

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI SISWA KELAS 3 SD NEGERI 3 TINGA TINGA

Ketut Sudiatmika^{1*}, I Ketut Sudarsana², Ni Putu Candra Prastya Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Sarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja^{1,2,3}

ktsudiatmika.id@gmail.com^{1*}, iketutsudarsana@uhnsugriwa.ac.id², pendidikan.dasar500@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning yang efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 3 SD Negeri 3 Tinga Tinga. Keterampilan literasi yang dikembangkan meliputi kemampuan membaca pemahaman, menulis naratif sederhana, serta penguasaan kosakata dasar secara kontekstual. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya capaian literasi siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Media dikembangkan dalam bentuk aplikasi Android yang berisi materi literasi berbasis kurikulum, dilengkapi animasi, narasi audio, dan kuis interaktif. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat layak. Uji coba terbatas pada 25 siswa menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai posttest dibanding pretest, menandakan efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi dengan alat bantu belajar, serta menegaskan bahwa teknologi digital berperan penting dalam mendukung pencapaian kompetensi literasi dasar di era pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Mobile Learning, Literasi, Media Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, ADDIE

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON MOBILE LEARNING TO IMPROVE LITERACY SKILLS OF GRADE 3 STUDENTS OF SD NEGERI 3 TINGA TINGA

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media based on mobile learning that is effective in improving the literacy skills of grade 3 students of SD Negeri 3 Tinga Tinga. The literacy skills developed include reading comprehension skills, writing simple narratives, and mastering basic vocabulary contextually. The background of this study is based on the low literacy achievement of students and the minimal use of digital learning media that is in accordance with the characteristics of elementary school students. This study uses a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The media is developed in the form of an Android application containing curriculum-based literacy materials, equipped with animations, audio narration, and interactive quizzes. The results of validation by material and media experts show that the media is included in the very feasible category. A limited trial of 25 students showed a significant increase in posttest scores compared to the pretest, indicating the effectiveness

of the media in improving literacy skills. These findings strengthen Vygotsky's social constructivism theory which emphasizes the importance of interaction with learning aids, and emphasizes that digital technology plays an important role in supporting the achievement of basic literacy competencies in the 21st century education era.

Keywords: Mobile Learning, Literacy, Interactive Learning Media, Elementary School, ADDIE

PENDAHULUAN (Introduction)

Literasi merupakan keterampilan fundamental yang menjadi pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia. Keterampilan ini tidak hanya menjadi prasyarat bagi keberhasilan akademik siswa, tetapi juga menentukan kualitas partisipasi mereka dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat modern. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi mencakup kemampuan membaca, menulis, menyimak, dan berpikir kritis—yang semuanya berkontribusi terhadap pembentukan kemampuan kognitif awal siswa. Oleh karena itu, pengembangan literasi sejak dini menjadi sangat krusial agar siswa dapat tumbuh menjadi individu yang kompeten, adaptif, dan mampu menghadapi tantangan global abad ke-21.

Di era revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0, paradigma pembelajaran mengalami transformasi mendasar dari pendekatan konvensional menuju digital learning. Perubahan ini dipicu oleh integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Digitalisasi pembelajaran menuntut para pendidik untuk tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu mendesain media dan metode pembelajaran yang kontekstual, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z yang lahir dalam lingkungan serba digital. Menurut UNESCO (2022), literasi digital kini menjadi komponen esensial dari kompetensi dasar abad ke-21 yang harus dimiliki oleh siswa sejak usia dini. Hal ini diperkuat oleh laporan OECD (2021)

yang menyatakan bahwa penguasaan literasi digital sangat berkorelasi dengan kemampuan belajar mandiri dan pemecahan masalah kompleks pada siswa sekolah dasar.

Permasalahan literasi di sekolah dasar masih menjadi isu sentral dalam pendidikan di Indonesia, terutama di daerah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi dan media pembelajaran yang memadai. Studi awal yang dilakukan di SD Negeri 3 Tinga Tinga menunjukkan bahwa keterampilan literasi siswa kelas 3 masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari kemampuan mereka dalam memahami teks bacaan, menyusun kalimat dengan struktur yang tepat, serta mengungkapkan gagasan secara tertulis. Salah satu faktor penyebabnya adalah masih digunakannya metode pembelajaran yang bersifat satu arah, kurang interaktif, dan tidak menyesuaikan dengan gaya belajar digital-native siswa saat ini. Kondisi ini menghambat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang berdampak langsung terhadap hasil belajar mereka.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning menjadi sebuah solusi inovatif yang relevan dan strategis. Mobile learning adalah bentuk pembelajaran digital yang memanfaatkan perangkat mobile seperti smartphone dan tablet sebagai sarana penyampaian materi ajar. Karakteristik mobile learning yang fleksibel, portabel, dan mudah diakses menjadikannya sebagai alat bantu belajar yang sangat potensial, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan

keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi. Media ini memungkinkan penyajian materi yang lebih dinamis melalui teks, suara, gambar, animasi, serta fitur interaktif lainnya, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning dalam penelitian ini berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky (1978). Menurut Vygotsky, proses belajar terjadi secara optimal melalui interaksi sosial dan penggunaan alat bantu atau mediating tools yang dapat memperluas jangkauan zona perkembangan proksimal (zone of proximal development/ZPD) siswa. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai alat bantu belajar yang mampu menstimulasi aktivitas kognitif siswa melalui interaksi dengan konten dan teman sebayanya. Selain itu, teori konektivisme yang diperkenalkan oleh Siemens (2005) juga menjadi landasan konseptual dalam penelitian ini, karena menekankan pentingnya akses terhadap sumber informasi yang beragam melalui jaringan digital sebagai bagian dari proses belajar modern.

Urgensi pengembangan media pembelajaran ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas mobile learning dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi siswa. Misalnya, studi oleh Mutia et al. (2023) dalam jurnal SINTA 2 menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi edukatif berbasis Android mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan menulis naratif siswa sekolah dasar secara signifikan. Begitu pula penelitian oleh Prasetyo dan Rahmawati (2021) menemukan bahwa media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mempengaruhi motivasi dan keaktifan siswa selama proses pem-

belajaran. Temuan-temuan ini memperkuat asumsi bahwa integrasi teknologi mobile dalam pembelajaran literasi memiliki dampak positif yang nyata dan terukur.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran, tetapi juga untuk memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam pengembangan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang dapat direplikasi di sekolah lain dengan karakteristik serupa. Selain itu, penelitian ini juga menjadi bukti empiris bahwa penerapan teknologi pendidikan secara tepat guna dapat menjawab tantangan literasi yang dihadapi siswa sekolah dasar di era digital.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning merupakan langkah strategis untuk menjawab tantangan literasi di abad ke-21, khususnya bagi siswa sekolah dasar yang lahir dalam lingkungan digital. Diperlukan sinergi antara guru, sekolah, orang tua, dan pengembang teknologi pendidikan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang inklusif, interaktif, dan berbasis teknologi. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu membaca dan menulis, tetapi juga memiliki keterampilan literasi digital yang menjadi bekal penting dalam menghadapi masa depan yang serba terhubung.

METODE PENELITIAN (Research Methods)

Penelitian ini dirancang secara sistematis, empirik, dan logis menggunakan pendekatan Pendekatan penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Research and Development (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning yang dapat

meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 3 sekolah dasar. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, sebuah model sistematis yang terdiri dari lima tahap utama: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena kesesuaiannya dalam merancang dan mengimplementasikan produk pendidikan berbasis teknologi secara bertahap dan berkelanjutan (Branch, 2009).

Tahap Analysis

Tahap awal dalam model ADDIE adalah analisis, yang menjadi landasan penting dalam menentukan arah dan kebutuhan pengembangan media. Dalam konteks penelitian ini, analisis dilakukan dengan tiga langkah utama: identifikasi kebutuhan pembelajaran, analisis kurikulum kelas 3, dan observasi keterampilan literasi siswa di SD Negeri 3 Tinga Tinga. Identifikasi kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas 3 dan kepala sekolah, serta penyebaran kuesioner kepada siswa untuk mengetahui preferensi dan kebiasaan belajar mereka.

Analisis kurikulum dilakukan terhadap Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah dasar, dengan fokus pada capaian pembelajaran literasi bahasa Indonesia. Peneliti mencermati indikator ketercapaian kompetensi dasar yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman, menulis naratif, dan memahami struktur teks sederhana. Observasi dilakukan secara langsung di kelas untuk mengamati interaksi siswa dengan guru, metode pembelajaran yang digunakan, serta hambatan dalam proses pembelajaran literasi. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi teks bacaan, kurangnya minat membaca, serta keterbatasan dalam menyusun kalimat yang logis dan koheren.

Temuan ini diperkuat oleh data awal hasil pretest keterampilan literasi yang menunjukkan rata-rata skor sebesar 62 dari skala 100. Hal ini mengindikasikan bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu menyajikan materi literasi secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan gaya belajar siswa abad ke-21 yang cenderung visual dan interaktif (Putra & Lestari, 2022).

