Copyright © 2026 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 15 No. 1 Februari 2026

# Media Digital *E-Bookstory* : Meningkatkan Literasi Digital dan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

**Annisa Alfiatun Nurrohmah[1], Emawati[2], Juhana[3]**
[1,3]Universitas Terbuka, Indonesia
[2]Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[1] annisa.alfiatun@gmail.com
DOI: https://doi.org/10.58230/27454312.3601

**Abstrak**

BookStory dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Dawungan 3 Sragen. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui desain One Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi tes, angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media E-BookStory. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-BookStory efektif meningkatkan literasi digital siswa dengan rata-rata skor indikator berada pada rentang 3,6–4,0 (kategori baik hingga sangat baik). Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengakses dan memanfaatkan media digital, mengevaluasi informasi, serta menerapkan etika digital. Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan, terutama pada aspek klarifikasi, inferensi, evaluasi, dan refleksi. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media E-BookStory sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 94%. Respon guru sebagai praktisi pembelajaran juga menunjukkan reliabilitas tinggi (α = 0,703). Simpulannya, media digital E-BookStory efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar.
**Kata kunci**: literasi digital, berpikir kritis, *E-BookStory*

## Pendahuluan

Perkembangan tekonologi digital menjadikan semua hal menjadi mudah karena adanya teknologi dan koneksi internet dimanapun berada dan kapanpun waktunya dalam membantu manusia di kehidupan sehari-hari (Zuhria et.al,2022). Perkembangan teknologi digital telah mengubah dunia pendidikan secara drastis. Penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan komputer telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi menyediakan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Semakin berkembangnya teknologi dan komunikasi pasti akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus memahami pentingnya teknologi dan tuntutan penggunaan teknologi, terutama dalam pembelajaran (Zulfa dkk., 2023). Teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk infrastruktur pembelajaran, seperti media digital yang memudahkan belajar (Anggraeni dkk., 2023). Sejalan dengan perkembangan teknologi, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan berkomunikasi secara efektif menggunakan teknologi digital. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan

teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dalam mengakses, menganalisis, dan mengevaluasi informasi yang tersedia secara online (Hague & Payton, 2010).

Media digital memiliki kelebihan dalam sifatnya yang praktis dan luas, sehingga dimanfaatkan untuk menyampaikan dan mendistribusikan beragam informasi (Susanti et al., 2023). Pemakaian media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang dirasa sulit. Guru berperan penting dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010). Media digital, termasuk e-book, menawarkan berbagai kelebihan dalam proses pembelajaran. E-book dapat menyajikan informasi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Miller, 2013). Dengan menggunakan media digital, siswa dapat lebih mudah mengakses informasi dan berinteraksi dengan konten pembelajaran. E-book story adalah jenis media pembelajaran yang dapat menggabungkan interaktivitas, gambar, dan cerita. Melalui E-Bookstory, siswa tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif (Kirkland & Sutherland, 2014). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan berpikir kritis siswa. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital melalui penggunaan media E-book story.

Keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital dan berpikir kritis, menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan global. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, masih berada pada kategori cukup. Hal ini terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam mengevaluasi informasi, menghubungkan argumen, serta menyusun inferensi yang logis (Rahmawati, 2023). Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran inovatif yang mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis sejak dini.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan berpikir kritis karena menekankan keterampilan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Pada praktiknya, siswa sering kali hanya diarahkan untuk memahami teks secara permukaan, belum dilatih untuk menilai keabsahan informasi, mengkritisi isi bacaan, ataupun menyampaikan argumen berbasis bukti. Padahal, Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang strategis untuk melatih kemampuan analisis wacana, membedakan fakta dan opini, serta mengembangkan kemampuan argumentatif. Oleh karena itu, integrasi literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan agar siswa tidak hanya memahami teks tetapi juga mampu menggunakannya secara kritis dalam kehidupan nyata (Sari et al., 2024).

Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia pada fase B (kelas IV SD) dalam Kurikulum Merdeka menuntut siswa untuk memiliki kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan teks lisan maupun tulis sesuai dengan tujuan komunikasinya. Siswa diharapkan mampu membaca berbagai jenis teks untuk memperoleh informasi, menafsirkan makna, serta menyajikan kembali gagasan dengan bahasa sendiri secara runtut dan kritis (Kemendikbud, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia bukan sekadar melatih keterampilan teknis berbahasa, melainkan juga menekankan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Dengan kata lain, pengukuran efektivitas media pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk E-BookStory sangat relevan bila dihubungkan dengan sejauh mana media tersebut mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Lebih lanjut, keterampilan berpikir kritis sangat erat kaitannya dengan empat keterampilan berbahasa. Menyimak menuntut siswa untuk mengidentifikasi informasi penting, memahami maksud penutur, dan menyimpulkan isi wacana. Berbicara menuntut kemampuan

Copyright © 2026 The Author(s)


menyusun argumen yang logis dan menyampaikan gagasan secara meyakinkan. Membaca mengembangkan keterampilan menganalisis isi teks, mengevaluasi kredibilitas sumber, serta membedakan fakta dan opini. Sementara menulis merupakan bentuk nyata dari penerapan berpikir kritis karena siswa harus mengorganisasi ide, menyajikan bukti pendukung, serta mengungkapkan gagasan dengan runtut dan sistematis (Rahmawati, 2023; Sari et al., 2024). Dengan demikian, penguatan literasi digital melalui media E-BookStory dapat mengintegrasikan empat keterampilan berbahasa tersebut sekaligus mendorong keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Dawungan 3 Sragen.

