini menjadi tantangan dalam pengembangan media cerita bergambar interaktif, sebab media

tersebut harus mampu memberikan interaksi yang mendukung proses membaca, bukan sekadar hiburan.

Selain itu, perkembangan storytelling digital juga menjadi tren dalam pembelajaran abad ke-21. Kajian tentang digital storytelling menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, minat membaca, pemahaman konsep, berpikir kritis, serta literasi media, sehingga relevan untuk pembelajaran modern (Puspitasari et al., 2025). Bahkan pada tingkat yang lebih tinggi, penggunaan video story interaktif juga terbukti meningkatkan pemahaman membaca, kosakata, dan kemampuan inferensi siswa melalui program pembelajaran beberapa minggu (Azores & Velasco, 2025). Temuan ini menegaskan bahwa narasi cerita yang dipadukan dengan unsur interaktif dapat meningkatkan proses literasi, baik pada tahap dasar maupun lanjutan.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi membaca permulaan. Akan tetapi, penelitian sebelumnya masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Sebagian penelitian hanya berfokus pada media non-interaktif seperti buku cerita bergambar konvensional (Sulistiawati & Dafit, 2025; Maria et al., 2025), sementara penelitian yang mengkaji media digital interaktif lebih banyak menitikberatkan pada multimedia umum atau kartu gambar digital (Leny Apriyanti & Utami, 2025; Pujiarani & Cathrin, 2025). Selain itu, beberapa penelitian lebih menekankan pada minat baca atau storytelling, bukan secara spesifik pada kemampuan membaca permulaan yang meliputi fonik, suku kata, dan kelancaran membaca kata sederhana (Ramadhani et al., 2025; Muliatic et al., 2024). Penelitian terkait AR juga telah menunjukkan efektivitasnya, namun masih terbatas pada konteks tertentu dan membutuhkan pengujian lebih lanjut dalam pembelajaran membaca permulaan berbasis cerita (Laksana et al., 2025; Nurhidayah et al., 2024). Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk menguji efektivitas media cerita bergambar interaktif yang dirancang secara terarah agar mendukung kemampuan membaca permulaan secara optimal.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas media cerita bergambar interaktif yang dirancang dengan interaksi terarah untuk meningkatkan literasi membaca permulaan siswa sekolah dasar kelas rendah. Media yang digunakan tidak hanya menyajikan cerita dan gambar, tetapi juga mengintegrasikan fitur interaktif seperti audio pelafalan kata, latihan pengenalan huruf dan suku kata, serta kuis sederhana yang mendukung pemahaman teks. Desain ini memperhatikan temuan systematic review yang menyatakan bahwa interaktivitas harus bersifat mendukung, bukan mengalihkan perhatian siswa (Chuang & Jamiat, 2023). Selain itu, media juga mengadaptasi prinsip storytelling digital yang terbukti meningkatkan motivasi belajar (Puspitasari et al., 2025) serta menyesuaikan karakteristik pembelajaran literasi awal yang terbukti efektif melalui media visual (Jeujuan & Simanjuntak, 2023; Mu'awanah & Ajat, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan media literasi yang efektif, menarik, dan relevan bagi pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) apakah media cerita bergambar interaktif efektif meningkatkan literasi membaca permulaan siswa sekolah dasar, (2) seberapa besar peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah menggunakan media cerita bergambar interaktif, dan (3) bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran membaca permulaan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media cerita bergambar interaktif, mengukur peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa, serta menganalisis respons siswa terhadap media yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat teoretis bagi pengembangan kajian literasi membaca permulaan serta manfaat praktis bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan literasi membaca permulaan siswa sekolah dasar. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pengukuran objektif terhadap perubahan kemampuan membaca siswa sebelum

dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa efektivitas media literasi membaca dapat diukur secara akurat melalui desain eksperimen menggunakan pretest dan posttest (Primasari & Hidayat, 2022; Ryzka & Solihati, 2023). Selain itu, pendekatan kuantitatif juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh data statistik mengenai signifikansi peningkatan kemampuan membaca siswa, sebagaimana telah diterapkan pada penelitian media kartu gambar interaktif digital dan multimedia interaktif (Leny Apriyanti & Utami, 2025; Pujiarini & Cathrin, 2025).

Desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, siswa diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan literasi membaca permulaan sebelum perlakuan. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media cerita bergambar interaktif dalam beberapa pertemuan. Setelah perlakuan selesai, siswa diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media. Desain ini dipilih karena sesuai untuk penelitian pendidikan yang dilakukan dalam lingkungan kelas nyata tanpa kelompok kontrol, serta umum digunakan dalam penelitian literasi membaca berbasis media pembelajaran (Primasari & Hidayat, 2022; Ryzka & Solihati, 2023). Selain itu, desain ini memungkinkan peneliti mengukur efektivitas media secara langsung melalui perbandingan skor pretest dan posttest.

Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar pada kelas rendah, dengan subjek penelitian siswa kelas II. Pemilihan siswa kelas II didasarkan pada pertimbangan bahwa kemampuan membaca permulaan masih menjadi fokus utama pada kelas ini, dan sebagian besar siswa masih berada pada tahap transisi dari pengenalan huruf menuju kelancaran membaca kata serta kalimat sederhana. Banyak penelitian sebelumnya juga menjadikan siswa kelas II sebagai subjek karena pada jenjang ini intervensi media membaca permulaan memberikan dampak yang signifikan (Sulistiawati & Dafit, 2025; Leny Apriyanti & Utami, 2025; Nurfidah & Damayanti, 2025). Jumlah sampel penelitian disesuaikan dengan jumlah siswa dalam satu kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, yaitu seluruh siswa kelas yang menjadi lokasi penelitian dijadikan subjek penelitian agar hasil yang diperoleh menggambarkan kondisi kelas secara utuh.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media cerita bergambar interaktif, sedangkan variabel terikat adalah literasi membaca permulaan siswa. Literasi membaca permulaan dalam penelitian ini dioperasionalkan ke dalam beberapa indikator utama, yaitu kemampuan mengenali huruf, membaca suku kata, membaca kata sederhana, membaca kalimat sederhana, serta memahami isi bacaan singkat. Indikator tersebut disusun berdasarkan kecenderungan pengukuran literasi awal dalam penelitian terdahulu yang menekankan pengenalan kata, kelancaran membaca, dan pemahaman sederhana (Sonya & Muthi, 2025; Pujiarini & Cathrin, 2025). Media cerita bergambar interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah media digital berbasis cerita sederhana yang dilengkapi ilustrasi menarik dan fitur interaktif. Fitur interaktif tersebut mencakup audio pelafalan kata, animasi sederhana yang mendukung isi cerita, latihan pengenalan kata, serta kuis singkat yang membantu siswa memahami isi bacaan. Pengembangan media ini mempertimbangkan temuan bahwa media visual yang dipadukan dengan unsur interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Saadah et al., 2025; Puspitasari et al., 2025). Namun, desain media juga memperhatikan hasil kajian sistematis yang menyatakan bahwa fitur interaktif harus terarah agar tidak mengalihkan fokus siswa dari aktivitas membaca (Chuang & Jamiat, 2023).

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah tes membaca permulaan yang diberikan pada pretest dan posttest. Tes ini berisi tugas membaca huruf, suku kata, kata sederhana, serta kalimat pendek, disertai pertanyaan pemahaman sederhana untuk mengukur kemampuan memahami isi bacaan. Penggunaan tes membaca permulaan sebagai instrumen utama sesuai dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengukur efektivitas buku cerita bergambar dan media kartu gambar melalui perbandingan skor pretest dan posttest (Sulistiawati & Dafit, 2025; Widyana & Dewi, 2020). Selain tes, penelitian ini juga menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung untuk melihat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa ketika menggunakan media. Observasi ini diperlukan karena penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan antusiasme siswa selama pembelajaran (Hanako et al., 2024; Sonya & Muthi, 2025). Instrumen tambahan

lainnya adalah angket respons siswa yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media, termasuk aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan motivasi membaca. Penggunaan angket ini penting karena beberapa penelitian menunjukkan bahwa peningkatan literasi seringkali berkaitan erat dengan meningkatnya minat baca siswa (Ramadhani et al., 2025; Maria et al., 2025).

