

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF JALIS (JAGO MENULIS) BERBASIS
GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
LITERASI MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

MUHAMMAD ADIB SYAHRUL LUTFI

NPM 2214060237

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

MUHAMMAD ADIB SYAHRUL LUTFI

NPM: 2214060237

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
JALIS (JAGO MENULIS) BERBASIS GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DAN
MENULIS SISWA KELAS IV SD**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 25 Juni 2026

Pembimbing 1



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0708087703

Pembimbing 2



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MUHAMMAD ADIB SYAHRUL LUTFI

NPM: 2214060237

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
JALIS (JAGO MENULIS) BERBASIS GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DAN
MENULIS SISWA KELAS IV SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 13 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|----------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd. |
| 2. Penguji I | : Drs. Agus Budianto, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. |



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Muhammad Adib Syahrul Lutfi
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 31 Oktober 2003
NPM : 2214060237
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 25 Juni 2026

Yang Menyatakan



Muhammad Adib Syahrul Lutfi

NPM. 2214060237

MOTTO

The world doesn't always run ideally, and bad things happen. Just stay focused on what truly matters, and always choose to remain kind and become better.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu dan Kakak,

yang mungkin tidak selalu menunjukkannya secara terang-terangan, namun doa dan dukungannya selalu ada di setiap langkah penulis. Sedikit kata, namun perhatian dan doa yang diberikan selalu sampai pada waktu yang tepat, menjadi kekuatan bagi penulis untuk terus bertahan hingga menyelesaikan skripsi ini. Karya ini adalah wujud kecil dari harapan besar yang selama ini Bapak, Ibu dan Kakak titipkan.

2. Teman-teman Kost Syari,

yang bukan sekadar teman satu atap, melainkan juga teman seperjuangan sejak bangku perkuliahan. Kost Syari menjadi singgah kecil yang menyimpan banyak cerita, dari tugas yang dikerjakan hingga larut malam, keluh kesah yang tak perlu diucap panjang karena kalian sudah mengerti, hingga tawa untuk hal-hal sederhana yang menghangatkan hari. Empat tahun suka duka bersama kalian membuat hidup penulis menjadi jauh lebih berwarna.

3. Diri sendiri,

yang telah bertahan melewati proses yang tidak selalu mudah. Terima kasih telah tetap berdiri di tengah masa-masa yang tidak selalu baik-baik saja, ketika beberapa hal harus dijalani sendirian dan beberapa orang memilih untuk tidak lagi menetap. Terima kasih karena tidak menyerah di tengah berbagai persoalan yang datang silih berganti, baik yang bisa diceritakan maupun yang hanya bisa dipendam sendiri. Skripsi ini menjadi bukti bahwa penulis mampu tetap melangkah, sekalipun perlahan, hingga sampai di titik ini.

4. Serta seluruh pihak yang telah membantu

baik secara langsung maupun tidak langsung, yang namanya mungkin tidak tertulis di sini namun jasanya tak pernah terlupakan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dengan balasan yang jauh lebih baik.

RINGKASAN

Muhammad Adib Syahrul Lutfi: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Jalis (Jago Menulis) Berbasis Genially untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV SD

Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri 2025.

Kata Kunci: Literasi Membaca & Menulis, Multimedia Interaktif, Genially, Teks Deskriptif.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi membaca dan menulis teks deskriptif siswa di sekolah dasar. Permasalahan tersebut berdampak pada kurangnya pemahaman konsep serta kesulitan siswa dalam menuangkan gagasan imajinatif ke dalam bentuk tulisan yang terstruktur. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi media yang mampu memvisualisasikan ide secara konkret dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif JALIS (Jago Menulis) berbasis *Genially* sekaligus mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Puhrubuh 1 yang berjumlah 49 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket kepraktisan untuk guru dan siswa, serta instrumen tes tertulis berupa *pre-test* dan *post-test*. Adapun teknik analisis data yang diterapkan meliputi analisis deskriptif persentase untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan, serta uji *Paired Sample T-Test* untuk mengukur tingkat keefektifan.

