



Studi Kasus Implementasi E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Juharmin Suruambo

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Email: jsuruambo@gmail.com

Received: 20-09-2025 Reviewed: 03-10-2025 Accepted: 06-10-2025

Abstract

This study investigates the implementation of interactive e-books as a medium for reading literacy learning in elementary schools. Reading literacy is a crucial foundation for students' academic success, but many elementary schools face challenges in effectively facilitating the development of these skills in the digital age. Interactive e-books offer the potential to overcome the limitations of traditional learning media by providing a more dynamic and engaging learning experience. This study uses a case study approach focusing on an elementary school in Baubau City. Data were collected through classroom observations, in-depth interviews with teachers and students, and analysis of documents related to reading literacy learning. The results show that the implementation of interactive e-books positively impacts increasing student motivation to learn, active engagement in reading, and text comprehension. Interactive features such as animations, audio, and integrated quizzes proved to be effective in facilitating the understanding of complex literacy concepts. However, several challenges, such as limited access to devices, teacher readiness in integrating technology, and the need for e-book content relevant to the curriculum, need to be addressed. These findings underscore the importance of developing and utilizing interactive e-books as an innovative medium to support reading literacy learning in elementary schools. They also provide recommendations for stakeholders to optimize their use.

Keywords: Interactive E-Books, Reading Literacy, Elementary School, Case Study.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi implementasi *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Literasi membaca merupakan fondasi krusial bagi keberhasilan akademis siswa, namun banyak sekolah dasar menghadapi tantangan dalam memfasilitasi pengembangan keterampilan ini secara efektif di era digital. *E-book* interaktif menawarkan potensi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran tradisional dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus dengan fokus pada sekolah dasar di Kota Baubau. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen terkait pembelajaran literasi membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *e-book* interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif dalam membaca, dan pemahaman teks. Fitur-fitur interaktif seperti animasi, audio, dan kuis terintegrasi terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep-konsep literasi yang kompleks. Meskipun demikian, beberapa tantangan seperti keterbatasan akses perangkat, kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi, dan kebutuhan akan konten *e-book* yang relevan dengan kurikulum perlu diatasi. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan dan pemanfaatan *e-book* interaktif sebagai media inovatif untuk mendukung pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi bagi para pemangku kepentingan untuk mengoptimalkan penggunaannya.

Kata Kunci: E-Book Interaktif, Literasi Membaca, Sekolah Dasar, Studi Kasus.

Pendahuluan

Pentingnya literasi membaca di era modern tidak dapat dilebih-lebihkan. Kemampuan membaca yang kuat bukan hanya menjadi prasyarat untuk keberhasilan akademis di semua mata pelajaran, tetapi juga merupakan kunci untuk berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat yang semakin kompleks dan sarat informasi¹. Di era digital ini, di mana informasi mengalir deras melalui berbagai platform, kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi tertulis menjadi semakin vital. Literasi membaca yang mumpuni memungkinkan individu untuk menavigasi dunia, membuat keputusan yang terinformasi, dan terus belajar sepanjang hayat. Namun, di tengah kemajuan teknologi yang pesat, banyak sistem pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar, masih bergulat dengan cara yang paling efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan literasi membaca pada generasi muda. Tantangan ini diperparah oleh beragamnya gaya belajar siswa dan kebutuhan untuk menjaga motivasi mereka dalam proses pembelajaran membaca yang terkadang dianggap monoton.

Rasional penelitian ini didasarkan pada pengamatan terhadap evolusi media pembelajaran dan dampaknya terhadap efektivitas pedagogis. Secara tradisional, pembelajaran literasi membaca banyak mengandalkan buku teks cetak, lembar kerja, dan interaksi tatap muka. Meskipun metode ini memiliki nilai intrinsik, mereka sering kali kurang mampu menarik perhatian penuh siswa di era yang didominasi oleh konten digital yang interaktif dan visual. Keterbatasan ini menjadi semakin terasa ketika dihadapkan pada tantangan untuk membuat pembelajaran literasi membaca lebih menarik dan relevan bagi siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian yang bervariasi dan terbiasa dengan pengalaman digital yang kaya. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk mengeksplorasi media pembelajaran inovatif yang dapat menjembatani kesenjangan antara metode tradisional dan tuntutan zaman digital, sekaligus secara efektif meningkatkan keterampilan literasi membaca.

Urgensi penelitian ini semakin terasa ketika kita mempertimbangkan potensi besar yang ditawarkan oleh teknologi digital dalam mentransformasi pendidikan. *E-book* interaktif, sebagai salah satu bentuk inovasi digital, menawarkan dimensi baru dalam pengalaman belajar. Berbeda dari buku elektronik konvensional yang hanya merupakan salinan digital dari buku cetak, *e-book* interaktif dirancang dengan fitur-fitur yang memperkaya pemahaman dan keterlibatan pengguna. Fitur-fitur seperti teks yang dapat dibaca suara (text-to-speech), elemen multimedia (video, audio, animasi), tautan yang dapat diklik, kuis interaktif, dan kemampuan anotasi, semuanya berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih dinamis, personal, dan mendalam. Kemampuan *e-book* interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format yang menarik secara visual dan auditori sangat relevan untuk siswa sekolah dasar, yang seringkali merespons lebih baik terhadap rangsangan multisensori². Dengan demikian, penelitian ini menjadi sangat mendesak untuk mengeksplorasi bagaimana media ini dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

