



Analysis report

Compilatio Magister+ | UMSIDA

Mirna Safridatul Ulah_228620600088_BAB 1-4

ID : 6a7cb1478d97984c07ea2b958264f46c6f61d843



8%

Suspicious texts

File name : Mirna Safridatul Ulah_228620600088_BAB 1-4.txt

Original file size : 797.72 KB

Number of words : 4,564

Number of characters : 34542

Submitter : UMSIDA Perpustakaan

Submission date : April 13, 2026

Upload type : interface

analysis end date : April 13, 2026

Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

Similarities

4%

Syntactics 4%

Semantics Not measured

Passages with similarities to sources found in different collections.



AI detection

3%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.

This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



Unrecognized languages

2%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



Not included in the percentage of suspicious texts :

Texts between quotes

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.

<1%

☰ Sources of similarities (section 2/3)




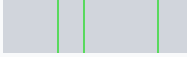

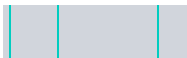

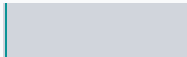
Similarities

4%


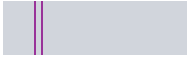

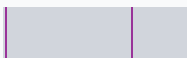

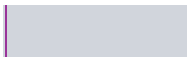

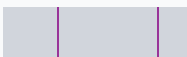
Passages with similarities to sources found in different collections.



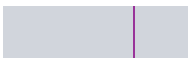


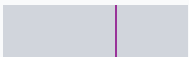


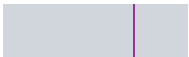


Main source detected

| No. | Description | Similarities | Locations |
|-----|---|--------------|---|
| 1 |  e-journal.my.id e-journal.my.id/onoma/article/download/5798/3... ↗ | 1% |  |
| 2 |  (PDF) Pengaruh Aplikasi Lets Read Terhadap... www.academia.edu/143575787/Pengaruh_Aplika... ↗ | <1% |  |
| 3 |  doi.org doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2487 ↗ | <1% |  |
| 6 |  11271... #4953d8 🔒 Comes from my group | <1% |  |

Source with incidental similarities

| No. | Description | Similarities | Locations |
|-----|--|--------------|---|
| 4 |  jurnal.umj.ac.id jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/do... ↗ | <1% |  |
| 5 |  Pengaruh Model Pembelajaran Project Base... dx.doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1956 ↗ | <1% |  |
| 7 |  JURNAL ACCOPEN #4262ea 🔒 Comes from my group | <1% |  |
| 8 |  Pengaruh Aplikasi Lets Read Terhadap Minat... dx.doi.org/10.21070/ups.2378 ↗ | <1% |  |

| No. | Description | Similarities | Locations |
|-----|--|--------------|---|
| 9 |  PENGARUH PROBLEM BASED LEARNING (PBL... dx.doi.org/10.23969/jp.v8i1.7606  | <1% |  |
| 10 |  Artikel+Yusvinah_Nur_Umalihayati_Ok #a32686  Comes from my group | <1% |  |
| 11 |  IMPLEMENTASI METODE HYPNOTEACHING... dx.doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1276  | <1% |  |



1,5



7



The Effect of the Let's Read Digital Application on Students Interest in Reading at Elementary School

[Pengaruh Aplikasi Digital Let's Read terhadap Minat Baca Peserta Didik di Sekolah]

Mirna Safridatul Ulah¹⁾, Niko Fediyanto^{*2)}

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: nikofediyanto@umsida.ac.id

3



Abstract. The low reading interest of elementary school students indicates the need to increase reading interest through the application of learning media that are in accordance with the development of the digital era, one of which is through the Digital Let's Read Application. Therefore, this study aims to determine the effect of using the Digital Let's Read Application on the reading interest of elementary school students. This study used a one-group pretest-posttest design with a saturated sample. The research subjects were 27 lower grade elementary school students. Data were collected using a reading interest questionnaire and analyzed using descriptive analysis, the N-Gain test, and the Wilcoxon Signed Rank Test. Thus, it can be concluded that the Digital Let's Read Application has a significant effect on increasing the reading interest of elementary school students. The results showed an increase in students' reading interest scores after the implementation of the Digital Let's Read Application with a significance value of $0.000 < 0.05$.