Hasil penelitian dan pengujian kelayakan produk menunjukkan bahwa: 1) uji kevalidan oleh para ahli mencapai rata-rata persentase 85,72% dengan kriteria "Sangat Valid"; 2) uji kepraktisan oleh guru dan siswa memperoleh rata-rata gabungan 91,63% dengan kriteria "Sangat Praktis"; dan 3) uji keefektifan menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) < 0,001, yang secara empiris diperkuat dengan peningkatan rata-rata nilai tes klasikal siswa dari 61,51 (*pre-test*) menjadi 81,95 (*post-test*). Berdasarkan akumulasi hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif JALIS berbasis *Genially* terbukti sangat valid, sangat praktis, dan memberikan pengaruh yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis teks deskriptif siswa kelas IV SDN Puhrubuh 1.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JALIS (JAGO MENULIS) BERBASIS GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA DAN MENULIS SISWA KELAS IV SD”**. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan proposal ini.
5. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan proposal ini.
6. Endang Mustianik, S.Pd selaku kepala SDN Puhribuh 1 yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
7. Orang tua dan saudara-saudara penulis, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat diharapkan demi perbaikan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan pengembangan selanjutnya.

Kediri, 25 Juni 2026

Yang menyatakan

Muhammad Adib Syahrul Lutfi

NPM. 2214060237

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori dan Pustaka.....	9
B. Kajian Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berfikir.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Desain Pengembangan	39
D. Tempat dan waktu perancangan	40
E. Instrumen Penelitian.....	41

F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	50
H. Uji coba	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	59
B. Data Uji Coba.....	70
C. Analisis data	74
D. Revisi Produk.....	87
E. Kajian Produk Akhir	88
BAB V PENUTUP.....	93
A. Simpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keselarasan Indikator, CP, dan TP Literasi Membaca dan Menulis....	22
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 2026.....	41
Tabel 3. 2 Rincian Instrumen Pengumpulan Data.....	41
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Guru	42
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	43
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	43
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa.....	44
Tabel 3. 7 Instrumen Penilaian Kevalidan Materi pada Multimedia JALIS (Nieveen, 1999).....	45
Tabel 3. 8 Instrumen Penilaian Kevalidan Multimedia JALIS (Nieveen, 1999) ..	45
Tabel 3. 9 Instrumen Penilaian Kepraktisan oleh Guru (Indrawan et al., 2020)...	46
Tabel 3. 10 Instrumen Penilaian Kepraktisan oleh Guru (Indrawan et al., 2020).	47
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Instrumen Tes Literasi Membaca dan Menulis.....	47
Tabel 3. 12 Kriteria Interpretasi Komponen <i>Need Assessment</i>	52
Tabel 3. 13 Kriteria Tingkat Kebutuhan Media Pembelajaran.....	52
Tabel 3. 14 Skala Likert	53
Tabel 3. 15 Kriteria Kevalidan	53
Tabel 3. 16 Skor Angket Respon Guru.....	54
Tabel 3. 17 Skor Angket Respon Siswa	54
Tabel 3. 18 Kriteria Kepraktisan Multimedia JALIS (Indrawan et al., 2020)	55
Tabel 3. 19 Kriteria Keputusan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	56
Tabel 3. 20 Kriteria Keputusan Uji-t (T Test)	56
Tabel 4. 1 Hasil Angket Need Assesment oleh Guru dan Siswa.....	59
Tabel 4. 2 Desain Awal Media.....	63
Tabel 4. 3 Data Skor Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	70
Tabel 4. 4 Data Skor Kepraktisan Siswa Uji Coba Terbatas	71

Tabel 4. 5 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas.....	72
Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Guru Uji Coba Luas.....	72
Tabel 4. 7 Hasil Kepraktisan Siswa Uji Coba Luas	73
Tabel 4. 8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas	74
Tabel 4. 9 Persentase Komponen <i>Need Assessment</i>	77
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Validasi Ahli	81
Tabel 4. 11 Rincian Hasil Analisis Kepraktisan Media (Uji Coba Terbatas)	82
Tabel 4. 12 Rincian Hasil Analisis Kepraktisan Media (Uji Coba Luas).....	84
Tabel 4. 13 Hasil Uji Prasyarat Analisis Uji Coba Terbatas.....	85
Tabel 4. 14 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Uji Coba Terbatas	85
Tabel 4. 15 Hasil Uji Prasyarat Analisis Uji Coba Luas	86
Tabel 4. 16 Hasil <i>Paired Sample T-Test</i> Uji Coba Luas	86
Tabel 4. 17 Rincian Revisi Multimedia Interaktif JALIS	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Genially	15
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE.....	36
Gambar 3. 2 Kerangka Desain Multimedia JALIS	39
Gambar 3. 3 Desain Uji Coba Satu Kelompok	57

