

**PENGEMBANGAN MEDIA DINDING BACA DIGITAL BERBASIS
CERITA RAKYAT KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MEMBACA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ANNISA FITRIANA

NPM: 22.1.40.60.294

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

Skripsi oleh:

ANNISA FITRIANA

NPM: 22.1.40.60.294

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DINDING BACA DIGITAL BERBASIS
CERITA RAKYAT KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 1 Juli 2026

Pembimbing I



WIDI WULANSARI, M.Pd
NIDN. 0724038803

Pembimbing II



Drn. ELIS IRMAYANTI, S.E., M.Pd
NIDN. 0006016701

Skripsi oleh:

ANNISA FITRIANA

NPM: 22.1.40.60.294

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DINDING BACA DIGITAL BERBASIS
CERITA RAKYAT KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
MEMBACA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Widi Wulansari, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
3. Penguji II : Dra. Elis Irmayanti, S.E, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Annisa Fitriana
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Nganjuk, 10 Juli 2003
NPM	: 2214060294
Fak/Jur/Prodi.	: FKIP/S1 PGSD

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

Kediri, 16 Juli 2026

Yang menyatakan,



Annisa Fitriana

NPM. 2214060294

Motto:

“ Sura dira jaya ningrat lebur dening pangastuti ”

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, yang meskipun telah lebih dahulu berpulang ke hadirat Allah SWT., kasih sayang, doa, dan segala kenangan yang telah diberikan akan selalu hidup di dalam hati. Semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan rahmat dan menempatkan beliau di tempat terbaik di sisi-Nya.
2. Kakak laki-laki saya, Nuri Prihandoko, S.STP, M.KP., dan kakak perempuan saya, Siti Purwanti, yang telah menjadi sosok luar biasa dalam perjalanan pendidikan saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, perhatian, doa, kasih sayang, serta dukungan, baik moril maupun materiel. Terima kasih telah mengusahakan yang terbaik sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini. Semoga Allah SWT. membalas setiap kebaikan yang telah diberikan.
3. Keluarga tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, perhatian, doa, dukungan, dan semangat, termasuk kedua sepupu perempuan dan kedua keponakan saya yang senantiasa menjadi penyemangat dalam setiap langkah perjuangan menyelesaikan skripsi ini.
4. Seseorang yang istimewa dalam hidup saya, yang telah setia menemani, mendengarkan setiap keluh kesah, memberikan semangat, motivasi, serta dukungan sejak awal proses penyusunan skripsi hingga akhirnya dapat terselesaikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini.
5. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Annisa Fitriana, terima kasih karena telah mampu bertahan, bangkit, dan terus melangkah meskipun menghadapi berbagai tantangan dan kehilangan. Terima kasih telah berjuang hingga mampu menyelesaikan salah satu impian ini. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi awal dari perjalanan yang lebih baik di masa yang akan datang.

PRAKATA

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Dinding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Widi Wulansari, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Dra. Elis Irmayanti, S.E, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
6. Serta pihak-pihak lain yang memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juli 2026



AnnisaFitriana

NPM. 2214060294

ABSTRAK

Annisa Fitriana: Pengembangan Media Dinding Baca Digital Berbasis Cerita Rakyat Kediri Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Kata kunci: Dinding Baca Digital, cerita rakyat Kediri, literasi membaca, media pembelajaran, sekolah dasar.

Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Burengan 5 Kota Kediri dan SDN Jati Kota Kediri, kegiatan literasi membaca masih didominasi penggunaan buku teks cetak, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih terbatas, serta belum tersedia media digital berbasis cerita rakyat Kediri sebagai sumber belajar. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan literasi kurang bervariasi sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan kontekstual untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III SDN Jati Kota Kediri pada uji coba terbatas yang berjumlah 17 siswa dan siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri pada uji coba luas yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes literasi membaca berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan menggunakan koefisien Aiken's V untuk menguji kevalidan, analisis persentase untuk menguji kepraktisan, dan N-Gain untuk menguji keefektifan media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri memenuhi aspek kevalidan berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli soal dengan nilai Aiken's V berada pada rentang 0,75–1,00, sehingga termasuk kategori cukup valid hingga sangat valid. Aspek kepraktisan memperoleh persentase respons guru sebesar 87,5%, respons siswa pada uji coba terbatas sebesar 85,62%, dan respons siswa pada uji coba luas sebesar 85,19%, yang termasuk kategori sangat praktis. Aspek keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan kemampuan literasi membaca siswa berdasarkan hasil analisis N-Gain, yaitu sebesar 0,58 pada uji coba terbatas dan 0,61 pada uji coba luas yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori.....	10
1 Hakikat Pembelajaran	10
2. Hakikat Literasi Pembelajaran	11
3. Pembelajaran Di Sekolah Dasar	12
4. Media Pembelajaran	14

