

PERAN MEDIA DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Tasya Nabilah¹, Nadra Amalia², Nur Aisyah Daulay³, Tianur Yelsardaina Tambunan⁴, Flora anisia Nababan⁵, Jihan Nursalsabila⁶, Vania Agustin Sinaga⁷, Amelia Putri⁸

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5,6,7,8}

Email: nabilat579@gmail.com.¹ nadraamalia@unimed.ac.id² nuraisyahdaulay2022@gmail.com³
tianurtambunan3303@gmail.com⁴ floraanisia@gmail.com⁵ jihannursalsabilla23@gmail.com⁶
agustinvaniaa@gmail.com⁷ ameliaputri9444568@gmail.com⁸

Corresponding author:

Tasya Nabilah
Universitas Negeri Medan
Email: nabilat579@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penulisan yaitu untuk mengetahui peran media digital dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar, dengan fokus pada penggunaan e-book dan aplikasi membaca. Menggunakan metode kajian literatur, penelitian ini menganalisis berbagai sumber relevan untuk mengeksplorasi bagaimana media digital memengaruhi kebiasaan membaca anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital menyediakan akses yang lebih luas dan beragam terhadap materi bacaan, serta mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menarik. Fitur-fitur seperti ilustrasi dinamis, audio pendukung, permainan edukatif, dan penyesuaian tingkat kesulitan bacaan dalam aplikasi membaca terbukti dapat merangsang minat membaca siswa, terutama bagi anak yang sebelumnya memiliki motivasi rendah. Dengan demikian, media digital berpotensi menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca di sekolah dasar.

Kata kunci: media digital, minat membaca, e-book, aplikasi membaca, sekolah dasar.

Abstract: The purpose of this paper is to determine the role of digital media in increasing reading interest in elementary school students, with a focus on the use of e-books and reading applications. Using a literature review method, this study analyzed various relevant sources to explore how digital media influences children's reading habits. The results of the study indicate that digital media provides broader and more diverse access to reading materials and is able to create a more interactive and engaging reading experience. Features such as dynamic illustrations, supporting audio, educational games, and adjustments to the level of reading difficulty in reading applications have been shown to stimulate students' reading interest, especially for children who previously had low motivation. Thus, digital media has the potential to be an effective alternative to increase students' interest and engagement in reading activities in elementary schools.

Keywords: digital media, reading interest, e-books, reading applications, elementary education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital ini tidak hanya menghadirkan kemudahan akses informasi, tetapi juga membuka peluang inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam upaya meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. Minat baca yang rendah masih menjadi persoalan mendasar di berbagai sekolah, yang berdampak

langsung pada kemampuan literasi dasar, perkembangan kognitif, serta prestasi akademik siswa (Rahmadani & Putri, 2022). Rendahnya minat baca pada usia sekolah dasar sering kali dipengaruhi oleh keterbatasan bahan bacaan yang menarik, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar. Padahal, di era digital saat ini, siswa semakin akrab dengan perangkat teknologi seperti smartphone, tablet, dan komputer sehingga inovasi pembelajaran berbasis digital menjadi sangat relevan.

Pemanfaatan media digital, seperti buku elektronik (e-book) dan aplikasi membaca, menjadi salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut. Media digital dinilai mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik, fleksibel, dan mudah diakses dibandingkan buku konvensional. E-book menyediakan beragam genre bacaan yang dapat diunduh secara instan, sementara aplikasi membaca menawarkan fitur-fitur interaktif seperti animasi, ilustrasi bergerak, audio narasi, highlight otomatis, kuis, dan gamifikasi yang menjadikan kegiatan membaca terasa lebih hidup dan menyenangkan. Penelitian Maharani (2024) menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi membaca siswa secara signifikan karena siswa merasa lebih terhibur, terlibat, dan menikmati proses membaca. Temuan ini diperkuat oleh Saputra & Maryani (2023) yang menemukan bahwa integrasi gamifikasi dalam aplikasi membaca mampu meningkatkan retensi bacaan dan keterlibatan siswa hingga dua kali lipat dibandingkan metode tradisional.