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Alur Penelitian	34
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul.....	105
Lampiran 2. Angket Need Assesment Siswa.....	107
Lampiran 3. Angket Need Assesment Guru	109
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru	112
Lampiran 5. Lembar Wawancara Siswa.....	113
Lampiran 6. Angket Validasi Materi	114
Lampiran 7. Angket Validasi Media.....	117
Lampiran 8. Soal Pre-test dan Post-test	120
Lampiran 9. Angket Respon Guru.....	126
Lampiran 10. Angket Respon Siswa	129
Lampiran 11. Hasil Need Assesment Siswa	130
Lampiran 12. Hasil Need Assesment Guru	132
Lampiran 13. Hasil Wawancara Guru	133
Lampiran 14. Hasil Wawancara Siswa.....	135
Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Materi.....	137
Lampiran 16. Hasil Validasi Ahli Media	140
Lampiran 17. Tabel Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Terbatas.....	143
Lampiran 18. Hasil Pre-test Siswa Uji Coba Terbatas	144
Lampiran 19. Hasil Post-test Siswa Uji Coba Terbatas.....	147
Lampiran 20. Hasil Pre-test Siswa Uji Coba Luas	150
Lampiran 21. Hasil Post-test Siswa Uji Coba Luas	153
Lampiran 22. Tabel Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Luas.....	156
Lampiran 23. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa Uji Terbatas.....	157
Lampiran 24. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa Uji Luas	158
Lampiran 25. Perangkat Pembelajaran.....	159
Lampiran 26. Surat Permohonan Izin Penelitian	180
Lampiran 27. Surat Permohonan Izin Uji Coba Media.....	181
Lampiran 28. Surat Keterangan Penelitian.....	182
Lampiran 29. Surat Pemanfaatan Produk.....	183

Lampiran 30. Dokumentasi Penelitian	184
Lampiran 31. Kartu Bimbingan	185
Lampiran 32. Surat Bebas Similarity	187

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi telah menjadi kompetensi fundamental yang esensial dalam kehidupan Abad 21, jauh melampaui pemahaman tradisional yang menyamakannya dengan sekadar kemampuan baca tulis. Pergeseran makna ini terjadi karena literasi kini dipandang sebagai alat utama untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam masyarakat berbasis pengetahuan. Prioritas ini ditegaskan melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yang mendefinisikan literasi sebagai kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas, yang mencakup enam pilar dasar (Kemendikbud, 2017). Konsep ini diperkuat sebagai kemampuan menginterpretasi dan menciptakan informasi (Abidin et al., 2021). Penguasaan literasi terbukti memiliki kaitan langsung dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Putri et al., 2024). Implementasi GLS di sekolah dasar memang bertujuan untuk membangun fondasi nalar siswa sejak dini (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Dengan demikian, penguatan literasi di jenjang pendidikan dasar menjadi sebuah prioritas nasional yang krusial. Fondasi nalar dan pemahaman terhadap dunia ini dibangun di atas pilar utamanya, yakni kemampuan literasi membaca.

Pilar pertama dari literasi fundamental adalah kemampuan literasi membaca, yang merupakan sebuah proses kognitif reseptif (input) yang aktif dan kompleks. Literasi membaca tidak dapat disamakan dengan kemampuan teknis melafalkan tulisan (dekoding), sebab ia menuntut siswa untuk secara aktif membangun makna, menghubungkan pengetahuan awal, dan memahami struktur teks secara komprehensif. Membaca pada hakikatnya adalah proses untuk memperoleh makna dari bahan cetak (Dalman, 2017). Kenyataannya di lapangan, siswa sekolah dasar seringkali mampu membaca nyaring namun kesulitan memahami isi bacaan (Sadli & Saadati, 2019). Kemampuan ini idealnya mencakup keterampilan penting seperti menemukan informasi tersirat dan mengidentifikasi bagian-bagian dari sebuah struktur teks (Harahap et al., 2022). Inti dari literasi

membaca adalah pemahaman komprehensif (Abidin et al., 2021). Oleh karena itu, kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan berpikir tingkat tinggi. Namun, pengetahuan yang diperoleh secara reseptif ini perlu diimbangi dengan pilar kedua yang tidak terpisahkan, yaitu kemampuan produktif melalui literasi menulis.