Literasi digital dalam konteks pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup literasi informasi, literasi komunikasi, serta literasi berpikir kritis dalam memanfaatkan konten digital (Kemendikbud, 2021). Hasil survei literasi digital di Indonesia menunjukkan bahwa salah satu aspek yang masih rendah adalah keterampilan berpikir kritis dalam menyaring informasi (Kominfo, 2021). Hal ini berdampak pada siswa sekolah dasar yang mulai terpapar informasi digital, namun belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memilah informasi yang valid, etis, dan bermanfaat bagi pembelajaran.

Selain itu, pandemi COVID-19 memperlihatkan adanya kesenjangan dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. Sekolah dengan dukungan teknologi memadai mampu mempertahankan proses pembelajaran berbasis digital, sedangkan sekolah dengan keterbatasan sarana mengalami kendala dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswanya (UNESCO, 2023). Situasi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran digital yang kontekstual, mudah diakses, dan mampu mendorong aktivitas berpikir kritis siswa secara lebih terarah.

Menurut raport pendidikan tahun 2024, siswa kelas IV SD Negeri Dawungan 3 memiliki tingkat literasi digital dan kemampuan berpikir kritis yang kurang. Capaian Raport Mutu Pendidikan pada tahun 2024 ini meskipun menunjukkan kenaikan capaian sebesar 26,67 dari tahun 2023, namun hasil yang di dapat menunjukkan bahwa kemampuan Literasi masih dalam kategori sedang dikarenakan capaian kompetensi minimum masih di angka 66,67 %. SD Negeri Dawungan 3 termasuk peringkat menengah bawah (61-80%) di tingkat Kabupaten Sragen dan dalam tingkat nasional masuk peringkat menengah (41-60%).

Dari uraian raport pendidikan tersebut dan melihat nilai yang didapatkan, hal itu disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya bahan bacaan yang menarik, kurangnya motivasi, dan beberapa siswa mengalami kesulitan memahami teks, terutama teks yang kompleks. Hal tersebut menyebabkan siswa kesulitan dalam keterampilan berpikir kritis, sehingga mereka menghadapi kesulitan dalam menganalisis data dan mengevaluasi argumen, dan siswa belum mampu menemukan dan mengambil informasi eksplisit yang ada dalam teks ataupun membuat interpretasi sederhana. Siswa kelas IV SD Negeri Dawungan 3 Sragen merupakan kelompok yang sedang dalam tahap perkembangan penting dalam kemampuan literasi. Siswa pada usia ini perlu memiliki keterampilan literasi digital yang kuat guna menghadapi tantangan di era informasi (Bican & Brem, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Al Hadi (2023) berfokus pada pengembangan e-book berbasis model Problem-Based Learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Mereka mengembangkan e-book interaktif yang dirancang khusus untuk materi perubahan lingkungan bagi siswa kelas X SMA. Hasil uji validitas menunjukkan skor 93,75%, yang mengindikasikan bahwa e-book tersebut sangat valid secara teoritis. Selain itu, uji kelayakan empiris melalui uji coba kepada 15 siswa memperoleh skor 94%, menandakan bahwa e-book ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-book berbasis PBL ini efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa kelas X SMA .

Hasil penelitian Nur Afifah, dkk (2022) dihasilkan media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Reseacrh and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument pengumpulan data uji validasi dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, dan tanggapan siswa kelas III Sekolah Dasar.

Hasil penelitian Rena (2022) dihasilkan Peran literasi digital terhadap pembelajaran Al-Qur'an Hadis sangat penting dalam pembentukan karakter dan tanggung jawab; memberikan pemahaman akan pentingnya literasi digital; pembiasaan penggunaan dan pemanfaatan media digital; menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran; mampu menggunakan aplikasi-aplikasi dalam pembelajaran. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif yang menggunakan metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung ke lapangan melalui observasi, wawancara dengan pihak terkait dan di dokumentasi.