Media digital juga memperluas akses terhadap sumber bacaan, selain meningkatkan motivasi. Di banyak sekolah, koleksi buku fisik di perpustakaan masih terbatas dan tidak banyak mengalami pembaruan. Melalui media digital, siswa dapat mengeksplorasi ratusan hingga ribuan bacaan yang sesuai dengan minat dan tingkat kemampuan mereka. Wijaya & Lestari (2021) menegaskan bahwa akses bacaan yang beragam meningkatkan motivasi intrinsik siswa dan membantu mereka mengembangkan kebiasaan membaca mandiri. Selain itu, kemampuan teknologi untuk menyesuaikan tingkat kesulitan bacaan (*reading level adjustment*) memungkinkan pengalaman membaca yang lebih personal sehingga siswa dapat membaca sesuai kemampuan mereka tanpa merasa frustrasi.

Namun demikian, pemanfaatan media digital tidak dapat dipisahkan dari pendampingan guru dan orang tua. Siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap perkembangan literasi awal sehingga memerlukan bimbingan dalam memilih bahan bacaan yang berkualitas dan sesuai usia. Hidayat & Anjani (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital tanpa pendampingan yang tepat dapat menimbulkan risiko seperti gangguan fokus, konsumsi konten tidak relevan, hingga penggunaan perangkat yang berlebihan. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital harus diiringi strategi pedagogis yang tepat, pengawasan yang memadai, serta pembiasaan membaca yang terarah.

Secara keseluruhan, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar, terutama melalui akses bacaan yang luas, kemampuan personalisasi, dan fitur interaktif yang mampu meningkatkan pengalaman membaca. Dengan dukungan guru dan orang tua, media digital dapat berfungsi sebagai alat strategis untuk menumbuhkan budaya membaca yang kuat sejak dini. Karena itu, integrasi media

digital seperti e-book dan aplikasi membaca sangat penting untuk dimaksimalkan dalam pembelajaran modern guna meningkatkan kualitas literasi generasi muda Indonesia.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian study literatur atau literature review. Study literatur pada penelitian ini adalah kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data Pustaka, membaca, mencatat dan menganalisis tentang Peran Media Digital dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar (Membahas bagaimana penggunaan media digital seperti e-book dan aplikasi membaca dapat meningkatkan minat baca siswa.). Metode penelitian study literatur ini adalah proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis, memahami dan mencatat informasi dari berbagai sumber, terutama jurnal, artikel ilmiah dan juga buku untuk membangun pemahaman tentang suatu topik. Selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data. yang dimulai dengan menganalisis hasil penelitian dari penelitian yang relevan. Pengambilan data dilakukan melalui penelusuran beberapa jurnal yang relevan secara digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media digital dalam aktivitas pembelajaran di sekolah bermula pada saat adanya pandemi Covid-19. Pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19 memaksa siswa dan guru untuk memanfaatkan teknologi digital dalam proses belajar. Siswa diharuskan memenuhi kebutuhan belajarnya mengakses berbagai jenis bahan bacaan tidak hanya melalui buku namun juga dengan memanfaatkan perangkat digital, hal inilah yang pada akhirnya meningkatkan literasi digital siswa.

Teknologi semakin berkembang hingga aktivitas literasi bisa dilakukan dimanapun kapanpun. Pada era globalisasi saat ini aktifitas literasi tidak lagi bergantung pada ketersediaan buku yang ada. Hal ini memberi pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, terkhusus dalam bidang pendidikan. Literasi digital semakin berpengaruh positif terhadap minat baca siswa dimana siswa dapat mengakses informasi dan sumber belajar secara lebih mudah dan cepat melalui media digital seperti internet, e-book, dan berbagai aplikasi pembelajaran.

Pada saat ini literasi digital sudah semakin berkembang. E-Book didesain semenarik mungkin untuk menarik minat pembaca, terutama di kalangan siswa. Hal ini dilakukan karena bacaan dengan visual menarik (gambar, warna, font kreatif) terbukti lebih disukai dan lebih memudahkan pemahaman siswa dalam membaca.

Dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas 5 SD, aplikasi berbasis kearifan lokal berperan penting. Aplikasi ini mengintegrasikan budaya setempat dengan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman membaca yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Misalnya, aplikasi yang menyajikan cerita rakyat dalam bentuk digital interaktif dapat menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan buku teks konvensional.

Aplikasi berbasis kearifan lokal juga sering menyertakan audio narasi dengan logat atau bahasa daerah, yang membantu siswa memahami teks dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam membaca serta memperkuat identitas budaya mereka dalam proses pembelajaran.