Keywords - Digital Literacy; Let's Read; Reading Interest

Abstrak. Rendahnya minat baca peserta didik di sekolah dasar menunjukkan perlunya meningkatkan minat baca melalui penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital, salah satunya melalui Aplikasi Digital Let's Read. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest dengan sample jenuh. Subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Data dikumpulkan menggunakan angket minat baca dan dianalisis dengan analisis deskriptif, uji N-Gain, serta uji Wilcoxon Signed Rank Test. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Digital Let's Read berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca peserta

didik di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor minat baca peserta didik setelah penerapan aplikasi digital Let's Read dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata Kunci - Literasi Digital; Let's Read; Minat Baca

I. Pendahuluan

Pendidikan berperan penting dalam menyiapkan generasi yang berkualitas, kreatif, serta mampu beradaptasi dengan dinamika perubahan zaman. Di era disrupsi, kemampuan literasi (literacy skill) menjadi bekal utama dalam menghadapi perubahan besar di era digital [1]. Di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat, kemampuan literasi menjadi salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh setiap individu. Kemampuan literasi mencakup lebih sekadar membaca dan menulis tetapi juga melibatkan keterampilan dalam memahami, menilai, dan menggunakan informasi kritis dalam konteks kehidupan sehari-hari [2]. Beberapa jenis literasi yang diprioritaskan dalam pengembangan keterampilan peserta didik guna mewujudkan nilai-nilai karakter meliputi literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, budaya dan kewargaan [3]. Penguasaan berbagai jenis literasi tersebut tidak hanya menunjang keberhasilan akademik peserta didik, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata di masyarakat yang terus berkembang. Berdasarkan hasil survei Programme for International Assessment (PISA) tahun 2022, dilaporkan bahwa skor literasi membaca Indonesia mencapai 359 poin. Angka ini lebih rendah dibandingkan dengan skor 371 poin yang dicapai pada tahun 2018. Jika dilihat lebih mendalam, skor literasi membaca Indonesia tahun 2022 juga lebih rendah daripada pencapaian tahun 2000. Ini membuat skor literasi tahun 2022 menjadi yang terendah sejak Indonesia mulai berpartisipasi aktif dalam PISA [4]. Data ini mengidentifikasi adanya permasalahan serius dalam budaya literasi di Indonesia yang perlu mendapat perhatian khusus, terutama pada level pendidikan dasar sebagai fondasi pembentukan karakter literat. Rendahnya minat baca di Indonesia merupakan faktor utama penyebab permasalahan ini. Dalam 20 tahun terakhir, kebiasaan membaca buku di Indonesia mengalami penurunan. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab kondisi tersebut antara lain; 1) harga buku yang relatif tinggi; 2) keterbatasan infrastruktur pendukung; 3) fasilitas perpustakaan yang kurang memadai; 4) keterbatasan akses terhadap bahan bacaan; 5) kebiasaan budaya membaca yang tidak ditanamkan sejak dini dan; 6) meningkatnya media digital yang menyediakan hiburan sehingga mengurangi minat membaca [5].

Di era digital penggunaan teknologi bukan lagi hal yang biasa, tetapi menjadi kebiasaan dan kebutuhan penting manusia dalam kehidupan sehari-hari termasuk dalam pembiasaan literasi. Penggunaan gadget pada peserta didik tidak dapat dihindari. Gadget tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai multimedia. Gadget sebagai media hiburan yang menyajikan berbagai konten, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi [6]. Penggunaan gadget mempunyai dua sisi, yaitu sebagai peluang sekaligus