5. Media Dinding Baca Digital	25
6. Materi Yang Dikembangkan	34
C. Kerangka Berfikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Model/Pendekatan Pengembangan	42
B. Prosedur Pengembangan	43
C. Desain Pengembangan	47
D. Tempat dan Waktu Pengembangan	49
E. Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data	58
G. Teknik Analisis Data.....	59
H. Metode Uji Coba, dan Validasi Produk	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	69
1. Deskripsi Produk Penembangan	69
2. Data Hasil Kevalidan	73
B. Data Uji Coba Analisis Data.....	77
1. Data Hasil Kepraktisan	78
2. Data Hasil Keefektifan	84
C. Analisis Data	86
1. Deskripsi Kevalidan.....	86
2. Deskripsi Kepraktisan	94
3. Deskripsi Keefektifan.....	97
D. Revisi Produk.....	102
E. Kajian Produk Akhir	104
BAB V PENUTUP.....	111
A. Simpulan	111
B. Saran	112

Daftar Pustaka	114
Lampiran-lampiran.....	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.....	37
Tabel 3.1 Desain dinding baca digital.....	47
Tabel 3.2 Matriks jadwal penelitian.....	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi angket untuk ahli materi bahasa Indonesia	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi angket untuk ahli media	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi angket respon guru	53
Tabel 3.6 Kisi-kisi angket respon siswa.....	55
Tabel 3.7 Kisi-kisi soal pre-test siswa.....	56
Tabel 3.8 Kisi-kisi post-test siswa	56
Tabel 3.9 Kisi-kisi angket untuk ahli instrumen soal pre-test dan post-test.....	57
Tabel 3.10 Pedoman lembar nilai lembar validasi media	60
Tabel 3.11 Kriteria hasil validasi media	61
Tabel 3.12 Pedoman nilai lembar validasi materi	61
Tabel 3.13 Kriteria hasil validasi materi	62
Tabel 3.14 Pedoman nilai lembar validasi soal.....	63
Tabel 3.15 Kriteria hasil validasi soal.....	64
Tabel 3.16 Kriteria presentase hasil kepraktisan.....	64
Tabel 3.17 Interpretasi N-Gain ternormaslisasi	66
Tabel 4.1 Lembar validasi ahli media	74
Tabel 4.2 Lembar validasi ahli materi.....	75
Tabel 4.3 Lembar validasi ahli soal	77

Tabel 4.4 Lembar angket respon guru.....	78
Tabel 4.5 Uji coba terbatas angket respon siswa	81
Tabel 4.6 Uji coba luas angket respon siswa	82
Tabel 4.7 Hasil pre-test dan post-test siswa SDN Burengan 5	85
Tabel 4.8 Hasil pre-test dan post-testt siswa SDN Jati	85
Tabel 4.9 Hasil perhitungan Aiken's ahli media	86
Tabel 4.10 Hasil perhitungan Aiken's ahli materi	89
Tabel 4.11 Hasil perhitungan Aiken's ahli soal.....	92
Tabel 4.12 Hasil perhitungan N-Gain siswa SDN Jati.....	98
Tabel 4.13 Hasil perhitungan N-Gain siswa SDN Burengan.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Beranda (Home) Canva	30
Gambar 2.2 Template canva	30
Gambar 2.3 Elements canva.....	31
Gambar 2.4 Text canva	31
Gambar 2.5 Upload/unggahan canva	32
Gambar 2.6 Toodler editor canva.....	32
Gambar 2.7 Share & download canva.....	32
Gambar 2.8 Heyzine/flipbook maker	34
Gambar 3.1 Model ADDIE	43
Gambar 4.1 Tampilan dinding baca digital.....	70
Gambar 4.2 Desain awal flipbook cerita bergambar legenda Kota Kediri	72
Gambar 4.3 Saran ahli media	88
Gambar 4.4 Saran ahli materi.....	91
Gambar 4.5 Saran ahli soal	94
Gambar 4.6 Revisi akhir produk ahli media	104
Gambar 4.7 Produk akhir dinding baca digital	105
Gambar 4.8 Produk akhir dinding baca digital (cerita bergambar).....	107