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan media cerita bergambar interaktif yang akan digunakan, menyusun perangkat pembelajaran, serta menyusun instrumen penelitian berupa soal pretest-posttest, lembar observasi, dan angket. Media yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan dengan mengadaptasi prinsip pengembangan media interaktif yang terbukti efektif pada penelitian sebelumnya, baik pada media digital interaktif, AR, maupun multimedia literasi (Utami, 2025; Nurhidayah et al., 2024; Saadah et al., 2025). Pada tahap pelaksanaan, peneliti memberikan pretest kepada siswa untuk mengukur kemampuan awal membaca permulaan. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media cerita bergambar interaktif dilakukan dalam beberapa kali pertemuan. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk membaca teks cerita, mendengarkan audio pelafalan kata, serta menjawab kuis sederhana yang tersedia dalam media. Tahap ini menyesuaikan konsep digital storytelling yang terbukti meningkatkan pengalaman belajar dan motivasi siswa (Puspitasari et al., 2025). Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peneliti memberikan posttest untuk mengukur kemampuan membaca permulaan setelah perlakuan. Tahap evaluasi juga mencakup pengisian angket respons siswa dan pengumpulan data observasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan angket. Data kuantitatif utama diperoleh dari hasil tes pretest dan posttest. Data observasi digunakan untuk mendukung analisis keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sebagaimana penelitian tindakan kelas yang menunjukkan peningkatan membaca sering terjadi seiring meningkatnya aktivitas siswa (Sulastri & Haryanti, 2024; Hanako et al., 2024). Data angket digunakan untuk menggambarkan respons siswa terhadap media, termasuk tingkat ketertarikan dan motivasi membaca.

Analisis data dilakukan dengan beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal. Kedua, dilakukan uji paired sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Analisis uji-t ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan peningkatan signifikan kemampuan membaca permulaan melalui media interaktif digital (Leny Apriyanti & Utami, 2025). Ketiga, dilakukan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca siswa, sebagaimana diterapkan pada penelitian AR literasi membaca yang menghasilkan peningkatan kategori sedang (Laksana et al., 2025). Selain itu, data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk memperoleh gambaran mengenai keterlibatan siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan minat baca. Analisis deskriptif ini juga digunakan untuk memastikan bahwa fitur interaktif media tidak menimbulkan distraksi, sebagaimana menjadi perhatian dalam kajian systematic review (Chuang & Jamiat, 2023).

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi beberapa indikator keberhasilan, yaitu: (1) terdapat perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi $p < 0,05$, (2) hasil N-Gain berada pada kategori sedang atau tinggi, (3) hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa selama pembelajaran, serta (4) respons siswa terhadap media berada pada kategori positif. Indikator tersebut dirumuskan berdasarkan kecenderungan penelitian literasi membaca permulaan yang menilai keberhasilan melalui peningkatan skor tes dan peningkatan keterlibatan siswa (Sulistiawati & Dafit, 2025; Sonya & Muthi, 2025). Dengan metode tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan literasi membaca permulaan siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media cerita bergambar interaktif dalam meningkatkan literasi membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Literasi

membaca permulaan yang dimaksud dalam penelitian ini mencakup kemampuan mengenali huruf dan bunyi, membaca suku kata, membaca kata sederhana, membaca kalimat sederhana, serta memahami isi bacaan singkat. Proses penelitian dilaksanakan melalui desain kuasi eksperimen dengan model One Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian dianalisis menggunakan data pretest dan posttest, pengamatan aktivitas siswa selama pembelajaran, serta respons siswa terhadap penggunaan media melalui angket. Hasil analisis ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai peningkatan kemampuan membaca permulaan serta efektivitas media cerita bergambar interaktif dalam pembelajaran literasi.