tantangan. Di satu sisi, penggunaan gadget yang tidak terarah, tanpa adanya pengawasan dari orang tua sehingga terjadi penyalahgunaan gadget serta mayoritas belum memanfaatkan untuk mencari informasi sehingga dapat berdampak pada turunnya minat baca. Namun disisi lain, jika dimanfaatkan secara tepat, gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif [7]. Di era digital saat ini teknologi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam pendidikan. Salah satu media yang dapat mengoptimalkan penggunaan gadget menjadi sarana literasi dan meningkatkan minat membaca adalah aplikasi digital Let's Read, yaitu perpustakaan digital yang dirancang khusus anak, dapat diakses secara gratis dan online melalui aplikasi Play Store di perangkat android [8]. Aplikasi digital Let's Read menyediakan buku cerita edukatif dalam berbagai pilihan bahasa daerah maupun bahasa asing, aplikasi digital Let's Read bertujuan menumbuhkan budaya gemar membaca pada anak Indonesia sejak usia dini sebagai bagian dari visi dan misinya. Pemanfaatan perpustakaan digital dapat mendukung pengembangan aspek kebahasaan pada anak melalui aktivitas membaca [9]. Aplikasi digital Let's Read digunakan guru maupun orang tua, tidak hanya sebagai media pendidikan dan sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana rekreasi bagi anak [10]. Aplikasi Let's Read menyediakan beragam kemudahan bagi penggunaanya, ketersediaan katagori bacaan bervariasi, dengan gambar di setiap bagiannya serta ukuran dan bahasa yang bisa disesuaikan dengan kemampuan membaca peserta didik [7]. Fitur bahasa dalam aplikasi memudahkan peserta didik membaca dalam bahasa yang familiar meningkatkan ketertarikan dalam kegiatan membaca [11]. Berdasarkan ulasan pengguna di Play Store menunjukkan bahwa aplikasi Let's Read ini sangat bagus. Hal ini dibuktikan 11.335 pengguna yang telah mengulas, kemudian mendapatkan rating 4,9. Seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Ulasan Aplikasi Let's Read di PlayStore

Membaca merupakan keterampilan fundamental yang menjadi dasar bagi seluruh proses pembelajaran peserta didik di sekolah dasar [12]. Kemampuan membaca yang baik tidak hanya mempengaruhi prestasi akademik peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, tetapi juga berkorelasi positif dengan pencapaian pembelajaran di berbagai bidang studi lainnya. Pada tingkat sekolah dasar, periode ini merupakan masa kritis dalam pembentukan kebiasaan membaca yang akan mempengaruhi perkembangan literasi peserta didik di jenjang pendidikan selanjutnya. Kebiasaan atau kemampuan dasar ini dimulai dari membaca. Minat baca merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan literasi. Minat membaca merupakan dorongan yang meningkat seiring dengan

upaya seseorang dalam melakukan kegiatan membaca [13]. Individu yang mempunyai keinginan membaca yang tinggi akan tercermin dalam kesediaannya untuk memperoleh bahan bacaan dan membacanya atas kesadaran pribadi maupun adanya dorongan luar. Selanjutnya minat membaca merupakan motivasi internal yang mendorong peserta didik untuk terlibat dan menikmati aktivitas membaca secara sukarela, karena adanya rasa tertarik dan kesenangan dalam melakukan aktivitas membaca [14]. Peserta didik yang memiliki minat baca tinggi cenderung akan lebih mudah menyerap informasi, mengembangkan kosakata, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan memiliki wawasan yang lebih luas.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 68,55% responden menyatakan setuju bahwa penggunaan media Let's Read dapat meningkatkan minat baca, yang ditunjukkan hasil kuesioner yang telah disebar. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca peserta didik kelas IV B SD Negeri 2 Metro Selatan dipengaruhi pemanfaatan media Let's Read berbasis e-book [15]. Kemudian selanjutnya aplikasi Let's Read menunjukkan berpengaruh terhadap peningkatan minat baca pada kelas eksperimen dibandingkan dengan pemanfaatan perpustakaan di kelas kontrol, aplikasi Let's Read tidak hanya menumbuhkan minat baca peserta didik, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca peserta didik, pembentukan kebiasaan membaca, penumbuhan rasa cinta terhadap membaca dan pengembangan budaya membaca sejak dini pada anak [16].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Ester dengan judul penelitian Pengaruh Aplikasi Let's Read Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar [17]. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh aplikasi Let's Read terhadap minat baca peserta didik di kelas tinggi sekolah dasar, sehingga belum memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas literasi digital peserta didik kelas rendah yang berada pada tahap awal perkembangan membaca. Sedangkan penelitian ini berfokus pada kelas rendah yang berada pada tahap perkembangan membaca. Pada penelitian sebelumnya pemanfaatan aplikasi Let's Read belum diimplementasikan secara terarah dalam pembelajaran, melainkan lebih menekankan pada penggunaan umum dan pemanfaatan aplikasi Let's Read yang dilakukan secara mandiri dalam kegiatan membaca melalui perangkat digital pribadi. Penggunaan aplikasi bersifat individual dan bergantung pada kepemilikan perangkat, sehingga belum mengakomodasi kondisi peserta didik yang memiliki keterbatasan akses terhadap gadget. Sedangkan pada penelitian ini, menitikberatkan pada penggunaan media LCD sebagai sarana utama dalam mengakses aplikasi Let's Read secara klasikal atau dilakukan secara bersama-sama dan terpandu. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang terarah dan inklusif, khususnya bagi peserta didik yang belum memiliki akses individu terhadap perangkat digital, sehingga memberikan alternatif dalam meningkatkan minat baca melalui integrasi literasi digital pada tahap awal sekolah dasar.