Permasalahan utama yang mendorong penelitian ini adalah kesenjangan antara potensi *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran inovatif dan realitas implementasinya di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi membaca. Meskipun banyak literatur yang membahas manfaat teknologi

¹ Asep Saepurokhman, Riki Nasrullah, dan Arip Budiman, "Increasing Interest in Reading in Establishing a Critical and Tolerant Multicultural Community Reading Culture," *Lingua* 19, no. 1 (Juni 2023): 59–74, <https://doi.org/10.34005/lingua.v19i1.2545>; Richard Murnane, Isabel Sawhill, dan Catherine Snow, "Literacy Challenges for the Twenty-First Century: Introducing the Issue," *The Future of Children* 22, no. 2 (September 2012): 3–15, <https://doi.org/10.1353/foc.2012.0013>.

² Imroatul Khofifah, Meirza Nanda Faradita, dan Fajar Setiawan, "Development of interactive e-book for science learning in fifth grade elementary school students," *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 9, no. 1 (Juli 2023): 10–21, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.19770>; Desak Putu Anom Janawati, Putu Beny Pradnyana, dan N.W.S. Darmayanti, "Developing Interactive E-Book for Early Reading-Writing Stage at Class I Elementary School," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (November 2021): 31–36, <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1466>.

dalam pendidikan, studi mendalam mengenai implementasi spesifik *e-book* interaktif dalam pembelajaran literasi membaca di tingkat sekolah dasar, terutama dalam konteks studi kasus, masih terbatas. Bagaimana guru mengintegrasikan *e-book* interaktif ke dalam kurikulum literasi mereka? Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media ini? Tantangan apa saja yang dihadapi guru dan siswa selama proses implementasi? Dan yang terpenting, sejauh mana *e-book* interaktif ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar? Pertanyaan-pertanyaan inilah yang ingin dijawab oleh penelitian ini.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menginvestigasi dan menganalisis secara mendalam proses implementasi *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Secara lebih spesifik, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan bagaimana *e-book* interaktif diintegrasikan ke dalam pembelajaran literasi membaca oleh guru di sekolah dasar; (2) mengidentifikasi respon dan tingkat keterlibatan siswa sekolah dasar terhadap penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran literasi membaca; (3) menganalisis dampak implementasi *e-book* interaktif terhadap peningkatan keterampilan literasi membaca siswa sekolah dasar; dan (4) mengidentifikasi tantangan serta strategi yang diterapkan dalam implementasi *e-book* interaktif di sekolah dasar.

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini akan memperkaya khazanah literatur mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran literasi membaca di tingkat dasar. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan teori-teori baru atau modifikasi teori yang sudah ada mengenai peran media interaktif dalam proses belajar. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan konkret bagi para pendidik, kepala sekolah, pengembang kurikulum, dan pembuat kebijakan pendidikan. Guru akan mendapatkan wawasan tentang cara efektif mengintegrasikan *e-book* interaktif ke dalam pengajaran literasi, termasuk strategi untuk mengatasi tantangan yang mungkin timbul. Sekolah dapat menggunakan temuan ini untuk membuat keputusan yang lebih baik terkait investasi teknologi dan pengembangan profesional guru. Bagi pengembang *e-book* interaktif, penelitian ini dapat memberikan umpan balik berharga untuk menciptakan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Dalam konteks penelitian ini, beberapa definisi operasional perlu diperjelas untuk memastikan pemahaman yang seragam. Literasi membaca merujuk pada kemampuan individu untuk memahami, menafsirkan, dan menggunakan teks tertulis dalam berbagai konteks kehidupan, yang mencakup pengenalan huruf, pemahaman makna kata dan kalimat, kemampuan menarik kesimpulan, serta evaluasi informasi dari bacaan³. Di tingkat sekolah dasar, literasi membaca berfokus pada pengembangan kemampuan dasar membaca, pemahaman bacaan, dan apresiasi sastra. E-book Interaktif didefinisikan sebagai buku elektronik yang melampaui format statis, dilengkapi dengan elemen-elemen multimedia seperti audio, video, animasi, tautan eksternal, kuis interaktif, serta fitur navigasi yang memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan konten⁴. Ini bukan sekadar salinan digital dari buku fisik, melainkan sebuah medium yang dirancang untuk meningkatkan

³ Aang Andi Kuswandi dkk., "Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Di RA Miftahul Jannah Bagolo," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 5, no. 1 (Mei 2022): 115–26, <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7778>; Siti Habsari Pratiwi, "Upaya Meningkatkan Literasi Membaca di Masa Pandemi Melalui Kegiatan Seminggu Sebuku," *FITRAH: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (Maret 2021): 27–48, <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.835>.