Pilar kedua yang tidak terpisahkan adalah literasi menulis, yang merupakan kemampuan produktif (output) untuk mentransformasikan gagasan, pemikiran, dan informasi menjadi sebuah teks yang koheren. Proses ini sering dianggap sebagai puncak keterampilan berbahasa karena tidak hanya menuntut keterampilan motorik, tetapi juga melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi yang kompleks, mulai dari perencanaan, pengorganisasian ide, hingga revisi. Menulis pada dasarnya adalah aktivitas menuangkan gagasan dengan bahasa tulis sebagai mediumnya (Supriyadi, 2018). Keterampilan ini secara esensial berfungsi sebagai alat untuk mengorganisasi pemikiran logis dan bernalar kritis (Muid et al., 2024). Dalam konteks sekolah dasar, latihan menulis dapat melatih siswa untuk menstrukturkan pemahamannya secara sistematis (Nurazizah & Darmayanti, 2024). Proses ini juga merupakan salah satu cara paling efektif untuk mengonsolidasikan pemahaman (Abidin et al., 2021). Dengan demikian, literasi menulis berfungsi sebagai sarana vital bagi siswa untuk belajar menstrukturkan pemikirannya. Proses kognitif produktif ini tidak dapat beroperasi secara optimal jika terisolasi dari proses reseptif, yang menyoroti perlunya memandang kedua pilar literasi ini sebagai satu kesatuan.

Literasi membaca dan literasi menulis pada hakikatnya memiliki hubungan timbal balik (resiprokal) yang fundamental dan tidak dapat dipisahkan. Literasi membaca dan menulis saling melengkapi; yang pertama menyerap dan memahami informasi, sedangkan yang kedua mengolah serta menegaskan kembali pengetahuan yang diperoleh (Mutji & Suoth, 2021). Membaca adalah fondasi esensial untuk dapat menghasilkan tulisan yang berkualitas (Abidin et al., 2021). Hubungan erat ini dibuktikan dengan adanya korelasi positif yang kuat antara keterampilan membaca dan keterampilan menulis siswa SD (Saputra et al., 2023). Keterkaitan langsung juga ditemukan antara kemampuan membaca kritis dengan

kemampuan menghasilkan tulisan yang terstruktur (Muid et al., 2024). Karena keterkaitan ini, implementasi kedua literasi ini di sekolah dasar haruslah terpadu (Burhan et al., 2020). Oleh karena itu, intervensi pembelajaran yang efektif tidak dapat dilakukan secara parsial, melainkan harus dirancang untuk memperkuat kedua kemampuan ini secara simultan. Ironisnya, meskipun kedua kemampuan ini krusial, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca & menulis siswa masih menghadapi tantangan besar.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada bulan Maret 2026 di SDN Puhrubuh 1, kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV pada materi teks deskriptif tergolong rendah. Berdasarkan hasil angket menunjukkan 70% mengalami kesulitan menyusun struktur teks, Kesulitan menyusun struktur teks ini terlihat dari observasi, di mana siswa bingung mengidentifikasi bagian-bagian dari teks deskriptif yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan bahwa masalah utama terletak pada literasi membaca: siswa belum memahami struktur teks sehingga tidak mampu menulisnya dengan benar. 71% bingung dalam menuangkan ide, dan 84% membutuhkan lebih banyak latihan. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa siswa kesulitan menuliskan imajinasinya, jarang berlatih menulis kecuali saat diarahkan guru, kurang termotivasi dalam menulis, lebih tertarik pada gambar dibandingkan isi bacaan, serta tidak menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa pada saat pembelajaran. Kesulitan tersebut mencerminkan lemahnya strategi menulis, terutama dalam mengorganisasi gagasan dan menyusun kalimat secara koheren (Suparman et al., 2023). Meskipun demikian, 86% siswa berharap pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan 82% menyatakan membutuhkan media pendukung yang dapat membantu mereka memahami materi sekaligus berlatih menulis. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sesuai karakteristik peserta didik guna untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Dari sisi guru, penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman terhadap pentingnya media dalam meningkatkan keterlibatan belajar tergolong tinggi, dengan nilai sebesar 92%. Dukungan sekolah terhadap pengembangan media