Berdasarkan perbedaan dan keterbatasan penelitian sebelumnya, terdapat

kesenjangan penelitian berupa belum adanya kajian yang mengkaji pemanfaatan aplikasi Let's Read pada peserta didik kelas rendah melalui pendekatan terarah, terpandu, dan adaptif dalam konteks pembelajaran di kelas. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan memfokuskan pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar, memberikan kontribusi empiris bahwa literasi digital juga efektif diterapkan sejak tahap awal pendidikan formal untuk menumbuhkan kecintaan terhadap kegiatan membaca. Minat baca menjadi suatu pondasi awal keberhasilan aktivitas membaca. Apabila peserta didik tidak memiliki minat atau keinginan membaca maka apapun bahan bacaan yang diberikan akan sia-sia [18]. Keterbaruan lainnya terletak pada implementasi teknologi yang digunakan. Penelitian sebelumnya memanfaatkan aplikasi Let's Read secara mandiri dalam kegiatan membaca melalui perangkat digital individu, maka penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan media LCD sebagai sarana utama dalam mengakses aplikasi secara klasikal atau dilakukan secara bersama-sama dalam pembelajaran dan terpandu. Dengan demikian, kebaruan penelitian tidak hanya terletak pada perbedaan subjek penelitian, tetapi juga pada implementasi teknologi yang inklusif dan adaptif terhadap kondisi peserta didik sekolah dasar khususnya di kelas rendah pada tahap awal perkembangan membaca.

Hasil observasi awal di lokasi penelitian yaitu di SD Negeri Kalidawir Tanggulangin Sidoarjo, pada pengamatan faktor eksternal, dapat dijelaskan bahwa fasilitas perpustakaan sudah memadai, suasananya nyaman, ketersediaan buku bervariasi, kemudian dari segi program literasi pihak sekolah sudah baik, sekolah menyelenggarakan program Kamelia (Kamis Literasi Asik) sebagai upaya meningkatkan budaya membaca di sekolah. Namun dari aspek internal peserta didik yang masih perlu ditingkatkan, sebanyak 12 peserta didik menunjukkan kurangnya antusias dalam membaca buku. Mereka cenderung memilih bercerita, mengganggu teman yang sedang membaca, atau sekadar membolak-balik halaman buku tanpa menyelesaikannya, sehingga guru harus senantiasa memberikan intruksi dan dorongan agar mereka membaca. Mereka melihat membaca sebagai kewajiban sekolah, bukan sebagai aktivitas yang menyenangkan, menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan, sulit atau tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Beberapa peserta didik lebih suka belajar melalui visual, audio, atau kinestetik dibanding tekstual, kesulitan dalam memahami teks, kosakata yang terbatas, sehingga membuat frustrasi dan mengurangi minat, serta meskipun buku yang ada di perpustakaan bervariasi, belum sepenuhnya sesuai dengan minat dan tingkatan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan kondisi yang terjadi di lokasi penelitian dan indikasi masalah yang dihadapi sekolah tersebut terkait minat baca peserta didik, dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan literasi membaca tidak cukup hanya mengandalkan penyediaan fasilitas dan program literasi sekolah. Diperlukan inovasi yang mampu menjawab kebutuhan di era digital. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu "Apakah terdapat pengaruh aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik di sekolah dasar?". Tujuan penelitian ini



adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik di sekolah dasar. Maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh aplikasi digital Let's Read terhadap Minat Baca Peserta Didik di Sekolah Dasar". Dengan demikian penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan budaya literasi, khususnya pada kelas II sekolah dasar.