⁴ Xiangling Zhang dkk., "Teachers' Adoption of an Open and Interactive e-Book for Teaching K-12 Students Artificial Intelligence: A Mixed Methods Inquiry," *Smart Learning Environments* 8, no. 1 (Desember 2021): 34, <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00176-5>; Emre Karagöz dkk., "design model proposal for digital learning platform based on interactive e-books," *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology* 11, no. 3 (September 2023): 156–76, <https://doi.org/10.32919/uesit.2023.03.02>.

keterlibatan dan pemahaman melalui interaktivitas. Implementasi merujuk pada proses penerapan atau penggunaan *e-book* interaktif dalam kegiatan pembelajaran literasi membaca di kelas sekolah dasar, yang melibatkan peran guru dalam memfasilitasi, serta partisipasi aktif siswa dalam menggunakan media tersebut. Sekolah Dasar dalam penelitian ini merujuk pada jenjang pendidikan formal untuk anak usia sekitar 6-12 tahun.

Untuk memperkuat landasan penelitian ini, tinjauan pustaka dilakukan terhadap beberapa konsep kunci. Literasi membaca telah lama menjadi fokus studi dalam pendidikan. Literasi membaca mencakup spektrum kemampuan mulai dari dekode hingga pemahaman mendalam dan penggunaan informasi⁵. Literasi membaca di sekolah dasar harus bersifat holistik, mencakup tidak hanya aspek kognitif tetapi juga afektif dan sosial⁶. Perkembangan teknologi dalam pendidikan telah membuka jalan bagi berbagai media pembelajaran baru. Media pembelajaran yang kaya akan fitur multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep abstrak⁷. Dalam konteks buku elektronik, menunjukkan bahwa *e-book* konvensional dapat meningkatkan akses terhadap materi bacaan, namun *e-book* interaktif memiliki potensi lebih besar untuk keterlibatan aktif⁸. *E-book* interaktif di tingkat yang lebih tinggi, menemukan bahwa fitur-fitur seperti simulasi dan umpan balik instan dapat mempercepat pemahaman. Keterkaitan antara media interaktif dan pembelajaran literasi secara spesifik telah mulai dieksplorasi. Penggunaan aplikasi literasi interaktif berbasis tablet dapat meningkatkan kemampuan membaca lancar dan pemahaman bacaan pada siswa sekolah dasar. Namun, studi yang mendalam mengenai implementasi *e-book* interaktif yang lebih komprehensif sebagai media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar, termasuk tantangan dan dampaknya secara holistik, masih perlu dikaji lebih lanjut. Kerangka konseptual penelitian ini memposisikan *e-book* interaktif sebagai variabel independen yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran literasi membaca (variabel mediasi), dengan tujuan akhir untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca siswa (variabel dependen).

⁵ Aang Andi Kuswandi dkk., "Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Di RA Miftahul Jannah Bagolo," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 5, no. 1 (Mei 2022): 115–26, <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7778>.

⁶ Triastuti Dian Anggraeni dkk., "The Reflective Reading Corner: Enhancing Literacy and Critical Thinking in Elementary Schools," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 3 (Januari 2025): 529–35, <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.77025>; Ferril Muzaki dan Dawud, "Cognitive Processes on Reading Literacy in Elementary Schools," *ANUFA* 1, no. 2 (Januari 2024): 119–27, <https://doi.org/10.63629/anufa.v1i2.21>.

⁷ Martin Kahfi, Nurparida Nurparida, dan Erna Srirahayu, "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA," *JURNAL PETIK* 7, no. 1 (Maret 2021): 63–70, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>; Shook Chin Yap, Rahmita Wirza Rahmat, dan Siti Khadijah Ali, "Influence of Different Form of Multimedia on Motivation and Topic Perception in Augmented Reality Learning Experiences," *Multimedia Tools and Applications* 84, no. 29 (Januari 2025): 36019–46, <https://doi.org/10.1007/s11042-025-20649-w>.

⁸ Jiahua Zhao dkk., "Effects of Gamified Interactive E-Books on Students' Flipped Learning Performance, Motivation, and Meta-Cognition Tendency in a Mathematics Course," *Educational Technology Research and Development* 69, no. 6 (Desember 2021): 3255–80, <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10053-0>; Bibiana Chiu Yiong Lim, Llewellyn Wee Ling Liu, dan Choo Chian Hou, "Investigating the Effects of Interactive E-Book towards Academic Achievement," *Asian Journal of University Education* 16, no. 3 (Oktober 2020): 78, <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i3.10272>.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif. Pendekatan studi kasus dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap fenomena kompleks dalam konteks kehidupan nyata, yaitu implementasi *e-book* interaktif dalam pembelajaran literasi membaca di lingkungan sekolah dasar. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk memahami secara holistik bagaimana suatu intervensi (dalam hal ini, *e-book* interaktif) berinteraksi dengan konteks spesifiknya, termasuk faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan atau kegagalannya. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menangkap kekayaan data deskriptif, pemahaman mendalam tentang persepsi partisipan, dan dinamika proses implementasi yang sulit diukur secara kuantitatif.

a) Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama periode bulan Juni – Agustus 2025 yaitu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 di Sekolah Dasar Gugus Lea-Lea, yang berlokasi di Kecamatan Lea-Lea Kota Baubau. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada kesediaan pihak sekolah untuk berpartisipasi, ketersediaan infrastruktur dasar untuk penggunaan teknologi (misalnya, akses internet dan perangkat), serta adanya program yang memungkinkan integrasi media pembelajaran baru dalam kurikulum literasi membaca. Lokasi dan waktu penelitian dipilih untuk mendapatkan gambaran yang representatif mengenai implementasi dalam kondisi yang wajar terjadi di lingkungan sekolah dasar.

b) Target/Subjek Penelitian

Target utama dari penelitian ini adalah proses implementasi *e-book* interaktif dalam pembelajaran literasi membaca di jenjang sekolah dasar. Sasaran penelitian adalah untuk memahami secara mendalam bagaimana *e-book* interaktif digunakan, dampaknya terhadap pembelajaran, serta tantangan yang dihadapi. Subjek penelitian terdiri dari Guru (6 orang guru) dan Siswa.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yaitu berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

c) Prosedur

Prosedur penelitian dilakukan dalam beberapa tahapan:

1. Tahap Persiapan
Meliputi pengurusan izin penelitian ke pihak sekolah, identifikasi dan pemilihan partisipan (guru dan siswa), serta pengurusan surat keterangan persetujuan dari partisipan (informed consent). Peneliti juga melakukan orientasi awal terhadap lingkungan sekolah dan kurikulum literasi membaca yang berlaku.
2. Tahap Pelaksanaan
Meliputi observasi partisipatif di kelas di mana *e-book* interaktif digunakan, pelaksanaan wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta pengumpulan dokumen relevan (RPP guru, hasil kerja siswa, catatan observasi). Peneliti akan hadir di kelas untuk mengamati secara langsung bagaimana *e-book* interaktif diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, interaksi guru-siswa, serta respon siswa.
3. Tahap Analisis Data
Data yang terkumpul (dari observasi, wawancara, dan dokumen) akan dianalisis secara berkelanjutan selama dan setelah pengumpulan data.
4. Tahap Pelaporan
Penyusunan laporan penelitian akhir yang mencakup temuan, pembahasan, dan kesimpulan.

d) Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, meliputi:

1. Data Observasi
Catatan lapangan mengenai proses pembelajaran, interaksi guru-siswa, penggunaan e-book interaktif, respon siswa, dan kendala yang muncul selama pembelajaran.
2. Data Wawancara
Transkrip wawancara mendalam dengan guru, siswa, dan kepala sekolah mengenai pengalaman, persepsi, tantangan, dan dampak e-book interaktif.
3. Data Dokumen
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru yang mencantumkan penggunaan e-book interaktif, hasil kerja siswa (misalnya, tugas yang dikerjakan menggunakan e-book), buku panduan penggunaan e-book (jika ada), serta dokumentasi lain yang relevan.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti bertindak sebagai pengumpul data utama, yang dilengkapi dengan instrumen pendukung seperti:

1. Pedoman Observasi
Berisi daftar aspek yang akan diamati selama pembelajaran, termasuk interaksi, penggunaan fitur e-book, respon siswa, dan manajemen kelas.
2. Pedoman Wawancara
Berupa daftar pertanyaan terbuka yang fleksibel untuk memandu wawancara dengan guru, siswa, dan kepala sekolah, disesuaikan dengan peran masing-masing partisipan.
3. Dokumentasi
Alat bantu untuk mengumpulkan dokumen-dokumen relevan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi Partisipatif
Peneliti akan hadir di kelas selama pembelajaran literasi membaca yang menggunakan e-book interaktif. Peneliti akan mengamati secara langsung proses pembelajaran, interaksi, pemanfaatan fitur e-book, dan respon siswa tanpa mengintervensi secara signifikan proses pembelajaran.
2. Wawancara Mendalam (In-depth Interview)
Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan dengan guru, siswa, dan kepala sekolah. Pertanyaan akan bersifat terbuka untuk mendorong partisipan berbagi pengalaman dan pandangan mereka secara rinci. Wawancara dengan siswa akan dilakukan secara individual atau kelompok kecil, disesuaikan dengan kenyamanan mereka.
3. Analisis Dokumen
Dokumen-dokumen yang relevan dengan implementasi e-book interaktif dan pembelajaran literasi membaca akan dikumpulkan dan dianalisis untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara.

e) Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif akan dilakukan menggunakan model analisis Miles dan Huberman (1994), yang meliputi tiga komponen utama yang saling berinteraksi:

1. Reduksi Data
Peneliti akan memilih, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mengorganisasi data yang diperoleh dari lapangan. Proses ini dilakukan untuk menemukan pola dan tema yang relevan dengan rumusan masalah penelitian.
2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi akan disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, matriks, atau grafik. Penyajian data ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan data dan mengidentifikasi pola-pola yang muncul.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti akan menarik kesimpulan sementara yang kemudian diverifikasi selama proses penelitian berlangsung. Verifikasi dilakukan melalui triangulasi sumber data (membandingkan data dari guru, siswa, dan dokumen) dan triangulasi metode (membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumen).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskriptif. Analisis dan interpretasi hasil ini diperlukan sebelum dibahas.