digital pun teridentifikasi cukup kuat, tercermin dari skor 88%. Guru juga menilai bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis, khususnya dalam mengembangkan ide dan menyusun paragraf secara utuh, dengan capaian skor 80%. Sementara itu, hambatan utama yang dihadapi dalam praktik pembelajaran meliputi keterbatasan waktu, minimnya fasilitas, serta kurangnya pelatihan, yang tercatat pada skor 90%. Meski begitu, tingkat kesiapan dan harapan guru terhadap kehadiran media yang sesuai dengan karakteristik siswa menunjukkan angka tinggi, yaitu 86%. Berdasarkan hasil wawancara, guru menyatakan media visual seperti gambar dan animasi dinilai efektif dalam merangsang imajinasi siswa, sementara media digital interaktif dianggap memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menulis. Hal ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu memahami materi secara lebih menyenangkan dan efektif.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, salah satu solusi yang dapat dikembangkan adalah melalui penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, video, dan elemen interaksi yang dikemas dalam format digital untuk menyampaikan pesan kepada publik (Manurung, 2020). Dalam konteks pembelajaran, media ini berpotensi besar meningkatkan efektivitas proses belajar karena mampu merangsang kognisi, emosi, dan perhatian siswa (Tiyas & Nurmilawati, 2024). Selain itu, Fitriya et al. (2024) menegaskan bahwa multimedia interaktif meningkatkan keterlibatan pengguna dengan konten, membantu memperkuat ingatan melalui pengalaman aktif, serta memungkinkan adaptasi terhadap kebutuhan individu. Firmansyah et al. (2023) juga menyatakan bahwa multimedia interaktif membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri yang efektif. Senada dengan itu, Prameswari et al. (2023) menegaskan bahwa penggunaan media yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, suara, dan animasi secara interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa karena merangsang berbagai indera sekaligus. Multimedia interaktif berpotensi menjadi strategi efektif untuk membantu siswa memahami teks deskriptif secara konkret dan menarik.

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa multimedia interaktif secara signifikan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah dasar. Media ini terbukti meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Yuningsih dan Haeruddin, 2024; Anuhi et al., 2024). Temuan dari sejumlah studi menunjukkan bahwa multimedia interaktif efektif dalam mendukung pemahaman konsep pada mata pelajaran seperti IPA, IPS, dan Matematika (Devanti, 2022; Rachmawati, 2022; Angelintan, 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, multimedia interaktif juga terbukti praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Fikri et al., 2018), Diperkuat oleh temuan Chotimah (2022) yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan literasi siswa, dengan skor naik dari 40 menjadi 85. Multimedia interaktif secara khusus dapat meningkatkan kemampuan menulis deskriptif siswa, baik dalam hal kejelasan, koherensi, maupun kreativitas (Pratiwi dan Trisusana, 2024; Agustini et al., 2024). Temuan ini memperkuat dasar penggunaan Genially sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan menulis deskriptif di sekolah dasar.

Berdasarkan paparan dan argumentasi di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan multimedia interaktif bernama JALIS (Jago Menulis) menggunakan platform Genially sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa. JALIS merupakan akronim dari Jago Menulis, yang dirancang khusus untuk membantu siswa kelas 4 SD dalam memahami dan menyusun teks deskriptif secara sistematis. Genially dipilih karena merupakan platform pembuatan konten interaktif berbasis *web* yang intuitif dan ramah untuk anak-anak, memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara secara interaktif (Indrawaty et al., 2025). Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca dan menulis melalui media yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Pemanfaatan multimedia interaktif seperti ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media berbasis teknologi dalam meningkatkan kemampuan berbahasa siswa sekolah dasar.