II. Metode

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu (pre-eksperimental design) One Group Pretest-Posttest Design, yaitu melibatkan satu kelompok subjek yang diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol. Sebelum dan sesudah perlakuan, dilakukan pengukuran untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan [19]. Dalam hal ini, perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan literasi digital melalui aplikasi Let's Read dalam kegiatan membaca peserta didik di sekolah dasar. Tujuan desain ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Let's Read terhadap minat baca peserta didik, dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Secara sederhana desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok Pretest Treatment Posttest

Eksperimen O1 X O2

Dimana:

O1: Nilai tes awal (Pretest) yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen sebelum menggunakan aplikasi digital Let's Read.

X : Perlakuan (Treatment) kegiatan peningkatan minat baca peserta didik menggunakan aplikasi digital Let's Read

O2: Nilai tes akhir (Posttest) yang dilakukan terhadap kelompok eksperimen setelah menggunakan aplikasi digital Let's Read

Populasi yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas II SDN Kalidawir Tanggulangin Sidoarjo beralamatkan di Jl Maritim/ RT 2/ RW 1, Kalidawir, Kec. Tanggulangin, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61272 tahun ajaran 2025/2026. Sampel total yaitu 27 peserta didik. Teknik pengambilan sampling pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh yaitu pengambilan sampel dengan mengambil seluruh dari jumlah populasi. Sehingga sampel penelitian ini sebanyak 27 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian. Peneliti telah memperoleh izin dari pihak sekolah dan persetujuan guru kelas sebelum pelaksanaan penelitian. Seluruh kegiatan dilakukan tanpa paksaan dan tidak mengganggu proses pembelajaran. Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pemberian intervensi sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan 2 JP (2×35 menit). Kegiatan membaca dilakukan dengan pemanfaatan aplikasi Let's Read yang disediakan melalui media LCD di kelas. Dalam pelaksanaannya, peneliti memfasilitasi penggunaan aplikasi secara terpandu, diawali dengan pengenalan aplikasi Let's Read kepada peserta didik, melakukan navigasi dalam memilih bacaan di aplikasi Let's Read, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan membaca yang



dilakukan bersama-sama.

Materi yang diterapkan dalam penelitian ini, yaitu kegiatan membaca. Fokus pembelajaran diarahkan pada keterlibatan emosional peserta didik selama kegiatan membaca. Materi diintegrasikan dengan topik Mengenal Perasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Kurikulum Merdeka. Pemilihan materi dan topik ini sesuai dengan karakteristik aplikasi digital Let's Read yang menyediakan berbagai bacaan digital anak bergambar, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami isi cerita, sekaligus mendorong peningkatan minat baca.

Berdasarkan instrumen yang digunakan, penelitian ini menghasilkan data skor pretest dan posttest peserta didik secara kuantitatif menggunakan metode statistik inferensial untuk menarik kesimpulan dari data yang dihasilkan. Pengujian dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama, yaitu uji validitas isi instrumen yang bertujuan untuk memastikan keakuratan instrumen yang digunakan. Uji validitas angket telah diperiksa dan divalidasi oleh dua ahli, dengan hasil indeks Aiken V sebesar 0,75. Berdasarkan kriteria Aiken (1985), semakin mendekati 1 nilai koefisien, maka semakin tinggi validitas isi butir instrumen [21]. Selain itu, uji validitas instrumen dilakukan menggunakan korelasi point biserial. Butir dinyatakan valid jika lebih besar dari r tabel yang telah ditentukan. Hasil uji validitas instrumen menghasilkan nilai rentang 0,40 hingga 0,63 lebih besar dari r tabel yang telah ditentukan yaitu 0,39. Maka uji validitas instrumen dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach's Alpha, dan diperoleh nilai sebesar 0,66. Nilai Cronbach Alpha di atas 0,6 dapat diterima, dan semakin mendekati angka 1 menunjukkan konsistensi internal yang tinggi.

Instrumen dikembangkan berdasarkan indikator minat baca, yaitu Kesenangan Membaca, Kesadaran akan Manfaat Membaca, Frekuensi Membaca, Kuantitas Membaca [20]. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah kuisioner minat baca peserta didik sebanyak 15 butir pernyataan, dengan skala Guttman yang digunakan untuk mendapatkan jawaban tegas dan dikotomi (dua alternatif) "setuju" skor 1 dan "tidak setuju" skor 0, sehingga skor maksimum yang dapat diperoleh peserta didik adalah 15 dan skor minimum adalah 0.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Minat Baca

| Indikator Minat Baca | Nomor Butir | Jumlah Soal |
|--------------------------------|----------------|-------------|
| Kesenangan Membaca | 1, 3, 4, 8, 12 | 5 |
| Kesadaran Akan Manfaat Membaca | 2, 5, 6, 15 | 4 |
| Frekuensi Membaca | 7, 9, 10, 11 | 4 |
| Kuantitas Membaca | 13, 14 | 2 |
| Jumlah | 15 | |

