

PENERAPAN APLIKASI LET'S READ UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR

Tiara Suci Andini¹, Apriyanti Widiansyah²

^{1,2} PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹tiara.suci.andini@ubharajaya.ac.id, ²apriyanti.widiansyah@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

The growing demands of the digital era call for early mastery of digital literacy among students, including at the elementary level. Despite this need, many young learners still struggle to engage with technology for meaningful literacy activities. This article examines the integration of the Let's Read digital reading application in supporting digital literacy development among sixth-grade students at SDN Sukamantri 01 Tambelang. Employing a qualitative descriptive approach with a case study design, data were collected from six students and one classroom teacher through observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis followed Miles and Huberman's interactive model. The results indicate that the use of Let's Read contributes positively to students' digital literacy, particularly in reading comprehension, independent information-seeking, and reading motivation. Key enabling factors include access to devices, school-level support, and the app's user-friendly features. Conversely, implementation is hindered by limited digital competence among teachers, unstable internet connections, and the lack of digital material integration into lessons. The study recommends structured digital literacy training for educators and improved school infrastructure to enhance the sustainability of digital-based learning.

Keywords: digital literacy, Let's Read, educational technology, elementary school, reading comprehension

ABSTRAK

Tuntutan era digital menekankan pentingnya penguasaan literasi digital sejak jenjang sekolah dasar. Namun, masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara bermakna untuk kegiatan literasi. Artikel ini mengkaji integrasi aplikasi bacaan digital *Let's Read* dalam mendukung pengembangan literasi digital siswa kelas VI di SDN Sukamantri 01 Tambelang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan dari enam siswa dan satu guru kelas melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Let's Read* memberikan kontribusi positif terhadap literasi digital siswa, khususnya dalam pemahaman bacaan (reading comprehension), kemampuan mencari informasi secara mandiri, serta peningkatan motivasi membaca. Faktor pendukung

utama meliputi ketersediaan perangkat, dukungan sekolah, serta fitur aplikasi yang ramah pengguna. Sementara itu, hambatan pelaksanaan ditemukan pada keterbatasan kompetensi digital guru, koneksi internet yang tidak stabil, dan belum optimalnya integrasi materi digital dalam pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan literasi digital yang terstruktur bagi pendidik serta peningkatan infrastruktur teknologi sekolah untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: literasi digital, *Let's Read*, teknologi pendidikan, sekolah dasar, pemahaman bacaan

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan di abad ke-21, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Siswa tidak lagi hanya dituntut untuk mampu membaca dan menulis secara konvensional, tetapi juga dituntut menguasai literasi digital sebagai kompetensi dasar menghadapi era digital. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis, kreatif, dan etis. Di tingkat sekolah dasar, keterampilan ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat masih banyak guru dan siswa yang belum memiliki kebiasaan belajar berbasis digital. Untuk mengatasi hal ini, pemanfaatan media pembelajaran digital seperti aplikasi

Let's Read menjadi solusi yang menjanjikan.

Let's Read merupakan aplikasi literasi digital berbasis mobile yang dirancang untuk menghadirkan koleksi cerita bergambar multibahasa dengan tampilan visual dan fitur audio menarik. Aplikasi ini dirancang untuk menumbuhkan minat baca anak sejak dini melalui fitur visual dan audio yang menarik. Artikel ini mengkaji sejauh mana aplikasi *Let's Read* dapat diintegrasikan sebagai media pembelajaran untuk memperkuat literasi digital siswa sekolah dasar, khususnya di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang.

Hendaryan et al. (2022) mendefinisikan literasi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk mengelola serta memahami informasi, literasi sebenarnya juga mencakup

kemampuan melek visual yang berarti kemampuan untuk mengenali dan memahami ide-ide yang dikomunikasikan secara visual, baik dalam bentuk adegan, video, atau gambar. Literasi tentunya tidak lepas dari kemampuan berbahasa, karena literasi menitikberatkan pada keterampilan dan kemampuan seseorang dalam berbicara, membaca, menulis, menyimak, memirsing juga mempresentasikan gagasan menggunakan berbagai media.

Hasil survei oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 yang diumumkan pada 05 Desember 2023 menunjukkan bahwa peringkat Indonesia dalam kemampuan literasi yang salah satunya mencakup membaca mengalami peningkatan 5 hingga 6 posisi dibandingkan dengan PISA tahun 2018. Meskipun demikian, skor rata-rata siswa Indonesia pada kemampuan tersebut tetap berada di bawah rata-rata negara-negara OECD maupun beberapa negara ASEAN lainnya. Penurunan skor ini diduga kuat sebagai dampak dari "*learning loss*" yang terjadi selama masa pandemi Covid-19 (OECD, 2023).