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	118
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	124
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	127
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara/Observasi	130
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	141
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	146
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Soal	151
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru.....	156
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa	163
Lampiran 11 Modul Ajar/Perangkat Pembelajaran.....	172
Lampiran 12 Lembar Pre-test dan Post-test Siswa	208
Lampiran 13 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	221
Lampiran 14 Hasil Uji Plagiasi	223
Lampiran 15 Surat Bebas Plagiasi	225
Lampiran 16 Lembar Revisi.....	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan kemampuan literasi membaca memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Literasi membaca tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca teks secara mekanis, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami makna bacaan, menafsirkan informasi yang terkandung di dalamnya, mengevaluasi isi bacaan secara kritis, serta merefleksikan informasi tersebut untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. Kemampuan tersebut memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan siswa pada berbagai mata pelajaran karena hampir seluruh proses pembelajaran memerlukan keterampilan membaca yang baik.

Peningkatan kemampuan literasi menjadi salah satu fokus dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menempatkan literasi sebagai kompetensi fundamental yang perlu dikuasai peserta didik. Hasil evaluasi internasional melalui *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022 yang dilakukan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih relatif rendah apabila dibandingkan dengan rata-rata capaian negara-negara peserta lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi membaca masih perlu terus dilakukan, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan.

Keberhasilan pengembangan literasi membaca pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pemilihan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media berperan sebagai sarana yang membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih jelas dan mudah diterima oleh peserta didik. Dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, *Richard E. Mayer* (2024) menjelaskan bahwa

penggabungan informasi dalam bentuk kata-kata dan visual dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan penyajian informasi secara tunggal. Selain itu, Azhar Arsyad (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sekaligus membantu meningkatkan pemahaman materi. Oleh sebab itu, penggunaan media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif perlu dioptimalkan sebagai salah satu upaya untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Burengan 5 Kota Kediri, diketahui bahwa kegiatan literasi membaca di kelas III masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak dan kegiatan membaca bersama. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan literasi masih terbatas. Guru kelas III juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran digital yang secara khusus memuat cerita rakyat lokal Kediri sebagai bahan bacaan siswa. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan literasi kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa untuk membaca secara mandiri.

Temuan tersebut diperkuat melalui kegiatan analisis kebutuhan awal yang dilakukan pada sekolah dasar lain, yaitu SDN Jati Kota Kediri. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa kegiatan literasi membaca masih didominasi penggunaan bahan bacaan cetak dan belum didukung oleh media digital yang menarik serta kontekstual dengan lingkungan siswa. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar literasi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media literasi yang inovatif tidak hanya ditemukan pada satu sekolah, tetapi juga menjadi kebutuhan pada sekolah dasar lainnya. Oleh karena itu, pengembangan media yang mampu meningkatkan minat baca sekaligus membantu pemahaman siswa terhadap isi bacaan menjadi penting untuk dilakukan.

Hasil dokumentasi pretest literasi membaca yang diberikan kepada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari hasil pretest siswa yang berada pada rentang nilai 60–90, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal literasi membaca siswa belum optimal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa masih diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Selain permasalahan literasi membaca, pembelajaran di sekolah dasar juga belum sepenuhnya memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Padahal, cerita rakyat daerah merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai moral, karakter, dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Kurangnya pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran menyebabkan siswa kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, tetapi juga mengenalkan budaya lokal melalui penyajian cerita rakyat yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Media ini dirancang dalam bentuk dinding baca yang dilengkapi QR Code sehingga siswa dapat mengakses cerita rakyat Kediri secara digital melalui perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Penyajian cerita dalam bentuk digital yang dipadukan dengan ilustrasi visual diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap

kemampuan literasi siswa. Penelitian Sari (2022) menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita interaktif efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Pratama (2023) menyimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum menggabungkan konsep dinding baca digital dengan cerita rakyat khas Kediri sebagai konten utama pembelajaran literasi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan suatu penelitian yang tidak hanya menguji penggunaan media pembelajaran, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan literasi membaca. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya melalui uji coba terbatas dan uji coba luas pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, serta kondisi literasi membaca siswa yang telah dipaparkan, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat baca sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media Dinding Baca Digital yang memanfaatkan cerita rakyat Kediri sebagai sumber belajar. Penggunaan cerita rakyat tidak hanya mendukung pengembangan kemampuan literasi membaca, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sejak dini. Melalui penelitian pengembangan (*Research and Development*), media yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kelayakan yang baik dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada **“Pengembangan Media Dinding Baca Digital Berbasis**