Untuk mengetahui pencapaian minat baca pada setiap indikator, peneliti menghitung persentase capaian menggunakan rumus berikut:

Keterangan:

NP: Nilai minat baca peserta didik

R: Jumlah skor soal yang dijawab setuju

SM: Skor maksimum ideal

Persentase yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria skor minat baca berikut:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Minat Baca [22]

Interval Kriteria Kriteria

86-100 Sangat Baik

76-85 Baik

60-75 Cukup

55-59 Rendah

Sangat Rendah

Analisis data dalam penelitian menggunakan statistik inferensial dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 25. Dilakukan teknik analisis data penelitian dengan mengolah angket dengan uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penggunaan aplikasi digital Let's Read.

III. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menggunakan pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Desain terdiri dari tiga bagian: 1) Pretest: untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum diberikan perlakuan; 2) Perlakuan Diberikan: memberikan perlakuan menggunakan aplikasi digital Let's Read ketika membaca; 3) Posttest: untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Penelitian melibatkan peserta didik kelas rendah, dengan jumlah 27 peserta didik, jumlah peserta didik 15 laki-laki dan 12 perempuan. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen angket minat baca.

Hasil perhitungan rata-rata capaian ketiga tahap pengukuran, yaitu pretest, posttest, dan N-Gain, disajikan secara rinci pada tabel 1 dan divisualisasikan dalam bentuk grafik pada gambar 2 untuk memperjelas peningkatan minat baca peserta didik setelah penerapan aplikasi digital Let's Read dalam kegiatan membaca.

Analisis diawali dengan penyajian data untuk menggambarkan kondisi minat baca peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai Rata-rata Minat Baca Peserta Didik

No. Indikator Minat Baca Nilai N-Gain Katagori

Pretest Posttest

1. Kesenangan Membaca 74 94,8 0,8 Tinggi

2. Kesadaran Akan Manfaat Membaca 82,4 99 0,94 Tinggi

3. Frekuensi Membaca 54,6 94 0,87 Tinggi

4. Kuantitas Membaca 51,8 94 0,88 Tinggi

Gambar 2. Capaian Minat Baca Peserta Didik

Tabel 4. Katagori nilai N-Gain [23]

Katagori Nilai N-Gain

Tinggi N-Gain $> 0,7$

Sedang $0,3 < \text{N-Gain} < 0,7$

Rendah N-Gain $< 0,3$

Analisis deskriptif melalui nilai rata-rata pretest, posttest, serta perhitungan N-Gain pada setiap indikator memberikan gambaran awal mengenai peningkatan minat baca peserta didik. Selanjutnya, dilakukan analisis statistic inferensial digunakan untuk menguji signifikansi peningkatan yang terjadi.

Tabel 5. Uji Normalitas

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnova Shapiro-Wilk

Statistic df Sig. Statistic df Sig.

Selisih .229 27 .001 .894 27 .010

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel 5 output diatas, Hasil uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk diketahui nilai Sig. 0,010. Nilai Sig. $< 0,05$, hasil nilai lebih kecil dari taraf signifikansi, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil minat baca peserta didik tidak berdistribusi normal, sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan statistik non parametrik melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji Wilcoxon Signed Rank Test dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik di sekolah dasar dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis dalam penelitian dinyatakan diterima apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (p-value). Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Ranks

N Mean Rank Sum of Ranks

Posttest - Pretest Negative Ranks 0a .00 .00

Positive Ranks 27b 14.00 378.00

Ties 0c

Total 27

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest= Pretest

Test Statisticsa

Posttest - Pretest

Z -4.556b

Asymp. Sig. (2-tailed) .000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan tabel 6 di atas diperoleh nilai signifikansi Asymp. Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Nilai menunjukkan bahwa (Sig) $0,000 < 0,05$. Maka hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara minat baca peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan penggunaan aplikasi Let's Read.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi digital Let's Read berpengaruh terhadap minat baca peserta didik di sekolah dasar di kelas II SDN Kalidawir Tanggulangin Sidoarjo. Minat baca pada penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu Kesenangan Membaca, Kesadaran akan Manfaat Membaca, Frekuensi Membaca, dan Kuantitas Membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Let's Read berpengaruh terhadap minat baca, ditunjukkan dari peningkatan rata-rata pretest, posttest, dan perhitungan N-Gain pada setiap indikator.