Beberapa contoh aplikasi yang telah dikembangkan di Indonesia mencakup cerita bergambar digital dengan latar budaya daerah tertentu, permainan edukatif berbasis cerita rakyat, serta e-book interaktif dengan ilustrasi khas daerah. Keunggulan aplikasi ini adalah memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dengan penggunaan warna, animasi, serta suara yang mendukung pemahaman bacaan. Selain itu, aplikasi semacam ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran bilingual, di mana siswa dapat membaca teks dalam bahasa daerah dan bahasa Indonesia secara bersamaan. Dengan cara ini, mereka tidak hanya meningkatkan minat membaca, tetapi juga memperkaya kosakata mereka dalam dua Bahasa.

Teknologi imersif seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) semakin banyak digunakan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Teknologi ini menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dengan memungkinkan siswa berinteraksi dengan teks dalam lingkungan virtual atau melihat ilustrasi hidup dari buku yang mereka baca.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi imersif dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman bacaan siswa karena mereka merasa lebih terlibat dalam cerita. Misalnya, aplikasi berbasis AR memungkinkan siswa memindai halaman buku menggunakan tablet atau smartphone untuk melihat animasi 3D yang sesuai dengan teks. Hal ini membantu mereka menghubungkan konsep bacaan dengan visual yang nyata, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Selain itu, VR dapat digunakan untuk membawa siswa ke dunia cerita yang mereka baca. Misalnya, jika siswa membaca cerita rakyat tentang Danau Toba, mereka dapat "berjalan-jalan" secara virtual di sekitar danau dan melihat visualisasi legenda yang diceritakan dalam buku. Pendekatan ini membuat pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat membaca siswa. Teknologi imersif juga dapat mendukung pembelajaran bagi siswa dengan kesulitan membaca, seperti disleksia. Dengan bantuan teks yang disajikan dalam format yang lebih interaktif dan berbasis suara, siswa dengan kebutuhan khusus dapat lebih mudah memahami isi bacaan.

Pemerintah Indonesia telah mengimplementasikan berbagai program dan kebijakan untuk meningkatkan minat baca siswa Sekolah Dasar (SD). Salah satu inisiatif utama adalah Program Literasi Nasional yang diinisiasi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program ini bertujuan untuk mentransformasi budaya membaca masyarakat Indonesia melalui penyediaan bahan bacaan berkualitas dan pelatihan pendampingan bagi guru di sekolah penerima buku.

Program Buku Digital yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) pada tahun 2022 bertujuan untuk meningkatkan literasi siswa dengan menyediakan akses gratis ke lebih dari 10.000 e-book melalui platform *sekolah.mu*. Berdasarkan laporan Kemdikbud (2022), sebanyak 68% guru yang terlibat dalam program ini

melaporkan adanya peningkatan aktivitas membaca siswa setelah mendapatkan akses ke sumber bacaan digital tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan bahan bacaan yang luas dan mudah diakses mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan literasi.

Namun, program ini masih menghadapi kendala terutama dalam hal distribusi perangkat teknologi seperti tablet yang tidak merata, khususnya di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal). Penelitian oleh Tim Peneliti Pusat Kurikulum (2022) menemukan bahwa keterbatasan infrastruktur dan konektivitas internet menjadi tantangan utama dalam implementasi buku digital di daerah terpencil. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa di wilayah tersebut masih kesulitan untuk mengakses bahan bacaan digital secara optimal.

Studi kasus implementasi aplikasi *Sekolah.mu* di Papua pada tahun 2023 menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan literasi siswa. Berdasarkan survei yang dilakukan di Kabupaten Asmat dan Merauke, sebanyak 58% siswa melaporkan lebih sering membaca menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan sebelumnya. Faktor utama yang mendukung peningkatan ini adalah tersedianya konten lokal yang relevan dengan budaya setempat serta fitur offline yang memungkinkan siswa tetap dapat mengakses materi bacaan tanpa ketergantungan pada jaringan internet.

Lebih lanjut, penelitian oleh Wahana Visi Indonesia (2023) menunjukkan bahwa dari 2.119 siswa kelas 3 di 171 SD di Jayapura, Biak, dan Jayawijaya, sekitar 58% siswa dapat membaca dengan pemahaman setelah mendapatkan akses ke program literasi digital. Data ini menunjukkan adanya korelasi positif antara penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi dengan peningkatan kemampuan membaca siswa.

Dalam penerapan pendidikan digital, berbagai tantangan dan hambatan masih menjadi kendala utama dalam mencapai efektivitas pembelajaran. Beberapa tantangan yang perlu diperhatikan meliputi kesenjangan digital, keterbatasan infrastruktur, serta kelelahan layar yang berdampak pada kesehatan siswa.

Salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan digital adalah kesenjangan akses terhadap teknologi dan internet. Studi yang dilakukan oleh Universitas Gadjah Mada (UGM) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa hanya 35% siswa di pedesaan yang memiliki akses internet yang stabil. Keterbatasan ini menghambat kelancaran proses pembelajaran daring dan memperburuk ketimpangan kualitas pendidikan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Sebagai solusi, program *Buku Bergerak* telah diperkenalkan. Program ini menyediakan perpustakaan digital dalam bentuk USB yang berisi materi pembelajaran, sehingga siswa tetap dapat mengakses bahan ajar meskipun tidak memiliki koneksi internet yang stabil. Inisiatif ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan akses informasi bagi siswa di daerah terpencil.

Selain akses internet, keterbatasan perangkat dan kuota internet juga menjadi hambatan dalam pendidikan digital. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dan Maryani (2022), siswa dari keluarga kurang mampu mengalami kesulitan dalam mengakses aplikasi pembelajaran karena keterbatasan perangkat seperti komputer atau smartphone, serta biaya kuota internet yang mahal.

Masalah ini mengharuskan adanya dukungan dari berbagai pihak, baik pemerintah, lembaga pendidikan, maupun sektor swasta, untuk menyediakan akses yang lebih terjangkau terhadap perangkat dan koneksi internet. Beberapa solusi yang dapat diterapkan adalah program subsidi kuota internet, penyediaan perangkat oleh sekolah, serta pengembangan aplikasi pembelajaran yang lebih ringan dan hemat data.

Peningkatan durasi penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran juga menimbulkan masalah kesehatan, terutama kelelahan mata akibat paparan layar dalam waktu lama. White dan Lee (2022) merekomendasikan kombinasi pembelajaran digital dan fisik dengan perbandingan 50:50 untuk menjaga kesehatan mata siswa.

Strategi ini dapat diwujudkan dengan mendorong penggunaan buku cetak dalam proses belajar, mengintegrasikan metode pembelajaran berbasis proyek yang tidak hanya mengandalkan perangkat digital, serta memberikan jeda yang cukup bagi siswa dalam sesi pembelajaran daring. Dengan demikian, keseimbangan antara teknologi dan metode konvensional tetap terjaga.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui studi literatur review, dapat disimpulkan bahwa media digital, termasuk e-book dan aplikasi membaca, memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Media digital tidak hanya menyediakan akses yang lebih mudah dan cepat terhadap berbagai jenis bacaan, tetapi juga menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan interaktif. Fitur-fitur inovatif, seperti grafik menarik, audio, dan elemen gamifikasi, mampu menarik perhatian anak-anak dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam membaca. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sangat dianjurkan, agar siswa dapat mengembangkan minat baca yang kuat dan keterampilan literasi yang diperlukan untuk masa depan. Dengan dukungan dari pendidik dan orang tua, pemanfaatan media digital dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kebiasaan membaca di kalangan anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asep Ginanjar. (2019). Pengaruh Literasi Digital terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Elementary School Journal*, 8(1), 228-236.
- Farid Ahmadi & Hamidulloh. (2018). Pemanfaatan Media Digital dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(3), 112-121.
- Hidayat, R., & Anjani, F. (2022). Digital reading habits and parental guidance in elementary students. *Journal of Digital Literacy Education*, 4(2), 55–67.
- Khairul, Syibral, Syarifah. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, Vol. 2 No. 2.
- Luchiyanti, A. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 84-92.
- Maharani, D. (2024). The use of digital media to enhance students' reading motivation in elementary schools. *International Journal of Educational Technology and Innovation*, 6(1), 33–44.

- Maharani, I. (2024). Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory di SDN Pondok Cabe Ilir 01. *FIP UMJ*, 388-396.
- Muhammad Iqbal Al Ghozali, Fidya Arie Pratama, Sadikin. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(4), 56-72.
- Rahmadani, S., & Putri, A. (2022). The impact of low reading interest on students' literacy development. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 112–123.
- Saputra, A., & Maryani, L. (2023). Gamification in digital reading apps to improve elementary students' engagement. *Journal of Interactive Learning*, 12(2), 77–89.
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532-542.
- Siroj, H. A., Witono, A. H., & Khair, B. N. (2022). Pengaruh Literasi Digital terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di SDN 1 Dasan Tapen Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1049-1057.
- Sugiarti & Eggy Fajar Andalas. (2020). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 88-99.
- Wijaya, F., & Lestari, R. (2021). Exploring digital reading resources to increase intrinsic reading motivation. *Journal of Elementary Literacy Research*, 9(1), 45–56.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.