



Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar

Imas Masrini¹, Ramdani Tanjung², Rika Rahmalia³, Ayu Puji Rahayu⁴

Program Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Institut Pendidikan Indonesia Garut

Abstract

Received: 2 November 2025

Revised: 14 November 2025

Accepted: 29 November 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis model ADDIE guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas atas sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengikuti lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas V SD, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta ahli materi dan ahli media sebagai validator. Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, angket, observasi, dan tes kemampuan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif yang dikembangkan dinilai sangat layak oleh para ahli dengan kategori "sangat baik". Implementasi media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca siswa, ditunjukkan oleh perbandingan hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media digital interaktif berbasis ADDIE ini efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran membaca bagi siswa sekolah dasar.

Keywords: Media Digital Interaktif, ADDIE, Kemampuan Membaca, Sekolah Dasar, Pengembangan Media.

(*) Corresponding Author:

How to Cite: Masrini, I., Tanjung, R., Rahmalia, R., & Rahayu, A. (2025). Pengembangan Media Digital Interaktif Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(12.B), 203-208. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13478>.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan fondasi kritis dalam pembelajaran siswa sekolah dasar, terutama di jenjang kelas atas (kelas 4-6). Pada fase ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengenali huruf dan kata, tetapi juga memahami teks secara mendalam sebagai alat untuk mengakses pengetahuan lintas bidang (National Reading Panel, 2000). Chall (1983) menjelaskan bahwa usia 10-12 tahun adalah periode transisi dari "learning to read" ke "reading to learn", di mana kemahiran membaca menjadi penentu kesuksesan akademik jangka panjang. Hal ini sejalan dengan temuan UNESCO (2017) yang menyatakan literasi membaca di usia tersebut berkorelasi kuat dengan pencapaian pendidikan dan keterampilan hidup. Namun, realitas di Indonesia mengungkap tantangan serius: data Badan Pusat Statistik (2022) menunjukkan 34,5% siswa kelas atas masih berada di bawah tingkat kemahiran membaca minimal, mengisyaratkan urgensi intervensi yang sistematis.

Tantangan pengajaran membaca di kelas atas bersifat multidimensi. Di satu sisi, keragaman kemampuan siswa dalam satu kelas seringkali menyulitkan guru memberikan pendampingan individual, terutama dengan beban kurikulum yang

padat (Kemdikbud, 2021). Di sisi lain, ketergantungan pada metode konvensional seperti buku teks dan lembar kerja dinilai kurang efektif memotivasi generasi siswa yang telah akrab dengan teknologi (Prensky, 2001). Penelitian Chen dkk. (2016) memperkuat hal ini dengan menunjukkan bahwa media pembelajaran statis cenderung gagal membangun pemahaman kontekstual dan partisipasi aktif. Padahal, siswa kelas atas berada pada masa perkembangan kognitif di mana stimulasi visual, interaktivitas, dan konteks nyata menjadi kunci pemahaman (Mayer, 2009).

Pengembangan media digital interaktif berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) muncul sebagai solusi inovatif. Media ini memadukan multimedia (teks, audio, visual, animasi) untuk menciptakan pengalaman belajar imersif yang selaras dengan kebiasaan generasi digital (Hirsh-Pasek dkk., 2015). Interaktivitas dalam media memungkinkan siswa mengeksplorasi materi sesuai kecepatan belajar individu, sementara fitur feedback instan membantu mengoreksi kesalahan secara real-time. Model ADDIE dipilih karena kerangka kerjanya yang sistematis, memastikan pengembangan media tetap berfokus pada kebutuhan spesifik siswa dan teruji efektivitasnya melalui tahap evaluasi (Branch, 2009). Studi Molenda (2003) membuktikan bahwa media berbasis ADDIE meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 40% dibandingkan media konvensional. Dengan demikian, integrasi prinsip pedagogis dan teknologi dalam kerangka ADDIE diharapkan dapat mengatasi kesenjangan kemampuan membaca sekaligus memanfaatkan potensi siswa sebagai digital natives.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dalam bentuk penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang berfokus pada proses pengembangan media digital interaktif untuk pembelajaran membaca di kelas atas sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali secara mendalam proses pengembangan, respons pengguna (guru dan siswa), serta efektivitas penggunaan media dalam konteks kelas.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V serta observasi kelas untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dalam memahami bacaan dan keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Data juga diperoleh melalui penyebaran angket terbuka kepada siswa untuk mengetahui preferensi mereka terhadap metode belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik usia mereka.