Pada indikator pertama, kesenangan membaca persentase capaian meningkat dari 74 katagori baik menjadi 94,8 katagori sangat baik. Indikator ini mengukur perasaan senang, bahagia dalam melakukan kegiatan membaca. Perhitungan N-Gain pada indikator ini menunjukkan nilai sebesar 0,8 yang termasuk dalam katagori tinggi.

Pada indikator kedua, kesadaran akan manfaat membaca persentase capaian meningkat dari 82,4 katagori baik menjadi 99 katagori sangat baik. Indikator ini mengukur sejauh mana peserta didik memiliki pemahaman dan keyakinan bahwa kegiatan membaca memberikan manfaat bagi dirinya, baik dalam menambah pengetahuan, maupun mendukung keberhasilan belajar.

Perhitungan N-Gain pada indikator ini menunjukkan nilai sebesar 0,94 yang termasuk dalam katagori tinggi.

Pada indikator ketiga frekuensi membaca persentase capaian meningkat dari 54 katagori rendah menjadi 94 (katagori sangat baik). Indikator ini mengukur sejauh mana peserta didik menunjukkan kebiasaan membaca secara rutin baik di rumah maupun di sekolah. Perhitungan N-Gain pada indikator ini menunjukkan nilai sebesar 0,87 yang termasuk dalam katagori tinggi.

Pada indikator keempat kuantitas membaca persentase capaian meningkat dari 51,8 katagori rendah menjadi 94 katagori sangat baik. Indikator ini mengukur sejauh mana peserta didik menunjukkan intensitas kegiatan membaca yang ditandai dengan judul cerita yang telah dibaca. Perhitungan N-Gain pada indikator ini menunjukkan nilai sebesar 0,88 yang termasuk dalam katagori tinggi.

Berdasarkan pada empat indikator minat baca, kesenangan membaca, kesadaran akan manfaat membaca, frekuensi membaca, dan kuantitas membaca. Indikator kesadaran akan manfaat membaca memperoleh capaian rata-rata tertinggi yaitu 99 katagori sangat baik dibandingkan ketiga indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami pentingnya manfaat membaca yang dilakukan untuk dirinya. Sebaliknya, capaian terendah ditemukan pada indikator frekuensi dan kuantitas membaca. Pada indikator ini peserta didik dituntut untuk menunjukkan kebiasaan dan intensitas kegiatan membaca.

Berdasarkan hasil analisis, peningkatan capaian tidak hanya ditunjukkan melalui perbedaan nilai pretest dan posttest, tetapi juga diperkuat dengan perhitungan uji N-Gain yang memberikan gambaran lebih mendalam mengenai peningkatan. Nilai N-Gain pada keempat indikator seluruhnya masuk ke dalam katagori tinggi, dengan nilai secara berurutan adalah 0,8; 0,94; 0,87; 0,88.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Let's Read terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar.

Hasil uji hipotesis penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor minat baca peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa penerapan aplikasi digital Let's Read dalam kegiatan membaca. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang dilakukan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan nilai (Sig) $0,000 < 0,05$. Pemanfaatan aplikasi Let's Read membarikan warna baru peserta didik dan memfasilitasi guru dengan beragam referensi baru untuk menghidupkan suasana membaca yang lebih adaptif terhadap perkembangan di era digital. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ester Tonia dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Aplikasi Digital Let's Read terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di Sekolah Dasar menyatakan aplikasi digital Let's Read dapat meningkatkan minat baca peserta didik di sekolah dasar di SDN Lemah Putro 1 di era digital [17]. Selain itu, penelitian ini meperkuat temuan Demanggasa dkk yang menyatakan bahwa literasi digital mampu mendorong transformasi pembelajaran yang lebih aktif dan memotivasi peserta didik secara berkelanjutan [24].