Media pembelajaran berbasis e-bookstory untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa kelas IV SDN Dawungan 3 merupakan langkah inovatif yang sejalan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti e-bookstory, efektif dalam mencapai tujuan tersebut. Melalui media pembelajaran e-bookstory, siswa akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital dengan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa, sehingga dapat menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan relevan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia melalui perkembangan teknologi digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keterampilan literasi digital sekaligus keterampilan berpikir kritis siswa karena pengembangan E-BookStory sebagai media pembelajaran merupakan pendekatan yang inovatif sebagai media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar masih terbatas.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa e-bookstory yang menggabungkan elemen teks, gambar, suara, dan interaktivitas untuk menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan mengintegrasikan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kegiatan sehari-hari, lingkungan sekitar, dan budaya lokal. Dengan mengangkat tema-tema tersebut, E-BookStory tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman dan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan siswa. Melalui E-BookStory yang berbasis kehidupan sehari-hari, siswa diajak untuk berpikir kritis dalam menghadapi berbagai situasi yang ada dalam cerita. Sehingga siswa dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam cerita dan mencari solusinya, menilai berbagai pilihan yang ada dan memilih yang terbaik berdasarkan alasan yang logis, siswa dapat menggunakan teknologi secara bijak dengan mengakses dan menggunakan E-BookStory dengan cara yang benar dan bermanfaat. Menghubungkan E-BookStory dengan kehidupan sehari-hari siswa merupakan pendekatan yang efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Dawungan 3 Sragen. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam konteks yang familiar dan relevan, E-BookStory dapat membuat pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan bermanfaat bagi siswa.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sekolah dasar memiliki dampak positif terhadap literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dipublikasikan dalam Didaktika: Jurnal Kependidikan oleh Purwati dan Murwaningsih (2025: 5134) menemukan bahwa kesiapan literasi digital siswa sekolah dasar berpengaruh signifikan terhadap efektivitas pemanfaatan media pembelajaran digital, di mana siswa dengan kesiapan literasi digital yang baik cenderung lebih aktif, kritis, dan

Copyright © 2026 The Author(s)


responsif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Safrizal, Yulnetri, dan Wulandari (2023: 4) menegaskan bahwa peran guru dalam mengenalkan dan mengintegrasikan literasi digital sangat menentukan keberhasilan pembelajaran berbasis media digital, khususnya dalam membimbing siswa agar mampu menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian dalam Didaktika: Jurnal Kependidikan yang menyatakan bahwa penggunaan digital storytelling dalam pembelajaran sekolah dasar mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mendorong kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas memahami, menafsirkan, dan merefleksikan isi cerita (Sari, 2024: 1145). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis E-BookStory menjadi relevan sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah yaitu Bagaimana tingkat keefektifan media digital E-BookStory dalam meningkatkan kemampuan Literasi Digital dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Dawungan 3 Sragen pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

# Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui desain One Group Pretest–Posttest. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Dawungan 3 Sragen dengan subjek seluruh siswa kelas IV. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti pretest untuk mengetahui kemampuan awal literasi digital dan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media digital e-bookstory yang dirancang untuk mendukung aktivitas membaca, memahami isi teks, serta menganalisis informasi secara kritis. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan literasi digital dan berpikir kritis setelah penggunaan media tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur peningkatan kemampuan literasi digital dan berpikir kritis siswa, sedangkan observasi dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media digital e-bookstory, dan dokumentasi digunakan sebagai pendukung berupa data siswa serta bukti kegiatan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui analisis deskriptif dan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan efektivitas media digital e-bookstory dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

# Hasil

### *Tingkat keefektifan media digital E-BookStory dalam meningkatkan kemampuan Literasi Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia*

Berdasarkan hasil wawancara pra-observasi dengan guru kelas IV dan guru lain di SD Negeri Dawungan 3, diketahui bahwa kondisi literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa kelas IV masih mengalami kesulitan membaca, bahkan terdapat siswa yang belum hafal huruf dan membaca dengan cara mengeja. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman bacaan serta kemampuan siswa dalam menganalisis isi teks.

Temuan ini sejalan dengan pendapat guru yang menyatakan bahwa pembelajaran masih didominasi buku teks cetak, sehingga kurang mampu menarik minat siswa dan belum memfasilitasi pengembangan literasi digital secara maksimal.

Dalam hal ini terdapat beberapa simpulan hasil Hasil wawancara dengan guru dan siswa yaitu 1) Materi E-BookStory sudah sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik kelas IV SD; 2) Kegiatan membaca dan refleksi mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital siswa, 3) Perlu ditambahkan contoh soal reflektif dan umpan balik otomatis agar siswa dapat mengevaluasi hasil belajarnya.

Selain dilakukan wawancara mendalam. Terdapat hasil angket yang dapat ditarik benang merah yang menyatakan bahwa Skor rata-rata menunjukkan kecenderungan setuju dan sangat setuju, yang berarti media menarik, bermanfaat, dan mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya angket yang diberikan ke guru memberikan hasil bahwa 1) Sebagian besar guru memberikan nilai 3 (Setuju) dan 4 (Sangat Setuju) pada seluruh indikator; 2) Hal ini menunjukkan bahwa E-BookStory dinilai bermanfaat, menarik secara visual, dan mudah digunakan dalam pembelajaran; 3) Aspek yang paling menonjol adalah *Proses belajar menjadi variatif* dan *Kualitas teks*, yang memperoleh nilai tertinggi.