Bagian ini menyajikan temuan dari penelitian mengenai implementasi *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Temuan akan disajikan dalam bentuk deskriptif, dianalisis, dan kemudian dibahas dengan mengaitkannya pada konteks teoritis dan permasalahan penelitian. Untuk memperjelas temuan, disajikan beberapa visualisasi data.

Proses implementasi *e-book* interaktif menunjukkan variasi yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk kesiapan guru dan siswa, serta ketersediaan sumber daya. Guru mengintegrasikan *e-book* interaktif dalam sesi membaca kelompok kecil. Dari hasil observasi terdapat guru yang menampilkan materi cerita bergambar dari *e-book* interaktif pada layar proyektor. Siswa diminta untuk berpartisipasi dalam membaca teks yang ditampilkan, dan guru secara aktif memanfaatkan fitur-fitur seperti animasi karakter dan efek suara untuk menjelaskan kosakata baru. "Saya melihat anak-anak lebih antusias ketika ada gambar yang bergerak dan suara narator yang menarik," ujar Guru Ibu Musniati, S.Pd. dalam wawancara. "Mereka tidak hanya mendengarkan, tapi juga mencoba menirukan intonasi narator."

Sementara itu, Guru Bapak Ruslan, S.Pd. memilih pendekatan yang lebih individual, di mana setiap siswa menggunakan tablet untuk mengakses *e-book* interaktif secara mandiri. "Setiap siswa punya kecepatan belajar sendiri. Dengan tablet, mereka bisa mengulang bagian yang sulit atau mengeksplorasi fitur-fitur tambahan sesuai minat mereka," jelasnya. Dalam sesi observasi di kelasnya, terlihat siswa aktif menekan tombol untuk mendengarkan pengucapan kata, menonton video pendek yang menjelaskan konteks cerita, dan menjawab pertanyaan kuis singkat yang muncul di layar. Tingkat interaksi siswa dengan fitur-fitur *e-book* ini bervariasi; beberapa siswa sangat aktif, sementara yang lain membutuhkan dorongan dari guru atau teman sebaya.

Tantangan utama yang teridentifikasi dalam tahap implementasi adalah terkait infrastruktur dan kesiapan teknologi. Di beberapa sesi, koneksi internet yang tidak stabil menyebabkan gangguan pada pemutaran video atau audio dari *e-book*. Terkadang gangguan dapat menyebabkan momentum belajarnya hilang. Selain itu, beberapa siswa masih belum terbiasa dengan antarmuka tablet atau aplikasi, membutuhkan waktu adaptasi awal yang dipandu oleh guru. Keterbatasan jumlah perangkat juga menjadi kendala pada pendekatan individual, sehingga guru terkadang harus menerapkan sistem rotasi atau kerja kelompok yang lebih besar.

Secara umum, respon siswa terhadap penggunaan *e-book* interaktif dalam pembelajaran literasi membaca sangat positif. Mayoritas siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Fitur-fitur interaktif seperti animasi, suara, dan elemen gamifikasi (misalnya, poin atau lencana) terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Rangkuman Respon dan Keterlibatan Siswa terhadap E-Book Interaktif

Aspek	Deskripsi Temuan	Kutipan
Antusiasme & Motivasi	Meningkat signifikan dibandingkan metode konvensional.	"Saya suka sekali kalau ada suara binatangnya. Jadi lebih gampang ingat namanya."
	Lebih tertarik pada materi pembelajaran.	"Kalau ada kuisnya, rasanya seperti main game, jadi saya semangat mengerjakan soalnya."
Keterlibatan Aktif	Siswa lebih aktif bertanya, mengeksplorasi fitur, dan berdiskusi.	"Anak-anak yang biasanya pendiam di kelas, ketika berhadapan dengan tablet dan <i>e-book</i> ini, mereka jadi lebih berani mencoba dan bertanya."
	Tingkat keterlibatan bervariasi; beberapa siswa membutuhkan dorongan.	"Kadang-kadang loading-nya lama sekali, jadi momentum belajarnya hilang."
	Merasa lebih mudah memahami	"Dulu kalau baca cerita panjang, kadang bingung siapa tokohnya dan apa yang terjadi."
	cerita dan kosakata baru.	Tapi di <i>e-book</i> ini, ada gambarnya yang jelas dan kadang ada penjelasan singkatnya, jadi lebih ngerti."

Tingkat keterlibatan siswa juga tampak meningkat. Saat menggunakan *e-book* interaktif, siswa lebih cenderung aktif bertanya, mencoba fitur-fitur baru, dan berdiskusi dengan teman sebaya mengenai konten yang disajikan. Dalam observasi, terlihat siswa saling membantu dalam memahami instruksi pada *e-book* atau berbagi temuan menarik dari materi.

Namun, perlu dicatat bahwa tingkat keterlibatan tidak selalu merata di semua siswa. Beberapa siswa yang kurang memiliki literasi digital dasar atau yang lebih nyaman dengan metode pembelajaran tradisional terkadang menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih rendah. Mereka mungkin cenderung mengabaikan fitur-fitur interaktif dan hanya fokus pada membaca teks dasar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *e-book* interaktif menawarkan potensi besar, penyesuaian individual dan dukungan guru tetap krusial untuk memastikan semua siswa dapat terlibat secara optimal.