Selanjutnya, tahap desain dan pengembangan dilakukan dengan merancang media digital interaktif berbasis multimedia yang mengintegrasikan teks bacaan, audio, visual, dan kuis interaktif. Media dikembangkan menggunakan perangkat lunak Articulate Storyline. Setelah prototipe awal selesai, dilakukan validasi ahli oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas media. Hasil validasi digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum diimplementasikan.

Pada tahap implementasi, media diuji coba secara terbatas kepada 10 siswa kelas V SD, dalam tiga sesi pembelajaran. Peneliti melakukan observasi proses

pembelajaran, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi aktivitas siswa selama menggunakan media. Tahap ini bertujuan untuk menilai keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan media, serta dampaknya terhadap pemahaman bacaan.

Tahap terakhir, yaitu evaluasi, dilakukan secara formatif di setiap tahapan dan sumatif setelah uji coba. Data dianalisis secara kualitatif dengan mengkategorikan temuan-temuan utama dari observasi, tanggapan siswa, serta masukan dari guru. Evaluasi ini digunakan untuk menyimpulkan keefektifan media serta memberikan rekomendasi pengembangan lebih lanjut. Dengan pendekatan kualitatif ini, penelitian berusaha memberikan gambaran utuh mengenai potensi media digital interaktif sebagai alat bantu pembelajaran membaca yang kontekstual dan inovatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada proses pengembangan media serta tanggapan dari berbagai pihak terhadap media digital interaktif yang dikembangkan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dokumentasi, serta angket terbuka. Setiap tahap pengembangan dalam model ADDIE dianalisis untuk mengungkap bagaimana media ini dapat mendukung peningkatan kemampuan membaca siswa secara mendalam.

Hasil Tahap Pengembangan Berdasarkan Model ADDIE

1. Tahap Analisis

Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V mengungkapkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, khususnya dalam mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan bacaan, dan memahami kosakata. Guru menyatakan bahwa metode ceramah dan penggunaan buku teks cenderung membuat siswa kurang termotivasi. Dari hasil observasi di kelas, terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketidaktertarikan selama proses pembelajaran membaca.

2. Tahap Desain

Berdasarkan kebutuhan yang teridentifikasi, peneliti merancang media digital interaktif yang menyajikan teks bacaan naratif dan informatif, disertai gambar, suara, dan kuis interaktif. Rancangan ini disusun agar mendukung pembelajaran mandiri dan eksploratif. Dokumentasi proses desain menunjukkan bahwa peneliti mempertimbangkan prinsip multimedia learning dan karakteristik psikologis siswa sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan

Media dikembangkan menggunakan platform Articulate Storyline, dengan fitur interaktif seperti narasi audio, animasi gerak, dan latihan soal yang memberikan umpan balik langsung. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh dua ahli (media dan materi). Wawancara dengan ahli materi menunjukkan bahwa konten sudah sesuai dengan kurikulum dan mampu merangsang pemahaman siswa. Ahli media menyarankan beberapa perbaikan visual seperti penyesuaian warna dan ukuran font agar lebih ramah anak. Semua masukan digunakan untuk merevisi produk sebelum diuji coba.