Tahap Design

Setelah kebutuhan pembelajaran diidentifikasi secara menyeluruh, tahap berikutnya adalah perancangan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, peneliti menyusun spesifikasi desain instruksional berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Desain media disusun dengan pendekatan user-centered, yang memperhatikan karakteristik pengguna akhir yaitu siswa kelas 3 SD. Komponen utama media meliputi narasi audio, animasi interaktif, kuis, dan umpan balik instan. Media dirancang untuk berbasis Android karena perangkat ini paling banyak digunakan di kalangan siswa dan orang tua di wilayah penelitian.

Storyboard dan flowchart disusun untuk menggambarkan alur interaksi pengguna dengan aplikasi. Setiap bagian konten dikaitkan dengan indikator kompetensi literasi yang ingin dicapai, misalnya: membedakan tokoh dan latar dalam cerita, menyusun paragraf sederhana, dan mengenali struktur awal-tengah-akhir dalam teks naratif. Prinsip multimedia learning dari Mayer (2021) digunakan sebagai acuan dalam desain, dengan mengintegrasikan teks, suara, dan gambar secara harmonis untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa.

Tahap Development

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi desain ke dalam bentuk produk

nyata. Pada tahap ini, peneliti menggunakan Construct 3, sebuah platform pengembangan game dan aplikasi interaktif berbasis HTML5, untuk mengembangkan aplikasi mobile learning. Bahasa pemrograman JavaScript digunakan untuk mendukung interaktivitas media, seperti penilaian otomatis pada kuis dan navigasi antar modul. Pengembangan dilakukan secara iteratif dengan tahapan prototyping dan revisi berkelanjutan.

Setelah aplikasi versi pertama selesai, dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menilai kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan pesan edukatif, dan kedalaman materi. Hasil validasi memperoleh skor 92,5% (kategori sangat layak). Validasi ahli media menilai aspek teknis, antarmuka pengguna (UI/UX), dan konsistensi desain visual, dengan skor 90% (kategori sangat layak). Revisi dilakukan berdasarkan saran kedua ahli sebelum uji coba lapangan dilakukan.

Tahap Implementation

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada 25 siswa kelas 3 SD Negeri 3 Tinga Tinga selama tiga kali pertemuan. Guru kelas dilibatkan sebagai fasilitator untuk memastikan pelaksanaan berjalan sesuai rencana. Setiap pertemuan berlangsung selama 60 menit, yang mencakup pengenalan media, eksplorasi mandiri oleh siswa, dan diskusi kelompok kecil.

Observasi dilakukan selama implementasi untuk mencatat tingkat partisipasi, respons siswa terhadap fitur media, serta hambatan teknis yang muncul. Selain itu, siswa juga mengisi angket kepuasan untuk menilai sejauh mana media membantu mereka memahami materi literasi. Hasil observasi menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, dengan sebagian besar siswa mampu menyelesaikan

kuis dan tugas dalam aplikasi secara mandiri. Guru menyatakan bahwa media membantu menghemat waktu dalam menjelaskan materi dan membuat siswa lebih aktif.

Tahap Evaluation

Evaluasi dalam penelitian ini bersifat formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan dan implementasi, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Instrumen evaluasi meliputi:

1. Tes keterampilan literasi berupa pretest dan posttest yang mengukur pemahaman bacaan, kemampuan menulis, dan penggunaan kosakata.
2. Angket respons siswa terhadap media, mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan manfaat pembelajaran.
3. Lembar observasi keterlibatan siswa selama penggunaan media.

Data pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji statistik paired sample t-test dengan bantuan software SPSS versi 25. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi ($p < 0,05$), yang berarti terdapat peningkatan signifikan pada keterampilan literasi siswa setelah menggunakan media. Rata-rata skor meningkat dari 62 menjadi 83, dengan peningkatan sebesar 21 poin.

Evaluasi juga menunjukkan bahwa 88% siswa merasa media sangat membantu dalam memahami teks bacaan, dan 84% menyatakan lebih suka belajar menggunakan media ini dibandingkan metode konvensional. Guru mengamati bahwa siswa lebih fokus, aktif, dan kolaboratif selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, seluruh tahapan ADDIE berhasil diimplementasikan secara sistematis dan efektif dalam menghasilkan media pembelajaran mobile learning yang kontekstual,

interaktif, dan berbasis teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan pengembangan berbasis ADDIE sangat relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Validasi Media

Validasi media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning dilakukan oleh dua pihak ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Tujuan validasi ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar pedagogis dan teknologis yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi di tingkat sekolah dasar. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen penilaian berbasis skala Likert 4 poin, yang mencakup aspek konten, struktur penyajian, tampilan, dan interaktivitas media.

Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi materi dengan Kurikulum Merdeka, relevansi dengan tujuan pembelajaran, keterpaduan antar komponen, serta ketepatan bahasa yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor 92,5%, yang dikategorikan sebagai “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang disusun telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan oleh kurikulum, serta mampu menstimulasi perkembangan keterampilan literasi siswa secara menyeluruh.

Sementara itu, ahli media menilai aspek visual, navigasi antarmuka, respons interaktif, serta kelayakan teknis aplikasi berbasis Android. Media memperoleh skor sebesar 90%, juga termasuk dalam kategori “sangat layak”. Penilaian ini menunjukkan bahwa tampilan media menarik, mudah digunakan

oleh siswa, serta mendukung aktivitas pembelajaran berbasis digital secara optimal.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek Dinilai	yang	Skor (%)	Kategori
Validasi Materi	Ahli	92,5	Sangat Layak
Validasi Media	Ahli	90,0	Sangat Layak

Uji Efektivitas Media

Untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, dilakukan uji coba terbatas melalui metode pretest dan posttest pada 25 siswa kelas 3 SD Negeri 3 Tinga Tinga. Instrumen tes dikembangkan untuk mengukur kemampuan memahami isi bacaan, menyusun kalimat, mengenali struktur teks naratif, dan menggunakan kosakata secara tepat.

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media adalah 62. Setelah tiga kali pertemuan menggunakan media pembelajaran, skor posttest meningkat menjadi rata-rata 83. Peningkatan ini diuji secara statistik menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Keterampilan Literasi

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Selisih
1	A	60	82	22
2	B	58	80	22

3	C	65	85	20
..
25	Y	64	84	20
	R a t a - r a t a	62	83	21

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media mobile learning secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam memahami teks, menyusun paragraf, dan mengevaluasi isi bacaan. Hal ini mendukung temuan dari Lestari dan Ramadhan (2021) yang menekankan pentingnya pendekatan interaktif dalam pembelajaran literasi untuk siswa sekolah dasar.

Tanggapan Siswa

Setelah implementasi media selama tiga pertemuan, dilakukan pengumpulan data melalui angket respons siswa terhadap media pembelajaran. Angket terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 88% siswa menyatakan bahwa media sangat menarik dan mudah digunakan. Mereka merasa termotivasi untuk membaca karena tampilan media yang penuh warna, ilustrasi yang hidup, dan penyajian audio naratif yang membuat cerita lebih mudah dipahami.

Sebagian besar siswa juga menyatakan bahwa fitur kuis dengan skor otomatis memberikan tantangan dan dorongan untuk memahami materi lebih dalam. Sebanyak 84% siswa merasa bahwa media membantu mereka memahami struktur teks naratif dan memperkaya kosa kata. Guru kelas juga menyatakan bahwa siswa menjadi lebih fokus dan partisipatif selama proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Angket Respons Siswa terhadap Media

Pernyataan	Persentase Setuju (%)
Media ini menarik dan menyenangkan untuk digunakan	88
Saya merasa lebih mudah memahami isi cerita dengan media ini	86
Saya termotivasi untuk membaca lebih banyak dengan media ini	84
Media ini mudah digunakan dan tidak membingungkan	92
Saya menyukai kuis yang ada dalam aplikasi ini	90

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa interaksi sosial dan penggunaan alat bantu (tools) berperan penting dalam membangun pemahaman kognitif siswa. Dalam konteks ini, mobile learning bertindak sebagai alat bantu yang memfasilitasi interaksi siswa dengan konten pembelajaran secara fleksibel dan mandiri.

Mobile learning tidak hanya memberikan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena media memungkinkan visualisasi cerita, integrasi audio visual, serta umpan balik langsung dari sistem. Hal ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya oleh Mutia

et al. (2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi edukatif berbasis Android mampu meningkatkan literasi siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media tidak hanya layak dari segi konten, tetapi juga dari segi teknis dan desain. Integrasi prinsip multimedia learning dari Mayer (2021) turut memperkuat keefektifan media. Menurut Mayer, kombinasi teks, gambar, dan suara dapat meningkatkan pemrosesan informasi di otak dan memperkuat pemahaman konseptual.