Analisis data menunjukkan adanya indikasi positif terhadap peningkatan keterampilan literasi membaca siswa sebagai hasil dari implementasi *e-book* interaktif. Berdasarkan observasi dan wawancara, guru melaporkan adanya peningkatan dalam pemahaman kosakata, kemampuan memahami alur cerita, dan minat baca siswa. Guru, setelah rutin menggunakan *e-book* yang ada audionya, beberapa siswa yang tadinya kesulitan mengenali huruf, sekarang mulai lebih lancar membaca kata per kata. Kosakata siswa juga bertambah.

Bukti lebih lanjut terlihat dari hasil analisis dokumen, seperti catatan guru mengenai kemajuan siswa. Dalam satu kasus, seorang siswa yang sebelumnya kesulitan memahami instruksi sederhana dalam tugas tertulis, menunjukkan peningkatan signifikan setelah menggunakan *e-book* interaktif yang menyajikan instruksi dalam bentuk audio dan visual.

Dari sisi siswa, mereka merasa lebih mudah memahami cerita yang kompleks. Siswa mengungkapkan dulu kalau baca cerita panjang, kadang bingung siapa tokohnya dan apa yang terjadi. Tapi di *e-book* ini, ada gambarnya yang jelas dan kadang ada penjelasan singkatnya, jadi lebih cepat mengerti. Kemampuan inferensi dan pemahaman bacaan tingkat lanjut juga menunjukkan potensi

peningkatan, meskipun perlu dikaji lebih mendalam dengan instrumen yang lebih spesifik. Keterlibatan aktif dengan fitur-fitur seperti kuis interaktif juga diduga berkontribusi pada penguatan pemahaman konsep dan retensi informasi.

Untuk memvisualisasikan persepsi guru mengenai dampak implementasi, disajikan tabel berikut:

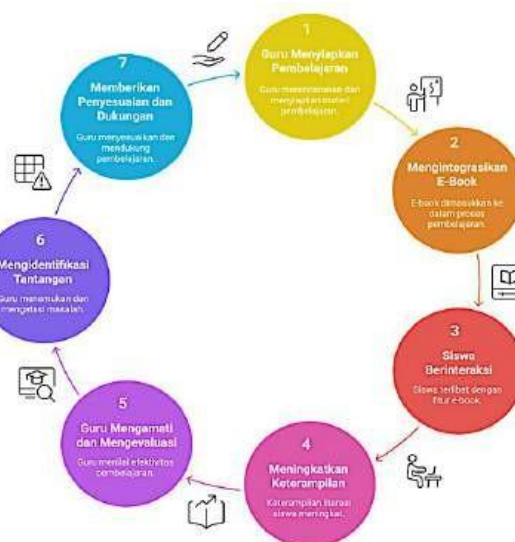
Tabel 2. Persepsi Guru terhadap Dampak E-Book Interaktif pada Keterampilan Literasi Membaca Siswa

Dampak yang Dirasakan Guru	Deskripsi Temuan
Peningkatan Kosakata	Siswa lebih mudah mengingat dan menggunakan kosakata baru yang diperkaya oleh audio dan visual dalam <i>e-book</i> .
Pemahaman Alur Cerita	Fitur narasi dan visualisasi membantu siswa memahami urutan kejadian dan hubungan antar karakter.
Kelancaran Membaca	Siswa yang dibantu oleh fitur audio menunjukkan peningkatan dalam membaca kata per kata.
Minat Baca	<i>E-book</i> interaktif secara umum meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca.
Kemandirian Belajar	Siswa yang tadinya membutuhkan banyak bantuan, kini lebih mandiri berkat instruksi visual dan audio yang jelas.

Meskipun demikian, penting untuk diakui bahwa peningkatan keterampilan literasi membaca adalah proses multifaset yang dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk kualitas *e-book* itu sendiri, metode pengajaran guru, dan lingkungan belajar di luar sekolah. Studi ini memberikan gambaran awal yang positif, namun penelitian lanjutan dengan pengukuran kuantitatif yang lebih terstruktur, seperti tes literasi membaca standar, dapat memberikan bukti yang lebih konklusif mengenai sejauh mana *e-book* interaktif berkontribusi langsung terhadap peningkatan skor literasi membaca.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan konektivisme yang menekankan peran aktif pembelajar dalam membangun pengetahuan dan pentingnya koneksi dalam jaringan belajar. *E-book* interaktif memfasilitasi konstruktivisme dengan menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk bereksplorasi, mencoba, dan menemukan makna secara mandiri.