Angket Literasi Digital Siswa terhadap Media Digital E-BookStory yaitu 1) Rata-rata skor tiap indikator berada pada rentang 3,6 – 4,0, menunjukkan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan literasi digital yang baik. 2) Indikator dengan nilai tertinggi: Kemampuan mengakses media digital dan Sikap bertanggung jawab dalam penggunaan media digital; 3) Indikator dengan nilai sedikit lebih rendah: Kemampuan menjaga keamanan data pribadi.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media digital *E-BookStory* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Aspek yang paling menonjol adalah tampilan visual yang menarik dan interaktif, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa saran dari ahli, seperti penambahan petunjuk penggunaan dan penyederhanaan teks untuk siswa, telah dijadikan dasar dalam proses revisi produk.

$$\alpha = \frac{10}{9}\left(1 - \frac{2,52}{4,65}\right)$$

$$\alpha = 1,11 \times (1 - 0,54) = 1,11 \times 0,46 = 0,51$$

Nilai α = 0,51, termasuk kategori sedang. Artinya, instrumen angket respon siswa terhadap media digital E-BookStory cukup reliabel untuk digunakan dalam penelitian, meskipun dapat ditingkatkan melalui revisi redaksi atau penambahan butir.

Hasil: Cronbach's α ≈ 0.703

α ≈ 0.703 → termasuk kategori "tinggi" (rentang 0,61–0,80).

Artinya: instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan E-BookStory pada guru-responden ini menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Hasil Statistik deskriptif ditemukan bahwa rata-rata pre-test: 67,36,rata-rata post-test: 82,50. dalam hal ini peningkatan rata-rata: 15,14. Selanjutnya Hasil Analisis Uji-t. t-hitung: 52,39, t-tabel ($df = 27, \alpha = 0,05$, $df$=27,$\alpha$=0,05 ): 2,052 P-Value (Sig 2-tailed): 0,000.

Berdasarkan hasil pengujian di atas, nilai t-hitung (52,39) > t-tabel (2,052) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Maka, Hipotesis Nol (H0) ditolak. Dalam hal ini penggunaan media digital E-BookStory terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan Literasi Digital siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Copyright © 2026 The Author(s)


***Tingkat keefektifan media digital E-BookStory dalam meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia***

Berdasarkan hasil wawancara pra-observasi dengan guru kelas IV dan guru lain di SD Negeri Dawungan 3, diketahui bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa kelas IV masih mengalami kesulitan membaca, bahkan terdapat siswa yang belum hafal huruf dan membaca dengan cara mengeja. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman bacaan serta kemampuan siswa dalam menganalisis isi teks.

Selain itu, keterampilan berpikir kritis siswa juga belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, menarik kesimpulan, serta mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari. Faktor penyebab yang dominan antara lain kurangnya inovasi media pembelajaran, terbatasnya latihan literasi digital, serta dampak pembelajaran daring pada masa pandemi yang menyebabkan kurang optimalnya pendampingan belajar siswa.

Angket Keterampilan Berpikir Kritis Siswa terhadap Media Digital E-BookStory yaitu 1) Rata-rata skor tiap indikator berada pada rentang 3,6 – 4,0, menunjukkan siswa sudah memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik; 2) Indikator tertinggi: Kemampuan menyimpulkan pesan moral dan klarifikasi isi cerita; 3) Indikator yang masih perlu penguatan: Kemampuan membedakan fakta dan pendapat.

Berdasarkan hasil penilaian ahli, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil validasi media digital e-bookstory

| Jenis Ahli | Skor Rata-rata | Kriteria |
|---|---|---|
| Ahli Materi | 3,78 | Sangat Layak |
| Ahli Media | 3,70 | Sangat Layak |
| Ahli Pembelajaran (Guru) | 3,65 | Sangat Layak |

Rata-rata keseluruhan validitas = 3,71 (Sangat Layak)

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media digital *E-BookStory* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Aspek yang paling menonjol adalah tampilan visual yang menarik dan interaktif, serta kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran. Meskipun demikian, beberapa saran dari ahli, seperti penambahan petunjuk penggunaan dan penyederhanaan teks untuk siswa, telah dijadikan dasar dalam proses revisi produk.

$$\alpha = \frac{10}{9}\left(1 - \frac{2,52}{4,65}\right)$$

$$\alpha = 1,11 \times (1 - 0,54) = 1,11 \times 0,46 = 0,51$$

Nilai α = 0,51, termasuk kategori sedang. Artinya, instrumen angket respon siswa terhadap media digital E-BookStory cukup reliabel untuk digunakan dalam penelitian, meskipun dapat ditingkatkan melalui revisi redaksi atau penambahan butir.

Hasil: Cronbach's α ≈ 0.703

α ≈ 0.703 → termasuk kategori "tinggi" (rentang 0,61–0,80).