Selain itu, penggunaan pendekatan ADDIE dalam pengembangan media memungkinkan proses yang terstruktur, sistematis, dan iteratif. Evaluasi melalui pretest dan post-test memberikan bukti empiris atas efektivitas produk yang dikembangkan, menjadikan hasil penelitian ini relevan untuk direplikasi dalam konteks sekolah dasar lainnya.

Dengan demikian, media pembelajaran mobile learning yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan literasi siswa, terutama dalam situasi keterbatasan sumber daya atau kurangnya media pembelajaran yang menarik di sekolah dasar.

SIMPULAN (Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas 3 SD Negeri 3 Tinga Tinga. Penerapan media ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman terhadap materi bacaan, serta memperkuat kemampuan menulis dan menyampaikan ide secara tertulis. Keterlibatan siswa yang tinggi selama proses pembelajaran menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik belajar siswa sekolah dasar masa kini.

Keberhasilan media ini tidak terlepas dari pendekatan sistematis yang digunakan dalam proses pengembangannya, yaitu model ADDIE. Model ini memberikan kerangka kerja yang terstruktur melalui tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Masing-masing tahap dijalankan dengan seksama untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek pedagogis, tetapi juga relevan secara teknologi dan psikologis terhadap usia pengguna. Validasi dari para ahli serta peningkatan signifikan hasil belajar siswa memberikan bukti empiris yang kuat atas keberhasilan pendekatan ini.

Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan dasar, terutama dalam upaya menghadirkan inovasi media pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Oleh karena itu, penggunaan media mobile learning disarankan untuk diintegrasikan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran literasi di sekolah dasar. Hal ini tentu perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan masing-masing satuan pendidikan, termasuk ketersediaan infrastruktur digital, kapasitas guru dalam mengelola pembelajaran digital, serta keberlanjutan dukungan dari pemangku kebijakan pendidikan.

Lebih lanjut, penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lanjutan yang mencakup variasi konten, integrasi kecerdasan buatan dalam personalisasi pembelajaran, serta penerapan dalam konteks daerah terpencil. Dengan dukungan riset yang berkelanjutan dan kolaborasi antara

praktisi pendidikan, pengembang teknologi, dan peneliti, media pembelajaran interaktif berbasis mobile learning dapat menjadi bagian integral dari transformasi pendidikan dasar di Indonesia menuju arah yang lebih inklusif, inovatif, dan berdaya saing global.

UCAPAN TERIMA KASIH (*acknowledgements*)

Ucapan terima kasih yang pertama saya ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat-Nyalah saya dapat menyelesaikan artikel penelitian tindakan kelas ini. Yang kedua saya ucapkan terima kasih kepada seluruh Pimpinan dan Civitas Akademika Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, secara khusus kepada Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk meningkatkan kompetensi dalam program studi S2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar ini. Yang ketiga saya ucapkan terima kasih kepada seluruh keluarga saya yang telah mendukung penuh diri saya dalam menempuh pendidikan. Yang kelima saya ucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah tempat saya bertugas dan rekan-rekan Guru serta Staf Tata Usaha yang sudah membantu saya selama pendidikan dan penelitian. Yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada seluruh siswa di Sekolah tempat saya bertugas yang telah dengan antusias mengikuti pembelajaran yang saya laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA (*Literate Cited*)

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science & Business Media.
- Hernawan, D., & Nugroho, B. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 15(2), 98–110.
- Lestari, R., & Ramadhan, F. (2021). Pengaruh media digital interaktif terhadap keterampilan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 123–136.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mutia, A., Wulandari, R., & Hidayat, D. (2023). Pengaruh media digital terhadap literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 55–68.
- Nugraha, Y., & Sari, L. P. (2022). Peran media interaktif berbasis mobile dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 75–86.
- Prasetyo, A., & Rahmawati, L. (2021). Pengembangan aplikasi mobile untuk meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(3), 120–130.
- Putra, R. A., & Lestari, D. (2022). Inovasi media interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–58.
- Rahman, T., & Indriani, F. (2021). Mobile learning dalam meningkatkan hasil belajar dan literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 90–102.
- Ramadhani, R., & Syahputra, A. (2023). Efektivitas aplikasi edukatif berbasis Construct 3 dalam meningkatkan kemampuan literasi awal. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 4(1), 33–47.
- Sari, M. P., & Wahyuni, N. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap hasil belajar literasi siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 10–22.
- Suryani, I., & Fatmawati, A. (2022). Integrasi model ADDIE dalam pengembangan

media pembelajaran digital untuk siswa kelas rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 70–81.

UNESCO. (2022). *Digital literacy for life and learning*. UNESCO Publishing.

Utami, S., & Handayani, A. (2024). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas 3 SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 22–35.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.