Permasalahan rendahnya minat literasi yang dimiliki oleh siswa merupakan isu yang harus segera ditangani secara preventif. Literasi seharusnya menjadi bagian dari budaya yang melekat dalam kehidupan generasi muda Indonesia. Budaya literasi yang dimaksud mencakup enam literasi dasar yang wajib dikuasai oleh masyarakat Indonesia. Di antara keenam jenis literasi tersebut, literasi digital menjadi aspek yang semakin krusial di era teknologi informasi saat ini. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada tahun 2024 sebanyak 196,7 juta penduduk Indonesia atau setara dengan 73,7% populasi telah menjadi pengguna internet Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, (2024). Angka ini mencerminkan potensi besar bagi pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran, termasuk pengembangan literasi digital di jenjang sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi

juga melibatkan keterampilan berpikir kritis dalam memahami informasi dari berbagai media.

Salah satu upaya penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan adalah melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang bertujuan membentuk budaya literat di sekolah secara bertahap dan berkelanjutan yang mencakup aktivitas pembiasaan membaca digital, respons bacaan, hingga pemanfaatan strategi literasi digital dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif antara warga sekolah dan masyarakat dengan dukungan fasilitas yang tersedia. Jika diterapkan secara optimal, GLS dapat menjadi mekanisme pembelajaran yang terintegrasi dengan kurikulum dan memperkuat kemampuan literasi digital siswa (Fatonah et al., 2024).

Dalam rangka mendukung program literasi digital di sekolah dasar, salah satu media yang potensial untuk dimanfaatkan adalah aplikasi *Let's Read*. Aplikasi ini merupakan platform perpustakaan digital yang dikembangkan oleh The Asia Foundation melalui inisiatif Books for Asia, dengan tujuan menyebarluaskan konten pendidikan yang ramah anak dalam berbagai

bahasa lokal (Asia Foundation, 2020). Di Indonesia, *Let's Read* bekerja sama dengan Litara Foundation dalam memproduksi dan mengangkat kembali cerita-cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai positif seperti kerja sama, saling menghargai, dan toleransi, tanpa memuat unsur kekerasan atau perundungan (Hadiyati, 2020).

Untuk mempermudah akses dan keterlibatan anak, buku-buku dalam aplikasi ini dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitan membaca, jenis tema, dan pilihan bahasa. Kategori tema mencakup topik seperti pahlawan, sains, pemikiran kritis, seni, alam, keluarga, dan lain sebagainya (Mulyaningtyas & Setyawan, 2021). Keberagaman dan kemudahan akses tersebut menjadikan *Let's Read* sebagai media pembelajaran yang relevan dan efektif dalam meningkatkan minat baca serta kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. Efektivitas *Let's Read* sebagai media literasi digital juga telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, seperti penelitian oleh Tristiani et al. (2023) yang mengungkapkan bahwa media interaktif seperti *Let's Read* sangat efektif dalam mendorong keterlibatan

belajar siswa secara digital. Hasil-hasil tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa memiliki potensi besar dalam mendukung pengembangan literasi digital secara menyenangkan dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Studi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif guna memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena pembelajaran literasi digital melalui aplikasi *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambatnya. Penelitian dilaksanakan di SDN Sukamantri 01 pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 (Fadli, 2021). Subjek dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni enam siswa kelas VI dan satu guru kelas yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Sumber data primer diperoleh melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi pendukung (Sugiyono, 2020). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi

menggunakan pedoman yang telah disusun berdasarkan indikator literasi digital.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup tiga tahapan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Qomaruddin & Halimah Sa'diyah, 2024). Proses analisis dilakukan secara induktif dan disajikan dalam bentuk deskriptif melalui narasi dan tabel. Keabsahan data diuji melalui teknik triangulasi sumber, teknik, dan metode untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi dari berbagai sumber, termasuk perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukamantri 01 Tambelang, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Proses pengumpulan data berlangsung dari Oktober 2022 hingga Mei 2023 dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap enam siswa kelas VI serta satu orang guru kelas. Proses ini

dilakukan untuk menggali informasi mengenai penerapan aplikasi *Let's Read* dalam pembelajaran serta faktor pendukung dan penghambatnya.

Penerapan Aplikasi *Let's Read* dalam Pembelajaran Literasi Digital

Penerapan aplikasi *Let's Read* dilakukan dengan cara mengintegrasikannya ke dalam kegiatan membaca mandiri dan diskusi kelas. Buku-buku dalam aplikasi dipilih berdasarkan tingkat kesulitan dan tema yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru **mengarahkan** siswa untuk membaca buku digital dan mendiskusikan isi bacaan. Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap tampilan visual aplikasi yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan. Siswa mampu memahami isi bacaan, berdiskusi, dan menuliskan respons bacaan dalam jurnal literasi secara mandiri. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara, guru menyampaikan bahwa penggunaan aplikasi *Let's Read* memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas membaca dan diskusi di kelas. Namun, guru juga

mengungkapkan adanya kendala berupa keterbatasan gawai di beberapa siswa dan akses jaringan internet yang kurang stabil. Selain itu, sebagian siswa masih beradaptasi dengan format bacaan digital, meskipun menunjukkan peningkatan minat baca setelah beberapa kali pertemuan.