Hasil Penelitian

Hasil Pretest Kemampuan Membaca Permulaan

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca permulaan siswa sebelum menggunakan media cerita bergambar interaktif masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca suku kata dengan tepat, mengenali kata-kata sederhana, dan memahami makna kalimat. Kondisi ini terlihat dari banyaknya kesalahan pelafalan ketika siswa diminta membaca teks sederhana, serta lambatnya tempo membaca pada sebagian besar siswa. Pada indikator pengenalan huruf dan suku kata, beberapa siswa mampu membaca huruf dengan baik namun masih belum lancar ketika harus menggabungkan suku kata menjadi kata utuh. Selain itu, pada indikator pemahaman bacaan, siswa cenderung hanya mampu membaca secara mekanis tanpa memahami isi teks secara menyeluruh.

Hasil pretest ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menegaskan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah seringkali menghadapi hambatan seperti pengenalan huruf, pelafalan, dan kelancaran membaca (Sulistiawati & Dafit, 2025; Nurfidah & Damayanti, 2025). Kesulitan tersebut juga dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional dan kurangnya media menarik yang mampu merangsang minat baca siswa (Ramadhani et al., 2025). Kondisi awal ini menunjukkan perlunya intervensi melalui media pembelajaran yang lebih inovatif, terutama media yang mampu menggabungkan unsur visual dan interaksi untuk membantu siswa memahami bacaan.

Proses Implementasi Media Cerita Bergambar Interaktif

Pembelajaran menggunakan media cerita bergambar interaktif dilaksanakan dalam beberapa pertemuan. Pada tahap awal implementasi, siswa diperkenalkan dengan media digital yang berisi cerita sederhana dengan ilustrasi yang menarik. Media tersebut menyediakan teks bacaan pendek, gambar pendukung yang relevan dengan cerita, audio pelafalan kata, serta latihan sederhana berupa kuis atau aktivitas interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk membaca teks secara bertahap, dimulai dari membaca kata-kata yang disorot pada layar, membaca kalimat sederhana, hingga membaca paragraf pendek.

Selama pelaksanaan pembelajaran, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi terhadap media. Siswa tampak tertarik dengan tampilan ilustrasi dan fitur audio yang membantu mereka memahami pelafalan kata. Beberapa siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan membaca terlihat lebih percaya diri ketika dapat mengulang audio pelafalan atau melihat gambar yang mendukung makna kata. Hal ini memperlihatkan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Temuan ini sesuai dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa karena memadukan unsur audio-visual yang menarik dan memberi kesempatan interaksi langsung dengan materi pembelajaran (Sonya & Muthi, 2025; Pujiarani & Cathrin, 2025). Selain itu, unsur naratif dalam media cerita bergambar juga memperkuat motivasi siswa karena cerita dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan membuat aktivitas membaca lebih bermakna (Puspitasari et al., 2025). Dengan demikian, implementasi media cerita bergambar interaktif tidak hanya memfasilitasi keterampilan membaca secara teknis, tetapi juga menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.

Hasil Posttest Kemampuan Membaca Permulaan

Setelah pembelajaran menggunakan media cerita bergambar interaktif selesai dilaksanakan, siswa diberikan posttest dengan indikator yang sama seperti pretest. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan yang cukup jelas dibandingkan dengan hasil pretest. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada aspek kelancaran membaca suku kata dan kata sederhana. Siswa juga lebih mampu membaca kalimat sederhana tanpa terlalu banyak jeda. Selain itu, peningkatan terlihat pada aspek pemahaman bacaan, di mana siswa mampu menjawab pertanyaan sederhana terkait isi cerita dengan lebih tepat.

Peningkatan kemampuan membaca permulaan ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar interaktif memiliki dampak positif terhadap perkembangan literasi siswa. Dari hasil pengamatan, siswa menjadi lebih cepat mengenali kata-kata yang sering muncul dalam cerita, serta mampu menghubungkan makna kata dengan ilustrasi yang ditampilkan. Hal ini menyebabkan proses membaca tidak hanya bersifat mekanis, tetapi mulai mengarah pada pemahaman. Siswa juga tampak lebih percaya diri saat membaca di depan kelas dibandingkan sebelum penggunaan media.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan (Sulistiawati & Dafit, 2025; Maria et al., 2025). Peningkatan juga sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa media cerita bergambar efektif meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas II (Nurfidah & Damayanti, 2025). Dengan adanya unsur interaktif dalam media yang digunakan, peningkatan yang terjadi dapat dikatakan lebih optimal karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi dengan audio, gambar, dan latihan yang memperkuat pemahaman mereka.

Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran, terlihat bahwa aktivitas siswa meningkat dari pertemuan ke pertemuan. Pada awalnya, beberapa siswa masih ragu dan cenderung pasif. Namun setelah beberapa kali penggunaan media, siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, bertanya, serta menjawab kuis yang terdapat dalam media. Siswa juga tampak antusias untuk mencoba fitur audio dan mengulang bacaan secara mandiri.

Peningkatan aktivitas siswa ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang berdampak pada peningkatan kemampuan membaca (Hanako et al., 2024). Peningkatan aktivitas juga sejalan dengan temuan penelitian yang menerapkan metode bercerita dengan gambar berseri dan berhasil meningkatkan kemampuan membaca secara progresif (Sulastri & Haryanti, 2024). Dengan demikian, peningkatan aktivitas siswa menjadi indikator bahwa media yang digunakan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dan partisipatif.

Hasil Angket Respons Siswa

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan media cerita bergambar interaktif. Siswa menyatakan bahwa media tersebut menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka membaca dengan lebih baik. Beberapa siswa menyatakan bahwa gambar dan cerita membuat mereka lebih semangat membaca. Selain itu, fitur audio dianggap membantu mereka memahami cara membaca kata-kata yang sulit.

Respons positif ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Ramadhani et al., 2025). Temuan ini juga sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa cerita anak interaktif meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa dalam pembelajaran literasi (Sonya & Muthi, 2025). Dengan demikian, respons siswa menunjukkan bahwa media cerita bergambar interaktif bukan hanya efektif secara akademik, tetapi juga diterima dengan baik sebagai media pembelajaran.

Pembahasan

Efektivitas Media Cerita Bergambar Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, media cerita bergambar interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Peningkatan terlihat pada kelancaran membaca, pengenalan kata, serta pemahaman bacaan sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa media yang memadukan cerita, ilustrasi, dan interaktivitas dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan literasi membaca awal.

Hasil ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa buku cerita bergambar memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa (Sulistiawati & Dafit, 2025; Ryzka & Solihati, 2023). Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan temuan bahwa media digital interaktif seperti kartu gambar interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan (Leny Apriyanti & Utami, 2025). Efektivitas media dalam penelitian ini dapat dipahami karena media menyediakan konteks cerita yang menarik sehingga siswa tidak sekadar membaca kata-kata secara terpisah, tetapi memahami bacaan sebagai bagian dari narasi. Narasi cerita memberikan struktur yang memudahkan siswa mengingat kata dan memahami hubungan antar kalimat.

Dalam perspektif literasi, cerita bergambar berfungsi sebagai scaffolding atau penyangga pemahaman bagi siswa. Ilustrasi membantu siswa menebak makna kata dan menghubungkan informasi visual dengan teks. Hal ini memperkuat proses decoding dalam membaca permulaan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kombinasi teks dan gambar dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Maria et al., 2025; Nurfidah & Damayanti, 2025). Selain itu, media interaktif memungkinkan siswa melakukan pengulangan secara mandiri melalui fitur audio dan latihan, sehingga memperkuat pembelajaran.

Kontribusi Unsur Interaktivitas dalam Meningkatkan Literasi Membaca

Salah satu faktor penting dalam penelitian ini adalah keberadaan fitur interaktif yang mendukung proses membaca. Interaktivitas seperti audio pelafalan kata dan kuis sederhana membantu siswa memahami bacaan dengan lebih baik. Audio memungkinkan siswa mendengar pelafalan yang benar, sehingga mengurangi kesalahan membaca. Kuis dan latihan sederhana juga membantu siswa memperkuat pemahaman terhadap isi cerita.