Cerita Rakyat Kediri Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar”

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar SDN Burengan 5 Kota Kediri dan SDN Jati Kediri
2. Fokus penelitian pada pengembangan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri.
3. Aspek yang diteliti meliputi literasi membaca siswa.
4. Penilaian produk mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.
2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran literasi berbasis multimedia dan kearifan lokal di sekolah dasar.
3. Memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis barcode dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Dari pengembangan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, khususnya dalam menentukan gagasan utama, menyimpulkan isi bacaan, serta menemukan pesan moral dalam teks naratif. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa melalui penyajian teks yang dilengkapi ilustrasi dan unsur digital yang menarik, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal Kediri.

2. Bagi Guru

Media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini juga dapat membantu guru mengatasi keterbatasan dalam mengembangkan media digital secara mandiri serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung program literasi sekolah serta meningkatkan kualitas pembelajaran

berbasis teknologi dan kearifan lokal. Selain itu, media dinding baca digital dapat menjadi salah satu inovasi sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan literasi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran (Edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (5th ed.). Sage Publications.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). Strategi belajar mengajar. Rineka Cipta.
- Fitriani, & Lestari. (2023). *[Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif]*.
- Hamalik, O. (2019). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Merdeka belajar dan penguatan profil pelajar Pancasila. Kemendikbudristek.
- Hidayat, A., Sulastri, R. (2024). Desain Media Pembelajaran Digital dan Pengaruhnya terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 16(1), 45–58.
- Khoirudin, M., Sukoriyanto, & Dewi, R. S. I. (2024). Inovasi pembelajaran berbasis media QR Code dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SD. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 9(4).
- Langer, E. J. (2016). The power of mindful learning. Da Capo Press.
- Latifah, J., & Munfiatik, S. (2026). Analisis media interactive flipbook berbasis e-storytelling untuk menumbuhkan minat baca dan hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 3(3), 214–220.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2023). Menjadi guru penggerak merdeka belajar. Bumi Aksara.
- Morris. (2023). *Cognitive learning application and knowledge development*.
- Nurgiyantoro, B. (2018). Teori pengkajian fiksi. Gadjah Mada University Press.
- Nurhayati, S. (2023). Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–42.

- Organisation for Economic Co-operation and Development. (2023). PISA 2022 results (Volume I): The state of learning and equity in education. OECD Publishing.
- Prasetyo, D., Wardani, L. (2025). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Literasi Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 67–78.
- Prasetyo. (2024). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran*.
- Pratama. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Pratama, R. (2020). Pengembangan Media Dinding Literasi Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–101.
- Putri, A., Ramadhani, F. (2024). Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 21–34.
- Putri, A., Utami, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Rahayu, M. (2024). Analisis Keterbatasan Fitur Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 8(2), 120–129.
- Rahmawati, L., Lestari, D. (2024). Media Pembelajaran Interaktif sebagai Upaya Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 29(1), 75–88.
- Rahmawati, L. (2022). Pengembangan E-Storybook Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 55–66.
- Ramadhan, A., Susanti, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- Retnawati, H. (2016). Analisis kuantitatif instrumen penelitian. Parama Publishing
- Sanjaya, W. (2017). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

- Santrock, J. W. (2021). *Educational psychology* (7th ed.). McGraw-Hill.
- Sari, M., Wibowo, A. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Pemahaman Teks Naratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 5(1), 10–22.
- Sari. (2022). Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Cerita Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, M. (2021). Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Siswa Sekolah Dasar. *Urnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 143–154.
- Schunk, D. H., & DiBenedetto, M. K. (2022). *Learning Theories: An Educational Perspective* (9th ed.). Pearson.
- Sudjana, N. (2019). *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suryani, N., & Agung, L. (2022). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto. (2022). *Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran*.
- Sutikno, M. S. (2021). *Metode dan model pembelajaran*. Holistica.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2019). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Trianto. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana.
- Wijaya, H. (2023). Tantangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 11(3), 201–213.
- Wulandari. (2023). *Penyajian informasi melalui unsur visual untuk meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa*.