Untuk memberikan gambaran visual alur proses implementasi *e-book* interaktif, dapat digambarkan dalam bagan sederhana berikut:



Gambar 1. Alur Proses Implementasi E-Book Interaktif dalam Pembelajaran Literasi Membaca

Dalam bagan ini, terlihat bahwa proses implementasi bersifat siklis. Guru mempersiapkan pembelajaran, mengintegrasikan *e-book*, lalu siswa berinteraksi dengan berbagai fitur yang berpotensi meningkatkan pemahaman, kelancaran, motivasi, dan retensi. Guru terus melakukan observasi dan evaluasi, mengidentifikasi tantangan, dan memberikan penyesuaian serta dukungan. Siklus ini berlanjut untuk terus mengoptimalkan penggunaan *e-book* dan mendorong peningkatan keterampilan literasi membaca.

Mengapa fitur interaktif spesifik berkontribusi pada literasi membaca? Animasi dan elemen visual dapat membantu siswa memvisualisasikan adegan atau konsep yang digambarkan dalam teks, yang sangat penting untuk pemahaman bacaan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih mengembangkan kemampuan imajinasi mereka. Audio dan narasi memungkinkan siswa untuk mendengar pengucapan kata yang benar dan intonasi yang tepat, yang membantu dalam pengembangan fonemik dan kelancaran membaca. Kuis interaktif memberikan umpan balik langsung, memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi area yang mereka pahami dengan baik dan yang memerlukan perbaikan, sebuah prinsip penting dalam pembelajaran adaptif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa umpan balik instan dalam platform digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran⁹.

Tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan infrastruktur dan kesiapan guru, adalah hal yang umum terjadi dalam adopsi teknologi baru dalam pendidikan. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil merupakan kendala signifikan di banyak konteks, yang menunjukkan perlunya strategi pembelajaran *blended* atau pengembangan *e-book* yang dapat diakses secara luring. Kesiapan guru, termasuk keterampilan teknis dan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi, juga menjadi kunci. Pelatihan dan dukungan profesional yang memadai bagi guru sangat penting untuk keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran¹⁰.

Implikasi dari temuan ini adalah bahwa *e-book* interaktif bukan sekadar pengganti buku cetak, melainkan sebuah media yang memiliki potensi transformatif jika diimplementasikan dengan tepat. Keberhasilan implementasi sangat bergantung pada desain *e-book* yang pedagogis, pelatihan guru yang memadai, serta dukungan infrastruktur yang memadai. Dalam konteks literasi membaca di sekolah dasar, *e-book* interaktif dapat menjadi alat yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan efektif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca siswa.

Kesimpulan

Penelitian ini telah menginvestigasi secara mendalam implementasi *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Melalui pendekatan studi kasus kualitatif, kami menemukan bahwa *e-book* interaktif memiliki potensi signifikan untuk merevitalisasi pembelajaran literasi. Generalisasi temuan menunjukkan bahwa integrasi *e-book* interaktif yang strategis dan didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pengembangan keterampilan literasi membaca.

Permasalahan penelitian mengenai implementasi, respon siswa, dampak, dan tantangan telah terjawab. Proses implementasi bervariasi, dengan guru berperan sebagai fasilitator kunci dalam

⁹ Ekaterina Kochmar dkk., "Automated Data-Driven Generation of Personalized Pedagogical Interventions in Intelligent Tutoring Systems," *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 32, no. 2 (Juni 2022): 323–49, <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00267-x>.

¹⁰ Erick Flores-Chacón dkk., "Educational Innovation: The Architecture of Digital Technologies as a Catalyst for Change in University Teacher Training," *Scientific Reports* 13, no. 1 (November 2023): 20991, <https://doi.org/10.1038/s41598-023-48378-w>.

menjembatani teknologi dan pedagogi. Respon siswa secara konsisten positif, ditandai dengan peningkatan antusiasme dan motivasi belajar berkat fitur-fitur multimedia dan interaktif yang menarik. Dampak pada keterampilan literasi membaca tampak positif, dengan indikasi peningkatan kosakata, pemahaman alur cerita, dan kelancaran membaca, sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik. Namun, tantangan seperti kendala infrastruktur dan kesiapan guru menjadi catatan krusial yang perlu diatasi.

Implikasi dari temuan ini menggeneralisasi bahwa *e-book* interaktif adalah alat pedagogis yang berpotensi besar, namun efektivitasnya sangat bergantung pada desain konten, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur. Tanpa elemen-elemen pendukung ini, potensi penuhnya tidak akan tercapai. Oleh karena itu, kolaborasi antara pendidik, pengembang teknologi, dan pembuat kebijakan sangat esensial.