Temuan ini mendukung penelitian tentang multimedia interaktif yang menunjukkan bahwa media interaktif efektif meningkatkan kemampuan membaca awal siswa, terutama karena memberikan pengalaman belajar multimodal (Pujiarini & Cathrin, 2025). Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang menemukan bahwa cerita anak interaktif meningkatkan pengenalan kata, pemahaman membaca, serta minat baca siswa (Sonya & Muthi, 2025). Dengan demikian, interaktivitas bukan hanya menambah daya tarik media, tetapi juga berperan sebagai alat pembelajaran yang memperkuat proses literasi.

Namun demikian, interaktivitas dalam media pembelajaran harus dirancang secara tepat. Systematic review menunjukkan bahwa fitur interaktif seperti permainan atau hotspot yang berlebihan dapat mengganggu fokus siswa dari aktivitas membaca (Chuang & Jamiat, 2023). Dalam penelitian ini, interaktivitas dirancang secara terarah agar mendukung tujuan membaca permulaan, bukan sebagai hiburan semata. Oleh karena itu, media cerita bergambar interaktif yang digunakan tetap menjaga keseimbangan antara aspek menarik dan aspek edukatif.

Pengaruh Media Cerita Bergambar Interaktif terhadap Motivasi dan Minat Baca

Peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa dalam penelitian ini juga dipengaruhi oleh meningkatnya motivasi dan minat baca siswa. Respons siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih senang membaca karena cerita dan gambar membuat pembelajaran lebih menarik. Minat baca yang meningkat ini sangat penting karena membaca permulaan tidak hanya bergantung pada kemampuan teknis, tetapi juga pada kesiapan psikologis siswa untuk terlibat dalam aktivitas membaca.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat baca siswa, terutama bila dikombinasikan dengan

strategi membaca interaktif (Ramadhani et al., 2025). Selain itu, digital storytelling juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna (Puspitasari et al., 2025). Dengan demikian, media cerita bergambar interaktif dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam membaca, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan kemampuan membaca permulaan.

Media Cerita Bergambar Interaktif sebagai Pendekatan Inklusif

Media cerita bergambar interaktif juga berpotensi menjadi pendekatan inklusif bagi siswa dengan kemampuan belajar yang beragam. Dalam pembelajaran di kelas, terdapat siswa yang memiliki kemampuan membaca lebih cepat, namun ada juga siswa yang masih mengalami kesulitan. Media interaktif memungkinkan siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing karena mereka dapat mengulang audio atau membaca kembali teks tanpa tekanan. Hal ini relevan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media kartu bergambar efektif untuk siswa *slow learner* karena membantu mereka memahami kata melalui dukungan visual (Widyana & Dewi, 2020). Penelitian tentang kartu gambar pada anak usia dini juga menunjukkan bahwa media visual dapat memperkuat literasi dasar (Jeujan & Simanjuntak, 2023; Mu'awanah & Ajat, 2024).

Dengan demikian, media cerita bergambar interaktif dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran diferensiasi, di mana siswa dengan kemampuan rendah mendapatkan dukungan tambahan melalui fitur media, sedangkan siswa dengan kemampuan lebih tinggi dapat meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan melalui latihan yang lebih kompleks.

Relevansi dengan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Pendidikan

Penelitian ini juga relevan dengan perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi pendidikan. Penggunaan media cerita bergambar interaktif mendukung transformasi pembelajaran literasi menuju pembelajaran digital yang lebih adaptif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media literasi berbasis AR dan multimedia digital mampu meningkatkan literasi membaca siswa (Nurhidayah et al., 2024; Laksana et al., 2025). Walaupun media dalam penelitian ini tidak menggunakan AR secara penuh, prinsip multimodalitas tetap diterapkan melalui audio, visual, dan latihan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi media literasi dapat dilakukan dengan berbagai tingkat teknologi, tergantung pada ketersediaan fasilitas sekolah.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan temuan bahwa media pembelajaran berbasis cerita yang dikombinasikan dengan gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam literasi membaca (Saadah et al., 2025). Penggunaan kuis sederhana dalam media penelitian ini merupakan bentuk gamifikasi ringan yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pengembangan media literasi harus memadukan unsur naratif, visual, dan interaktif secara seimbang.