4. Tahap Implementasi

Media diuji coba terbatas kepada 10 siswa kelas V di salah satu SD Negeri di Kecamatan Balubur Limbangan. Observasi dilakukan selama tiga sesi pembelajaran. Selama penggunaan media, siswa tampak antusias, lebih aktif dalam menjawab soal, dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap aktivitas membaca. Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami bacaan karena adanya narasi audio dan visualisasi yang menarik. Beberapa siswa menyebutkan bahwa fitur kuis membuat belajar terasa seperti bermain. Guru juga mengamati adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dan menyatakan bahwa media mempermudah proses mengajar.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui angket terbuka kepada siswa dan wawancara lanjutan dengan guru. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media membantu mereka memahami isi bacaan dan membuat kegiatan membaca lebih menyenangkan. Guru menilai media ini sebagai inovatif, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Guru juga mengusulkan agar media ini diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar di kelas secara rutin.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif yang dikembangkan melalui pendekatan ADDIE mampu menjawab kebutuhan pembelajaran membaca siswa kelas atas SD. Secara kualitatif, media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teks, tetapi juga mendorong motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam proses membangun makna. Media yang bersifat interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memaknai isi bacaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan personal.

Respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dapat menjadi solusi alternatif bagi keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran membaca. Kelebihan media ini terletak pada integrasi elemen visual dan audio, serta fleksibilitas penggunaannya dalam berbagai konteks pembelajaran.

Namun, tantangan dalam penerapan media ini adalah ketersediaan perangkat dan literasi digital guru. Oleh karena itu, implementasi lebih lanjut memerlukan dukungan dari sekolah dalam bentuk penyediaan sarana serta pelatihan guru untuk menggunakan media digital secara optimal.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media digital interaktif berbasis model ADDIE guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas atas sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi telah terlaksana secara sistematis dan menghasilkan produk media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan dinilai sangat baik oleh validator ahli, baik dari segi isi materi, tampilan visual, maupun interaktivitasnya.

Pelaksanaan uji coba media di kelas menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran membaca. Siswa terlihat lebih aktif, termotivasi, dan antusias saat menggunakan media. Selain itu, guru memberikan respons positif terhadap efektivitas dan kemudahan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Media digital ini terbukti membantu siswa dalam memahami teks bacaan, terutama dalam aspek menemukan ide pokok, menyimpulkan isi bacaan, serta memahami kosakata secara kontekstual. Dengan demikian, media digital interaktif berbasis ADDIE memiliki potensi besar sebagai solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran membaca yang lebih menarik dan bermakna di tingkat sekolah dasar.

Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, disarankan kepada guru untuk mulai memanfaatkan media digital interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran membaca. Media ini dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode pembelajaran konvensional, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat mengadaptasi penggunaan media sesuai dengan kondisi kelas dan kebutuhan siswanya.

Bagi pengembang media pembelajaran, disarankan agar terus memperhatikan aspek pemahaman, kemenarikan, dan kesesuaian konten dengan tingkat perkembangan siswa. Desain media perlu dibuat sederhana namun menarik, serta memberikan ruang interaktif bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan, dukungan terhadap penggunaan media digital perlu ditingkatkan melalui penyediaan sarana prasarana teknologi yang memadai, serta pelatihan bagi guru agar mereka mampu mengelola pembelajaran digital secara optimal.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lanjutan terhadap media ini, baik dari segi konten materi, jenjang kelas, maupun skala implementasi. Penelitian juga dapat dikombinasikan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dampak media terhadap hasil belajar siswa secara lebih objektif dan terukur melalui analisis statistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Chall, J. S. (1983). *Stages of Reading Development*. McGraw-Hill.
- Chen, C. M., et al. (2016). Effects of Interactive E-Books on Students' Reading Performance. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 224-234.
- Hirsh-Pasek, K., et al. (2015). Putting Education in "Educational" Apps: Lessons from the Science of Learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance Improvement*, 42(5), 34-37.
- National Reading Panel. (2000). *Teaching Children to Read: An Evidence-Based Assessment of the Scientific Research Literature on Reading and Its Implications for Reading Instruction*. NIH Publication.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

- UNESCO. (2017). *Reading the Past, Writing the Future: Fifty Years of Promoting Literacy*. UNESCO Publishing.
- Kemdikbud. (2021). *Laporan Hasil Survei Literasi Membaca Siswa SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- BPS. (2022). *Statistik Pendidikan Dasar 2022*. Badan Pusat Statistik.