Meskipun penelitian tentang peningkatan kemampuan berbahasa telah banyak dilakukan, namun sebagian besar masih berfokus pada penggunaan media konvensional atau platform digital yang umum digunakan. Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya karena mengandung beberapa kebaruan, yaitu: 1) pemanfaatan aplikasi Genially untuk menyusun multimedia interaktif yang secara khusus dirancang untuk membimbing siswa dalam memahami dan menulis teks deskriptif, 2) integrasi fitur interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan panduan menulis bertahap melalui menu “Ayo Menulis” yang membantu siswa menyusun teks secara sistematis, dan 3) penggunaan karakter virtual guru yang disertai panduan suara sebagai pendamping belajar. Selama ini, penggunaan Genially umumnya hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi linear dan belum ditemukan penerapannya dalam bentuk bimbingan menulis terstruktur untuk mendukung pengembangan literasi membaca dan menulis siswa. Dengan pendekatan ini, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif yang tidak hanya menarik, tetapi juga memberikan dukungan konkret dalam membangun kemampuan menulis siswa sekolah dasar.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa peningkatan kemampuan menulis siswa sekolah dasar memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif JALIS (Jago Menulis) Berbasis Genially untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi membaca dan menulis Siswa Kelas IV SD" ini penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan solusi inovatif yang mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kualitas hasil tulisan siswa secara lebih efektif dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif JALIS berbasis Genially.
2. Fokus penelitian pada kemampuan literasi membaca dan menulis siswa pada materi teks deskriptif siswa.

3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV SDN Puhrubuh 1 semester 2 tahun ajaran 2025/2026.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially dan materi untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tingkat kevalidan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1.
3. Mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran interaktif JALIS berbasis Genially untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa kelas IV di SDN Puhrubuh 1.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya wawasan ilmiah dalam bidang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penggunaan platform Genially dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam literasi membaca dan menulis teks deskriptif.
2. Diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami struktur teks serta mengembangkan ide dan menyusun teks secara sistematis melalui penguatan literasi membaca dan menulis.

b. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar.
2. Mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Bagi Sekolah

1. Membantu sekolah dalam menyediakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efektif.
2. Berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan kualitas literasi membaca dan menulis siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., dan Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Kiprah Pendidikan, 1(1), 33-42.
- Agustini, S., Heriyawati, D. F., dan Mustofa, M. (2024). *The Use of ICT-Based Interactive Video to Enhance Students' Engagement and Descriptive Writing Skills*. Journal of Foreign Language Teaching and Learning, 9(2), 201-221.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Angelintan, D., Zaman, W. I., dan Laila, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri)*.
- Anuhi, M. A., Mukmin, B. A., dan Laila, A. (2024, August). *Pengembangan Media Ajar Interaktif Articulate Storyline Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Gayam II*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 7, pp. 780-792).
- Ariyana, A., Ramdhani, I. S., & Sumiyani, S. (2020). *Merdeka Belajar melalui penggunaan media audio visual pada pembelajaran Menulis Teks Deskripsi*. Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing, 3(2), 356-370.
- Asyifa, N., Azizah, P., & Tania, V. (2024). *Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 2(3), 244-252.
- Branch, R. M., dan Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Burhan, N. S., Nurchasanah, N., dan Basuki, I. A. (2020). *Implementasi Tahap Pembiasaan Gerakan Literasi Sekolah (Doctoral dissertation, State University of Malang)*.

- Chotimah, C. (2022). *Meningkatkan Literasi Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Penggunaan Media CD Interaktif*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar, 6(3), 1059-1078.
- Dalman. (2017). *Kemampuan membaca*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Devanti, Y., Laila, A., dan Damariswara, R. (2022). *Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan menggali Pengetahuan baru yang terdapat pada teks nonfiksi (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri)*.
- Ekasari, D. (2020). *Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue melalui Metode Mind Mapping*. Jurnal Bahasa dan Sastra, 5(3), 17-23.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., dan Setiawan, U. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*. Journal of Student Research, 1(2), 01-17.
- Fahira, N., dan Sholehuddin, S. (2023). *Hubungan kemampuan membaca dengan kemampuan menulis cerita pendek pada siswa kelas VI SDS Bhakti Luhur*. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 2(2).
- Fahrianur, F., Monica, R., Wawan, K., Misnawati, M., Nurachmana, A., Veniaty, S., dan Ramadhan, I. Y. (2023). *Implementasi literasi di sekolah dasar*. Journal of Student Research, 1(1), 102-113.
- Fikri, H., Madona, A. S., dan Morelent, Y. (2018). *The Quality of Interactive Multimedia in Indonesian Language Learning at the 5th Grade of Elementary School: The Practicality and Effectiveness after Wide-Scale Tryout*. Asia Proceedings of Social Sciences, 2(4), 105-109.
- Firmansyah, L. F., Ahied, M., Tamam, B., Wulandari, A. Y. R., dan Yasir, M. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis HTML 5 pada Materi Sistem Tata Surya*. Natural Science Education Research (NSER), 6(2), 45–52.
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., dan Siswanto, J. (2024). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan, 5(3), 1512–1522.
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., dan Sormin, S. A. (2022). *Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar*. Jurnal Basicedu, 6(2), 2089-2098.