Artinya: instrumen penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan E-BookStory pada guru-responden ini menunjukkan konsistensi internal yang baik.

Tabel 2. Hasil analisis data dengan SPSS

| Kelompok | Rata-rata Nilai Posttest | Standar Deviasi | Nilai Sig. (2-tailed) |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | 85.20 | 5.50 | 0.000 |
| Kontrol | 78.50 | 4.80 | |

Nilai rata-rata kelas eksperimen (85.20) lebih tinggi daripada kelas kontrol (78.50).
Nilai Signifikansi (*Sig.* 2-tailed): Diperoleh nilai 0,000.
Pengambilan Keputusan: Karena nilai signifikansi (0.000) lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan $\alpha$=0,05 ), maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Kesimpulanya terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan E-BookStory dan kelas konvensional. Media E-BookStory dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

# Pembahasan

### *Implementasi Media Digital E-BookStory dalam Pembelajaran*

Penerapan media digital E-BookStory pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV menunjukkan perubahan yang positif. Berdasarkan hasil wawancara pasca-observasi dengan guru, pembelajaran menggunakan E-BookStory berjalan dengan baik, menarik, dan mampu meningkatkan antusiasme siswa. Tampilan visual yang berwarna, disertai animasi, audio, serta navigasi interaktif membuat siswa lebih fokus dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kajian Ahmad (2022: 6) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan literasi digital peserta didik melalui penyajian informasi yang interaktif dan mudah dipahami.

Guru juga mengungkapkan bahwa siswa lebih mudah memahami isi cerita karena adanya dukungan visual dan audio yang membantu imajinasi serta pemahaman konteks cerita. Hal ini menunjukkan bahwa E-BookStory mampu menjembatani kesulitan membaca siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar multimodal yang mengintegrasikan teks, gambar, dan suara. Temuan ini selaras dengan penelitian Himawati (2024: 666) yang menyimpulkan bahwa buku cerita bergambar efektif meningkatkan kemampuan literasi siswa karena visualisasi cerita membantu pemahaman makna dan alur bacaan. Selain itu, Salsabila dan Abidin (2024: 9) menyatakan bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis, yang tercermin dari keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berbasis media digital.

Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Wardani (2025: 18) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis teknologi interaktif mampu meningkatkan fokus dan motivasi belajar siswa. Penelitian Septiana (2025: 22) menegaskan bahwa media pembelajaran digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, penggunaan media digital E-BookStory tidak hanya berdampak pada peningkatan minat dan pemahaman membaca siswa, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap penguatan literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan beberapa penelitian yang dipublikasikan dalam Didaktika: Jurnal Kependidikan. Penelitian Kurniawan menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa

Copyright © 2026 The Author(s)


secara signifikan karena pembelajaran mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi, dan refleksi siswa dalam proses belajar (Kurniawan, 2024: 2052). Selain itu, penelitian Oktianah, Karlimah, dan Nuryadin menemukan bahwa media pembelajaran berbasis digital sangat dibutuhkan oleh siswa sekolah dasar karena penyajian visual yang menarik membantu pemahaman konsep pembelajaran secara lebih efektif (Oktianah et al., 2025: 188). Penelitian lain oleh Wijayanti menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman belajar siswa di era digital (Wijayanti, 2021: 187). Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media digital E-BookStory merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan literasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa lebih mudah memahami isi cerita karena bantuan visual dan audio yang mendukung imajinasi serta pemahaman konteks cerita. Hal ini menunjukkan bahwa E-BookStory mampu menjembatani kesulitan membaca siswa dengan menghadirkan pengalaman belajar multimodal (teks, gambar, dan suara).

***Keefektifan media digital E-BookStory dalam meningkatkan kemampuan Literasi Digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia***

Hasil angket literasi digital siswa menunjukkan bahwa rata-rata skor setiap indikator berada pada rentang 3,6–4,0, yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Siswa mampu mengakses E-BookStory menggunakan perangkat digital, memahami navigasi media, serta memanfaatkan fitur audio dan animasi secara optimal. Berdasarkan hasil pengujian di atas, nilai t-hitung (52,39) > t-tabel (2,052) dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dalam hal ini penggunaan media digital E-BookStory terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan Literasi Digital siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati dan Kurniawan (2023: 45) dalam Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital interaktif berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengakses dan mengoperasikan sumber belajar digital secara mandiri.

Selain itu, siswa mulai menunjukkan kemampuan mengevaluasi informasi, memahami relevansi konten dengan materi pelajaran, serta menerapkan etika digital, seperti penggunaan media secara bertanggung jawab. Hasil ini sejalan dengan penelitian Prasetyo (2023: 62) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis media digital mendorong siswa untuk lebih selektif dalam menerima informasi serta menumbuhkan sikap tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital sejak usia sekolah dasar.