Rendahnya minat baca peserta didik di era digital menjadi salah satu tantangan utama pendidikan dasar dalam menghadapi tuntutan abad ke 21. Peserta didik berkembang di tengah lingkungan pembelajaran yang didominasi dengan penggunaan gawai dan konten digital yang bersifat visual, instan, serta menghibur [25]. Selain itu kemudahan akses internet pada era digital menjadi boomerang untuk peserta didik yang terlahir dan berkembang bersama dengan era digital [26]. Kondisi berdampak pada menurunnya ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan membaca.

Literasi digital mencerminkan kesadaran individu tentang sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai perangkat dan aplikasi digital [27]. Literasi digital mempunyai peran krusial dalam membentuk kesadaran dan moralitas peseta didik, dengan kemampuan literasi digital, peserta didik lebih berdaya dalam membuka akses, membuat analisis dan memanfaatkan informasi dengan bertanggung jawab di era digital [28]. Dalam menghadapi

revolusi digital, pendidikan menjadi kunci membentuk masa depan. Melalui upaya bersama dan komitmen dalam meningkatkan literasi digital, dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang merangsang, responsive dan relevan dengan tuntutan zaman [29]. Oleh sebab itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk terus berinovasi dan berkolaborasi dalam menyiapkan generasi yang mempunyai kecakapan digital, sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan serta memanfaatkan peluang yang hadir di era digital. Penerapan aplikasi digital menuntut pemanfaatan media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik di sekolah dasar. Pengaruh positif penggunaan aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik terjadi karena karakteristik media digital yang sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar. Secara psikologis, peserta didik pada usia ini lebih tertarik pada tampilan visual, warna, ilustrasi dan bentuk interaksi yang menarik, yang keseluruhan disediakan oleh aplikasi digital Let's Read. Selain itu, keberadaan ilustrasi dan teks yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca peserta didik membantu mengurangi beban kognitif dalam memahami bacaan [18]. Hal ini membuat aktivitas membaca tidak lagi dipersepsikan sebagai kegiatan yang sulit, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan. Kondisi ini yang kemudian mendorong munculnya minat peserta didik untuk membaca secara sukarela.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media digital berbasis literasi dapat meningkatkan minat baca peserta didik. Dalam konteks literasi digital, penggunaan aplikasi Let's Read juga menunjukkan bahwa teknologi dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk menumbuhkan budaya membaca sejak dini [30]. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek penelitian yang difokuskan pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi empiris bahwa literasi digital juga efektif diterapkan sejak tahap awal pendidikan formal untuk menumbuhkan kecintaan terhadap kegiatan membaca. Selain itu perbedaan lain terletak pada implementasi teknologi yang inklusif dan adaptif terhadap kondisi peserta didik sekolah dasar khususnya di kelas rendah pada tahap awal perkembangan membaca.

Penelitian ini memiliki keterbatasan terhadap sarana media digital seperti penggunaan gadget ke sekolah. Keterbatasan lainnya, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis, yaitu tidak melibatkan kelas kontrol sebagai kelompok perbandingan, sehingga pengaruh aplikasi digital Let's Read terhadap minat baca peserta didik hanya dianalisis berdasarkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu keterbatasan cakupan sampel pada satu sekolah dasar menyebabkan hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain yang melibatkan kelas kontrol serta memperluas cakupan sampel guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

IV. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan minat baca peserta didik meningkat setelah

penerapan aplikasi digital Let's Read peserta didik di kelas II SDN Kalidawir. Peningkatan minat baca peserta didik berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang memperoleh nilai signifikansi Sig.(2-tailed) adalah 0,000. Nilai menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf signifikansi, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan membaca menggunakan aplikasi digital Let's Read peserta didik di sekolah dasar. Selain itu, pemanfaatan media literasi digital Let's Read terbukti mampu meningkatkan ketertarikan, mengubah sikap dan kebiasaan peserta didik ke arah yang lebih positif dalam kegiatan membaca. Sehingga membaca tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang membosankan, melainkan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Terkait dengan keterbatasan yang dihasilkan sehubungan dengan desain penelitian praeksperimental, maka peneliti menyarankan ada desain penelitian dengan melibatkan kelas kontrol, untuk meningkatkan validitas hasil. Selain itu penelitian ini dapat dikembangkan dengan cakupan subjek yang lebih luas atau dengan mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti kemampuan membaca pemahaman.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada responden yang terlibat dalam penelitian ini dan SDN Kalidawir serta Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.