Implikasi Temuan Penelitian terhadap Praktik Pembelajaran di Sekolah Dasar

Temuan penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Pertama, penggunaan media cerita bergambar interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran literasi yang lebih menarik dibanding metode konvensional. Media ini dapat digunakan sebagai pendamping buku teks agar pembelajaran membaca tidak monoton. Kedua, media interaktif dapat membantu guru dalam mengatasi perbedaan kemampuan membaca siswa, karena siswa dapat belajar secara mandiri melalui fitur media. Ketiga, media ini dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga kegiatan literasi tidak dipandang sebagai beban, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Implikasi ini sejalan dengan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca siswa dapat terjadi secara bertahap ketika guru menerapkan media yang tepat dan dilakukan secara konsisten (Hanako et al., 2024; Sulastris & Haryanti, 2024). Selain itu, penggunaan metode bercerita dengan media gambar juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca anak (Anggraini & Susanti, 2025). Oleh karena itu, guru disarankan untuk memanfaatkan media cerita bergambar interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran literasi membaca permulaan.

Keterbatasan dan Arah Penelitian Lanjutan

Walaupun hasil penelitian menunjukkan efektivitas media cerita bergambar interaktif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Desain penelitian menggunakan one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan membaca tidak dapat sepenuhnya dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Selain itu, penelitian dilakukan dalam jangka waktu terbatas sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap kebiasaan membaca siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol agar hasil lebih kuat. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan media dengan teknologi yang lebih canggih seperti AR, mengingat penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa AR memberikan dampak signifikan terhadap literasi membaca (Laksana et al., 2025; Nurhidayah et al., 2024).

Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi penggunaan media cerita bergambar interaktif untuk siswa dengan kebutuhan khusus atau slow learner secara lebih mendalam. Mengingat penelitian tentang media kartu bergambar menunjukkan efektivitas pada kelompok siswa tersebut (Widyana & Dewi, 2020), maka media cerita bergambar interaktif dapat dikembangkan dengan fitur tambahan yang lebih mendukung pembelajaran inklusif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar interaktif efektif meningkatkan literasi membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Peningkatan kemampuan membaca didukung oleh meningkatnya motivasi, keterlibatan, serta kemudahan siswa dalam memahami teks melalui ilustrasi dan fitur interaktif. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu mengenai efektivitas media cerita bergambar dan multimedia interaktif, sekaligus menegaskan pentingnya desain interaktivitas yang terarah agar tidak mengalihkan fokus siswa dari aktivitas membaca. Dengan demikian, media cerita bergambar interaktif dapat menjadi inovasi pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kualitas literasi membaca permulaan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan literasi membaca permulaan siswa kelas II sekolah dasar. Peningkatan kemampuan membaca terlihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya perkembangan pada aspek pengenalan huruf, kelancaran membaca suku kata dan kata sederhana, kemampuan membaca kalimat pendek, serta pemahaman terhadap isi bacaan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, dan unsur interaktif mampu membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif.

Selain peningkatan hasil tes membaca, media cerita bergambar interaktif juga memberikan dampak positif terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan membaca, serta lebih percaya diri dalam melafalkan kata dan kalimat. Media ini juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri melalui fitur audio pelafalan dan latihan interaktif yang tersedia, sehingga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka masing-masing.

Respons siswa terhadap penggunaan media juga menunjukkan hasil yang positif. Sebagian besar siswa menilai bahwa media cerita bergambar interaktif menarik, mudah digunakan, dan membantu mereka memahami bacaan dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu akademik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi dan minat baca siswa dalam pembelajaran literasi.