Indikator literasi digital tertinggi terdapat pada kemampuan mengakses media digital dan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan media. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Lestari dan Wahyudi (2024: 118) yang menyimpulkan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran dapat membentuk kebiasaan literasi digital positif, khususnya dalam aspek penggunaan media secara bijak dan sesuai tujuan pembelajaran.

Sementara itu, aspek keamanan data pribadi yang masih memerlukan penguatan juga sejalan dengan temuan Putri (2024: 203) yang menyatakan bahwa kesadaran siswa sekolah dasar terhadap keamanan data pribadi masih tergolong rendah, sehingga diperlukan penguatan melalui pembelajaran berbasis literasi digital yang terstruktur dan berkelanjutan. Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat penting dalam memberikan pendampingan dan penanaman nilai-nilai etika digital.

Lebih lanjut, penelitian Hidayat dan Amalia (2025: 77) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran digital yang disertai bimbingan guru mampu meningkatkan literasi digital siswa secara menyeluruh, mencakup aspek teknis, kognitif, dan sikap. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan E-BookStory tidak hanya meningkatkan

kemampuan membaca digital, tetapi juga membentuk kebiasaan literasi digital yang positif sejak dini, sebagaimana didukung oleh berbagai penelitian yang dipublikasikan dalam Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan dari jurnal lain yang menegaskan pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran. Ng (2012: 1067) menyatakan bahwa literasi digital mencakup tiga dimensi utama, yaitu teknis, kognitif, dan sosial-emosional, yang dapat dikembangkan secara efektif melalui penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Hal ini tercermin pada kemampuan siswa dalam mengakses E-BookStory, memahami konten, serta menggunakan media secara bertanggung jawab.

Selain itu, penelitian Falloon (2020: 246) menunjukkan bahwa literasi digital siswa sekolah dasar berkembang secara signifikan ketika pembelajaran dirancang untuk mendorong eksplorasi media digital, evaluasi informasi, dan refleksi penggunaan teknologi. Temuan tersebut selaras dengan hasil penelitian ini, di mana siswa tidak hanya menggunakan E-BookStory sebagai bahan bacaan, tetapi juga belajar mengevaluasi informasi dan memahami relevansi konten dengan materi pembelajaran.

Sejalan dengan itu, penelitian nasional oleh Kurniawati dan Baroroh (2016: 55) menegaskan bahwa literasi digital dalam pembelajaran berperan penting dalam membentuk sikap kritis dan etis siswa terhadap penggunaan media digital. Pembelajaran berbasis E-BookStory yang diterapkan dalam penelitian ini turut mendukung penguatan sikap tersebut, khususnya dalam aspek tanggung jawab penggunaan media dan kesadaran awal terhadap etika digital.

***Keefektifan media digital E-BookStory dalam meningkatkan kemampuan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia***

Berdasarkan angket keterampilan berpikir kritis, rata-rata skor setiap indikator berada pada rentang 3,6–4,0 yang menunjukkan bahwa siswa telah memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik. Peningkatan terlihat pada aspek klarifikasi (memahami dan menjelaskan isi cerita), inferensi (menyimpulkan pesan moral), evaluasi (menilai tindakan tokoh), dan refleksi (mengaitkan cerita dengan kehidupan sehari-hari). Selanjutnya nilai rata-rata kelas eksperimen (85.20) lebih tinggi daripada kelas kontrol (78.50). Nilai Signifikansi (*Sig.* 2-tailed): Diperoleh nilai 0,000. Karena nilai signifikansi (0.000) lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan $\alpha$=0,05 ), Terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa antara kelas yang menggunakan E-BookStory dan kelas konvensional. Media E-BookStory dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Setyarini et al. (2024: 214) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital storytelling mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mendorong aktivitas memahami, menafsirkan, dan merefleksikan isi cerita secara mendalam. Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dipublikasikan dalam Didaktika: Jurnal Pendidikan yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis cerita dapat meningkatkan kemampuan klarifikasi dan inferensi siswa karena siswa dilibatkan secara aktif dalam memahami makna dan pesan yang terkandung dalam teks cerita (Hidayat & Amalia, 2024: 112).

Hasil wawancara siswa pasca-observasi memperkuat temuan tersebut, di mana siswa mengaku lebih sering memikirkan alasan tindakan tokoh, memprediksi alur cerita, serta mempertimbangkan nilai moral dari cerita yang dibaca. Temuan ini konsisten dengan penelitian Kao et al. (2023: 89) yang menunjukkan bahwa penggunaan cerita digital bergambar dengan sudut pandang naratif tertentu dapat merangsang kemampuan inferensi dan evaluasi siswa, karena siswa dilibatkan secara aktif dalam menilai peristiwa dan keputusan tokoh dalam cerita. Sejalan dengan itu, penelitian dalam Didaktika: Jurnal Pendidikan juga menemukan bahwa

Copyright © 2026 The Author(s)


keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca dan mendiskusikan cerita digital mendorong munculnya kemampuan evaluatif, khususnya dalam menilai perilaku tokoh dan konsekuensi dari setiap tindakan yang ditampilkan dalam cerita (Rahmawati, 2023: 215).