Untuk langkah selanjutnya, beberapa rekomendasi diajukan. Bagi pendidik dan institusi pendidikan, disarankan untuk terus mengadopsi *e-book* interaktif dengan fokus pada integrasi pedagogis yang kuat, diferensiasi pembelajaran, dan pengembangan profesional guru. Investasi pada infrastruktur teknologi yang memadai menjadi prioritas. Bagi pengembang konten, kolaborasi erat dengan ahli pendidikan untuk merancang *e-book* yang berkualitas pedagogis, relevan, dan mudah digunakan, serta mempertimbangkan fitur akses luring, adalah kunci.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan studi kuantitatif berskala lebih besar untuk mengukur dampak secara objektif, studi komparatif antar jenis *e-book* interaktif, serta studi longitudinal untuk melacak dampak jangka panjang. Investigasi faktor budaya dan sosial juga penting. Dengan pendekatan yang tepat, *e-book* interaktif dapat menjadi alat yang ampuh dalam menumbuhkan generasi pembaca yang cakap dan cinta belajar di era digital.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, Triastuti Dian, Banu Setyo Adi, Bambang Saptono, Marwan, Agus Herwanto, dan Agung Prihatmojo. "The Reflective Reading Corner: Enhancing Literacy and Critical Thinking in Elementary Schools." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 8, no. 3 (Januari 2025): 529–35. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i3.77025>.
- Flores-Chacón, Erick, Alex Pacheco, Yvett Gonzales-Ortiz, Lenin Moreno-Vega, Fiorella del-Castillo-Palacios, dan Even Perez-Rojas. "Educational Innovation: The Architecture of Digital Technologies as a Catalyst for Change in University Teacher Training." *Scientific Reports* 13, no. 1 (November 2023): 20991. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-48378-w>.
- Janawati, Desak Putu Anom, Putu Beny Pradnyana, dan N.W.S. Darmayanti. "Developing Interactive E-Book for Early Reading-Writing Stage at Class I Elementary School." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 11, no. 1 (November 2021): 31–36. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v11i1.1466>.
- Kahfi, Martin, Nurparida Nurparida, dan Erna Srirahayu. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA." *JURNAL PETIK* 7, no. 1 (Maret 2021): 63–70. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>.
- Karagöz, Emre, Bülent Çavaş, L. Özge Güney, dan Aylin Dizdaroğlu. "design model proposal for digital learning platform based on interactive e-books." *Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology* 11, no. 3 (September 2023): 156–76. <https://doi.org/10.32919/uesit.2023.03.02>.
- Khofifah, Imroatul, Meirza Nanda Faradita, dan Fajar Setiawan. "Development of interactive e-book for science learning in fifth grade elementary school students." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 9, no. 1 (Juli 2023): 10–21. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v9i1.19770>.

- Kochmar, Ekaterina, Dung Do Vu, Robert Belfer, Varun Gupta, Iulian Vlad Serban, dan Joelle Pineau. "Automated Data-Driven Generation of Personalized Pedagogical Interventions in Intelligent Tutoring Systems." *International Journal of Artificial Intelligence in Education* 32, no. 2 (Juni 2022): 323–49. <https://doi.org/10.1007/s40593-021-00267-x>.
- Kuswandi, Aang Andi, Adah Adah, Jenal Abidin, Imas Masitoh, Yayat Hidayat, Prima Oktora, Ipah Karomah, dan Etin Safitri. "Pengembangan Literasi Dasar Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita Di RA Miftahul Jannah Bagolo." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 5, no. 1 (Mei 2022): 115–26. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7778>.
- Lim, Bibiana Chiu Yiong, Llewellyn Wee Ling Liu, dan Choo Chian Hou. "Investigating the Effects of Interactive E-Book towards Academic Achievement." *Asian Journal of University Education* 16, no. 3 (Oktober 2020): 78. <https://doi.org/10.24191/ajue.v16i3.10272>.
- Murnane, Richard, Isabel Sawhill, dan Catherine Snow. "Literacy Challenges for the Twenty-First Century: Introducing the Issue." *The Future of Children* 22, no. 2 (September 2012): 3–15. <https://doi.org/10.1353/foc.2012.0013>.
- Muzaki, Ferril dan Dawud. "Cognitive Processes on Reading Literacy in Elementary Schools." *ANUFA* 1, no. 2 (Januari 2024): 119–27. <https://doi.org/10.63629/anufa.v1i2.21>.
- Saepurokhman, Asep, Riki Nasrullah, dan Arip Budiman. "Increasing Interest in Reading in Establishing a Critical and Tolerant Multicultural Community Reading Culture." *Lingua* 19, no. 1 (Juni 2023): 59–74. <https://doi.org/10.34005/lingua.v19i1.2545>.
- Yap, Shook Chin, Rahmita Wirza Rahmat, dan Siti Khadijah Ali. "Influence of Different Form of Multimedia on Motivation and Topic Perception in Augmented Reality Learning Experiences." *Multimedia Tools and Applications* 84, no. 29 (Januari 2025): 36019–46. <https://doi.org/10.1007/s11042-025-20649-w>.
- Zhang, Xiangling, Ahmed Tlili, Keith Shubeck, Xiangen Hu, Ronghuai Huang, dan Lixin Zhu. "Teachers' Adoption of an Open and Interactive e-Book for Teaching K-12 Students Artificial Intelligence: A Mixed Methods Inquiry." *Smart Learning Environments* 8, no. 1 (Desember 2021): 34. <https://doi.org/10.1186/s40561-021-00176-5>.
- Zhao, Jiahua, Gwo-Jen Hwang, Shao-Chen Chang, Qi-fan Yang, dan Artorn Nokkaew. "Effects of Gamified Interactive E-Books on Students' Flipped Learning Performance, Motivation, and Meta-Cognition Tendency in a Mathematics Course." *Educational Technology Research and Development* 69, no. 6 (Desember 2021): 3255–80. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-10053-0>.