Dengan demikian, media cerita bergambar interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung peningkatan literasi membaca permulaan di sekolah dasar. Penerapan media ini diharapkan mampu membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sejak tahap awal pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H., & Susanti, D. (2025). Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan membaca anak dengan media gambar. *Journal of Social and Government Practice*, 8(1), 45–56. <https://doi.org/10.30605/jsgp.8.1.2025.5648>
- Azores, A. E., & Velasco, C. Q. (2025). Use of interactive video story in enhancing the reading comprehension of grade six pupils. *Zenodo*, 04(06), 1190–1199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15745738>
- Chuang, C.-J., & Jamiat, N. (2023). A systematic review on the effectiveness of children's interactive reading applications for promoting emergent literacy in multimedia context. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep421. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12941>
- Hanako, V., Simanjuntak, M., Marpaung, F. D. N., et al. (2024). Picture story media to improve reading ability in second-grade students at SD Gajah Mada. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 8(2), 112–121. <https://doi.org/10.62462/edelweiss.v2i2.28>
- Jeujanen, C. A., & Simanjuntak, R. I. (2023). Manfaat media kartu gambar untuk peningkatan membaca permulaan anak usia dini: Studi kasus TK Kristen Satu Atap Sabron Yaru Kabupaten Jayapura. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2), 667–676. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.667>
- Maria, M., Amri, M. A., & Putra, A. (2025). Pengaruh buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca anak SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 3699–3708. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i3.3699>
- Mu'awanah, & Ajat. (2024). The influence of pictorial card media on early childhood reading literacy abilities. *Journal of Childhood Development*, 4(1), 52–60. <https://doi.org/10.25217/jcd.v4i1.4402>
- Muliatik, S., Wulandari, W., & Zahara, S. F. (2024). Efektivitas media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan storytelling pada siswa MIS Islamiyah GUPPI. *Jurnal Hibrul Ulama*, 6(2), 866–875. <https://doi.org/10.47662/hibrululama.v6i2.866>
- Nurfidah, & Damayanti, S. S. (2025). Pengaruh penggunaan cerita bergambar terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas 2 sekolah dasar. *Pendibas*, 4(1), 8611–8620. <https://doi.org/10.58258/pendibas.v4i1.8611>
- Nurhidayah, F., Amalia, S. N., & Wafa, K. (2024). Pengembangan media buku cerita bergambar berbasis augmented reality materi fabel siswa kelas 2. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 14(3), 64413. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i3.64413>
- Primasari, A., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas penggunaan media belajar buku cerita bergambar terhadap pemahaman literasi membaca siswa kelas atas sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3209–3218. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3209>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital storytelling for enjoyable and effective learning in the technological era (2020–2025). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1905–1916. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Pujiariani, A., & Cathrin, S. (2025). The effect of interactive multimedia on students' early reading skills: A lesson from remote schools. *Journal of Languages and Language Teaching*, 13(2), 135–144. <https://doi.org/10.33394/joltt.v13i2.13596>
- Ramadhani, A. V., Wihelmina, Y., & Syahrial, S. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa SD. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3(2), 4784–4793. <https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v3i2.4784>
- Ryzka, A. D., & Solihati, N. (2023). Pengaruh media buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca nyaring siswa kelas 2 Sekolah Dasar Islam Al-Fajri Kota Bekasi tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(3), 4214–4223. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v23i3.4214>
- Saadah, E., Nur, L., & Indihadi, D. (2025). Pelita interactive media for beginning reading in elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 13651–13660. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13651>
- Sulistiawati, A., & Dafit, F. (2025). Pengaruh media buku cerita bergambar terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas II SD Negeri 10 Pinggir. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2763–2772. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2763>
- Sulastri, A., & Haryanti, H. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B1 melalui metode bercerita gambar berseri di TK ABA Brosot II Kulon Progo. *IJLES*, 2(1), 111–120. <https://doi.org/10.62385/ijles.v2i1.111>

-
- Sonya, & Muthi, I. (2025). Efektivitas pemanfaatan cerita anak interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD kelas rendah. *Nian Tana Sikka*, 3(4), 964–972. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.964>
- Leny Apriyanti, N. M., & Utami, K. H. D. (2025). Digital interactive picture card media to improve beginning reading of second grade students in elementary school. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 120–126. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.94922>
- Widyana, R., & Dewi, N. S. (2020). The use of pictorial media card to improve the initial reading ability of slow learner students. *Jurnal Pendidikan Unesa*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.24854/JPU121>