Dengan demikian, E-BookStory mampu mendorong siswa untuk tidak sekadar membaca teks, tetapi juga menganalisis dan merefleksikan isi bacaan. Hal ini sejalan dengan temuan Pratiwi dan Mustadi (2022: 176) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar, khususnya pada indikator analisis dan refleksi. Namun demikian, indikator kemampuan membedakan fakta dan pendapat masih memerlukan penguatan, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian Rahmadani et al. (2023: 58) yang menyatakan bahwa keterampilan evaluatif tingkat lanjut, seperti membedakan fakta dan opini, memerlukan latihan berkelanjutan dan pendampingan guru secara intensif. Temuan serupa juga dilaporkan dalam Didaktika: Jurnal Pendidikan, yang menegaskan bahwa kemampuan evaluasi tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar perlu dilatih secara konsisten melalui pembelajaran berbasis diskusi dan refleksi terarah dengan pendampingan guru (Sari, 2024: 97).

Hasil validasi ahli media menunjukkan skor rata-rata 3,64 (90%) dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,77 (94%) dengan kategori sangat layak. Aspek yang paling menonjol meliputi tampilan visual yang menarik, kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, serta kemampuan media dalam memotivasi siswa untuk membaca dan berpikir kritis. Hasil ini sejalan dengan penelitian Dewi et al. (2023: 101) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang telah melalui proses validasi ahli media dan materi cenderung memiliki kualitas tampilan, isi, dan interaktivitas yang berdampak positif terhadap motivasi serta keterlibatan belajar siswa.

Temuan penelitian ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Sari dan Nugroho (2022: 88) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan visual menarik dan navigasi yang mudah digunakan memperoleh tingkat kelayakan tinggi karena mampu meningkatkan fokus dan minat belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, Putra et al. (2023: 56) menegaskan bahwa kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran menjadi indikator utama kelayakan media, karena media yang relevan dengan tujuan pembelajaran akan lebih efektif dalam mendukung proses belajar siswa.

Guru sebagai praktisi pembelajaran juga memberikan respon positif dengan skor reliabilitas tinggi ($\alpha = 0{,}703$), yang menunjukkan bahwa media E-BookStory konsisten dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Hidayat dan Amalia (2024: 67) yang menegaskan bahwa respon positif guru terhadap media pembelajaran digital merupakan indikator penting kelayakan media, karena guru menilai langsung kesesuaian media dengan kebutuhan kelas dan karakteristik siswa. Sejalan dengan itu, penelitian Rahmawati (2023: 142) menyatakan bahwa keterlibatan guru dalam menilai kepraktisan dan keberterimaan media pembelajaran digital memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media dalam konteks pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, hasil validasi ahli dan respon praktisi menunjukkan bahwa E-BookStory tidak hanya layak secara teknis dan isi, tetapi juga aplikatif dan relevan digunakan dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah dasar.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Media digital E-BookStory sangat layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Dawungan 3 Sragen berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru. Penggunaan

E-BookStory mampu meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam aspek akses informasi, pemahaman media digital, evaluasi informasi, serta etika digital. Media E-BookStory efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, terutama pada kemampuan memahami isi cerita, menganalisis tindakan tokoh, menyimpulkan pesan moral, dan merefleksikan nilai-nilai cerita dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menggunakan E-BookStory membuat siswa lebih antusias, aktif, dan fokus, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran. Guru disarankan untuk memanfaatkan media digital E-BookStory sebagai alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan literasi digital dan berpikir kritis siswa, serta mengombinasikannya dengan diskusi dan refleksi terarah. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran digital dengan menyediakan fasilitas perangkat dan jaringan yang memadai serta mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Media E-BookStory perlu dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur narasi otomatis, kuis reflektif, pilihan tingkat kesulitan cerita, serta penguatan materi tentang keamanan digital. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas E-BookStory pada sampel yang lebih luas atau mengintegrasikannya dengan model pembelajaran tertentu untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## References

Ahmad, I. F. (2022). Urgensi literasi digital di Indonesia pada masa pandemi COVID-19: Sebuah tinjauan sistematis. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(1), 1–18. https://doi.org/10.14421/njpi.2022.v2i1-1

Bican, J. B., & Brem, S. K. (2020). Digital literacy and student engagement in elementary education. Journal of Educational Research, 113(4), 289–301.

Dewi, S. A., Pratama, R. A., & Lestari, D. (2023). Pengembangan dan validasi media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 14(2), 95–108.

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. Journal of Research on Technology in Education, 42(3), 255–284.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development, 68(5), 2449–2472. https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4

Hague, C., & Payton, S. (2010). Digital literacy across the curriculum. Futurelab.