- Hermaditoyo, S. (2018). *Teks deskriptif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio, 10(2), 267-273.
- Huda, A., dan Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Padang: UNP Press.
- ILHAM, M. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI CINTA INDONESIA SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS JAMBI)*.
- Indrawan, I., Wijoyo, H., Wiguna, I. M. A., dan Wardani, E. (2020). *Media pembelajaran berbasis multimedia*. CV. Pena Persada.
- Indrawaty, R., Rohaeti, E. E., & Mahardika, R. Y. (2025). *Effectiveness of Genially interactive media in improving presentation competence of elementary school students*. Inovasi Kurikulum, 22(4), 2161-2172.
- Kemendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Modul Literasi Baca Tulis di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar, Dirjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Penguatan Konsep Literasi dan Inspirasinya dalam Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Pertama, Dirjen PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
- Laili, N., Putri, K. E., & Nurmilawati, M. (2025, July). *Kepraktisan Multimedia Interaktif Bermuatan E-Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 8, pp. 1703-1709).
- Liviana, S., & Rokhmaniyah, R. *Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskripsi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 7, No. 3).

- Lusita, J., & Emidar, E. (2019). *Struktur dan Unsur Kebahasaan Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 30 Padang*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 8(1), 113-120.
- Mahromiyati, M., Fadhillah, D., dan Sumiyani, S. (2022). *Hubungan Antara Kebiasaan Membaca dengan Kemampuan Menulis Teks Narasi Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal pendidikan dan konseling (PPDK), 4(5).
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks (2nd ed., 2nd print)*. Depok: Rajawali Pers.
- Manurung, P. (2020). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. Al-Fikru: Jurnal Ilmiah, 14(1), 1-12.
- Maulidia, I., & Muthi, I. (2025). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD*. Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah, 3(4), 10-24.
- Mayer, R. E. (2002). *Multimedia learning. In Psychology of learning and motivation (Vol. 41, pp. 85-139)*. Academic Press.
- Muhammad, H. (2017). *Panduan praktis gerakan literasi sekolah*.
- Muid, A., Rosidah, A. P., dan Shofiyah, L. (2024). *Hakikat dan Konsep Menulis*. JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN PENDIDIKAN ISLAM, 14(14), 8-21.
- Mutji, E., dan Suoth, L. (2021). *Literasi membaca menulis pada kelas tinggi di sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 8(1), 103-113.
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2023). *Bahasa Indonesia: Lihat sekitar (Edisi revisi, Panduan guru)*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Nurazizah, S. A., dan Darmayanti, M. (2024). *Kemampuan Menulis Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review dan Bibliometric Analysis*. Aksara, 36(2), 337-358.
- Oktariani, O., dan Ekadiansyah, E. (2020). *Peran literasi dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis*. Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K), 1(1), 23-33.

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Prameswari, D. A. A., Laila, A., dan Imron, I. F. (2023, August). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi IPA SD*. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 1303-1311).
- Pratiwi, E. A., dan Trisusana, A. (2024). *Enhancing Students' Descriptive Text Writing Ability by Utilizing Indonesia Virtual Tour Website*. JET (JOURNAL OF ENGLISH TEACHING) ADI BUANA, 9(02), 135-145.
- Pratiwi, G. M., Yuliana, R., & Firdaus, F. (2026). *Pengembangan dan Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Genially Serta Dampaknya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. Cokroaminoto Journal of Primary Education, 9(1), 284-300.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Putri, I. T. A., Agusdianita, N., dan Desri, D. (2024, August). *Literasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar era digital*. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series (Vol. 7, No. 3).
- Rachmawati, D. N., KURNIA, I., dan LAILA, A. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Karakteristik Geografis Indonesia Kelas V di SDN Sukorame 2 Kediri*. (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rahmadani, M. (2022). *Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu*. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 7(2), 182-186.
- Rahmadiyahana, M. F., & Saputra, E. R. (2023). *Analisis Teks Deskripsi Melalui Media Gambar di Sekolah Dasar*. PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(1), 61-68.
- Rahman, A. A., Sianipar, D., Affrida, E. N., Mustakim, N., Baiti, N., Khasanah, F., ... Purba, S. (2023). *Media dan teknologi pembelajaran*. PT Global Eksekutif Teknologi.