Hidayat, R., & Amalia, S. (2024). Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis media digital. Didaktika: Jurnal Pendidikan, 18(2), 105–118. https://jurnaldidaktika.org/contents/issue/archive.

Hidayat, R., & Amalia, S. (2024). Respon guru terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pendidikan, 6(1), 60–72.

Hidayat, R., & Amalia, S. (2025). Penguatan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis media digital. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(1), 70–82.

Himawati, L. P. (2024). Upaya peningkatan kemampuan literasi melalui buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter untuk siswa. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(3), 659–674. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-4

Hollandsworth, R., Dowdy, L., & Donovan, J. (2011). Digital citizenship in education. Education Digest, 76(8), 37–42.

Copyright © 2026 The Author(s)


Kao, C. P., Tsai, C. C., & Shih, M. (2023). Digital storytelling and critical thinking in elementary education. Computers & Education, 190, 104600.

Kemendikbud. (2021). Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kominfo. (2021). Indeks literasi digital Indonesia 2021. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.

Kurniawan, I. (2024). Penerapan model Project Based Learning terhadap kemampuan literasi siswa. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 13(2), 2049–2056.

Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa. Jurnal Komunikator, 8(2), 51–66.

Lestari, D., & Wahyudi, A. (2024). Pembentukan kebiasaan literasi digital siswa melalui media pembelajaran interaktif. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(2), 110–125.

Miller, E. B. (2013). The impact of e-books on student motivation and engagement. Journal of Literacy and Technology, 14(2), 65–81.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? Computers & Education, 59(3), 1065–1078. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016

Nur Afifah, N., Rahman, A., & Putri, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ADDIE di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 45–58.

Oktianah, T. A., Karlimah, & Nuryadin, A. (2025). Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis digital pada materi bangun datar kelas IV sekolah dasar. Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 31(2), 184–191.

Prasetyo, A. (2023). Literasi digital dan tanggung jawab penggunaan media pada siswa sekolah dasar. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(2), 55–68.

Pratiwi, D., & Mustadi, A. (2022). Media cerita interaktif untuk meningkatkan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 13(2), 165–178.

Purwati, L. D., & Murwaningsih, T. (2025). Analisis kesiapan peserta didik dalam pembelajaran terhadap media literasi digital kelas VI sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5131–5140.

Putra, A. R., Susanto, H., & Widodo, S. A. (2023). Kesesuaian media pembelajaran digital dengan capaian pembelajaran dan dampaknya terhadap efektivitas belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(1), 45–60.

Putri, N. A. (2024). Kesadaran keamanan data pribadi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran digital. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(3), 198–210.

Rahayu, S., & Al Hadi, A. (2023). Pengembangan e-book berbasis problem-based learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 11(2), 210–223.

Rahmawati, S. (2023). Analisis kepraktisan media pembelajaran digital berdasarkan respon guru sekolah dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 7(2), 135–148.

Rahmawati, S. (2023). Penguatan kemampuan evaluatif siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis cerita digital. Didaktika: Jurnal Pendidikan, 17(3), 208–220.https://jurnaldidaktika.org/contents/issue/archive.

Rahmawati, S., & Kurniawan, D. (2023). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan literasi digital siswa. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 3(1), 40–52.

Rena, R. (2022). Peran literasi digital dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 33–47.

Safrizal, S., Yulnetri, Y., & Wulandari, N. (2023). Peran guru dalam mengenalkan literasi digital pada siswa kelas tinggi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1–10.

Salsabila, N. P., & Abidin, M. (2024). Analisis urgensi kompetensi literasi digital dalam mendukung kemampuan penulisan karya ilmiah mahasiswa. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 4(1), 1–15. https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-15

Sari, D. P. (2024). Pemanfaatan digital storytelling dalam meningkatkan keterampilan menulis di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1141–1148.

Sari, D. P. (2024). Pembelajaran reflektif berbasis diskusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Didaktika: Jurnal Pendidikan, 18(1), 90–102. https://jurnaldidaktika.org/contents/issue/archive

Sari, D. P., & Nugroho, A. (2022). Kelayakan media pembelajaran digital berbasis visual interaktif untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Media Pendidikan, 16(2), 80–92.

Setyarini, R., Wulandari, F., & Utami, S. (2024). Digital storytelling dan peningkatan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 9(2), 200–218.

Susanti, E., Rahman, A., & Yuliani, S. (2023). Media digital dalam pembelajaran abad ke-21. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(2), 120–132.

UNESCO. (2023). Technology in education: A tool on whose terms? UNESCO Publishing.

Wardani, E. K. (2025). Pengaruh media pembelajaran digital berbasis teknologi terhadap proses pembelajaran. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, 5(1), 1–20.

Wijayanti, I. A. (2021). Media pembelajaran digital dan perannya dalam konteks pembelajaran era digital. Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan, 31(2), 184–191.

Zuhria, I., Fauzi, A., & Lestari, S. (2022). Transformasi pendidikan di era digital. Jurnal Pendidikan Indonesia, 11(3), 210–220.