- Riduwan. (2010). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Rohmah, B. F. (2020). *Analisis literasi membaca untuk membangun ilmu pengetahuan peserta didik usia sekolah dasar dalam perspektif islam*. Ats-Tsaqofi: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam, 2(2), 8-21.
- Saadati, B. A., dan Sadli, M. (2019). *Analisis pengembangan budaya literasi dalam meningkatkan minat membaca siswa di sekolah dasar*. Terampil: Jurnal pendidikan dan pembelajaran Dasar, 6(2), 151-164.
- Saputra, D. A., Martono, M., dan Habaridota, M. L. B. B. (2023). *HUBUNGAN BUDAYA LITERASI DENGAN KEMAMPUAN MENULIS NARASI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 8(3), 86-90.
- Septian, I., Syahril, S., Miaz, Y., dan Erita, Y. (2022). *Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Konstruktivis untuk Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 6(1), 28-37.
- Setiawan, R., Komalasari, K., Misiyanto, M., Mardianto, A., Islami, A., dan Nurani, D. (2019). *Panduan gerakan literasi sekolah di sekolah dasar*.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., ... Gusmirawati, G. (2023). *Media pembelajaran (Cet. ke-1)*. CV. Afasa Pustaka.
- Sitorus, S. F. (2025). *The Effect of Genially-Based Interactive Media on Students' Understanding of Mathematical Concepts*. Journal of General Education and Humanities, 4(4), 1853-1866.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Dan Pengembangan : Research And Development / Sugiyono : Editor: Sofia Yustiyani Suryandari*.
- Suharta, I. G. P. (2016). *Kemampuan siswa sekolah dasar dalam pemecahan masalah matematika real*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 49(3), 137-147.
- Sulthon, I. K., Nuriman, N., dan Handayani, R. D. (2025). *Developing Augmented Reality-Based Interactive Learning Media to Improve Critical Thinking Skills of Elementary School Students*. Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan, 12(1), 69.

- Suparman, S. F., Syafitri, Y. N. V., Darmawan, N. H., dan Hilmawan, H. (2023). *Peningkatan kemampuan literasi membaca dan menulis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran reciprocal teaching berbantuan multimedia digital storytelling*. COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 6(6), 1166-1176.
- Supriyadi, P. D. (2018). *Kemampuan dasar menulis*. GlobeEdit.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Susila, G., Tristaningrat, M. A. N., & Ardiawan, I. K. N. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN GENIALLY BERBASIS CERITA RAKYAT BALI UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA*. Walada: Journal of Primary Education, 4(2), 101-110.
- Tikasari, H., Laila, A., dan Primasatya, N. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT SWAY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI KOMPONEN RANGKAIAN LISTRIK SERI DAN PARALEL KELAS V DI SDN 1 BANARANWETAN* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Tiyas, I. F., & Nurmilawati, M. (2024, October). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komik Digital Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SDN Mrican 2*. In Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran (Vol. 4, No. 1, pp. 719-724).
- Utari, N. R., Al Fadilah, M. K., Sarah, S., Nuraeni, S., Ramadhan, D., Ayuandina, A., & Julianto, I. R. (2025). *Peran Guru dalam Pembelajaran Teks Deskripsi di Sekolah Dasar*. Jurnal Cahaya Edukasi, 3(1), 31-34.
- van den Akker, J., Branch, R. M., Gustafson, K., Nieveen, N., dan Plomp, T. (Eds.). (2012). *Design approaches and tools in education and training*. Springer Science dan Business Media.
- Wahab, A., Junaedi, J., dan Azhar, M. (2021). *Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan n-gain di PGMI*. Jurnal basicedu, 5(2), 1039-1045.
- Wahyudi, M. B. G., Nurmilawati, M., & Irmayanti, E. (2026). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA DIGITAL SCRAPBOOK PADA MATERI BAGIAN MATA*

UNTUK SISWA KELAS 5 SDN SAMBIROTO 1. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, *11(1)*, 950-960.

Yuningsih, H., dan Haeruddin, H. (2024). *Peran penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat*. Journal of Educational Research and Practice, *2(2)*, 96-105.