Penerapan *Let's Read* pada Literasi Digital Siswa Kelas VI SDN Sukamantri

Hasil temuan mengenai penerapan aplikasi *Let's Read* dalam mendeskripsikan kemampuan literasi digital siswa kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Data disajikan dalam bentuk naratif berdasarkan fokus penelitian, dengan hanya memuat informasi yang relevan sebagai dasar pembahasan lebih lanjut.

1. Kegiatan Literasi Digital di Sekolah

Berdasarkan hasil temuan, pelaksanaan kegiatan literasi digital di SDN Sukamantri 01 Tambelang belum optimal karena masih terbatas

pada pembelajaran daring teknis yang belum terintegrasi dengan strategi pembelajaran berbasis platform digital. Meskipun sarana prasarana tersedia, penggunaannya belum diarahkan pada inovasi pembelajaran. Selama pandemi COVID-19, siswa hanya menerima materi melalui tugas tanpa aktivitas literasi digital yang bermakna. Pembelajaran cenderung berfokus pada penyalinan isi buku tematik, tanpa melatih keterampilan digital secara menyeluruh. Padahal, seperti disampaikan Sapardan (2021), yang menyatakan bahwa sekolah sebagai garda terdepan dalam pendidikan perlu merespons perkembangan literasi digital melalui kebijakan dan strategi yang tepat agar tidak tertinggal oleh dinamika kehidupan digital saat ini.

Melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan dalam implementasi literasi digital di SDN Sukamantri 01 Tambelang masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Diperlukan terobosan pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan teknologi terkini guna mendukung peningkatan literasi digital siswa secara komprehensif dan berkesinambungan.

2. Kemampuan Literasi Digital Guru dan Siswa

Hasil temuan menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa pada dasarnya setara dengan guru. Namun, guru cenderung menilai kemampuan siswa masih rendah, karena hanya berdasarkan pengamatan tanpa komunikasi langsung. Hal ini menyebabkan strategi pembelajaran yang digunakan kurang sesuai dengan kondisi aktual siswa. Pendekatan yang mengandalkan persepsi pribadi guru justru menghambat optimalisasi literasi digital di kelas. Naufal (2021) menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, dan etis dalam konteks digital. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi dua arah antara guru dan siswa agar pembelajaran digital dapat dirancang sesuai kebutuhan nyata dan mendorong peningkatan literasi digital secara efektif.

3. Penerapan *Let's Read* dalam Literasi Digital

Berdasarkan hasil temuan, menunjukkan bahwa guru, siswa, dan pihak sekolah belum mengenal aplikasi *Let's Read*. Inovasi pembelajaran masih terbatas pada

media konvensional seperti buku paket Tematik, sehingga integrasi teknologi digital belum menjadi bagian dari praktik pembelajaran sehari-hari. Kondisi serupa juga ditemukan dalam penelitian Ulfa & Sudarso (2020) yang menemukan bahwa penerapan *Let's Read* dapat meningkatkan motivasi belajar setelah dikenalkan kepada guru dan siswa. Hal serupa juga diungkapkan oleh Maruti (2022) dalam penelitiannya di Kampung Wonopuro bahwa aplikasi ini mampu mendorong peningkatan aktivitas membaca dan literasi digital anak-anak.

Berdasarkan temuan yang diperoleh, penerapan aplikasi *Let's Read* di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang memiliki potensi signifikan sebagai sarana pembelajaran berbasis digital. Kehadiran aplikasi ini tidak hanya memperkaya ragam sumber bacaan yang tersedia bagi siswa, tetapi juga membuka ruang bagi guru untuk merancang pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan tuntutan pengembangan literasi digital masa kini.

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan *Let's Read*

Analisis faktor pendukung dan penghambat penerapan aplikasi *Let's Read* dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Dari temuan tersebut, teridentifikasi sejumlah aspek yang memengaruhi keberhasilan maupun kendala dalam penerapan aplikasi sebagai media pembelajaran literasi digital.

1. Faktor Pendukung

Berdasarkan hasil temuan, diketahui bahwa guru dan juga siswa memberikan respon yang positif dari adanya penerapan aplikasi ini. Setelah dilakukan analisis faktor pendukung terhadap penerapan aplikasi *Let's Read* dalam mendeskripsikan kemampuan literasi digital siswa diperoleh hal-hal sebagai berikut.

a) Sarana dan Prasarana

Salah satu faktor pendukung utama adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di SDN Sukamantri 01 Tambelang, seperti jaringan Wi-Fi sekolah, perangkat digital pribadi (HP), serta kebijakan yang memperbolehkan siswa membawa gawai ke sekolah. Fasilitas ini memungkinkan integrasi aplikasi

dalam pembelajaran berlangsung lebih lancar dan mandiri. Temuan ini sejalan dengan Utami & Sukmayadi (2022) yang menyatakan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana menjadi salah satu faktor utama dalam mendukung implementasi literasi digital di sekolah.

Lingkungan pembelajaran yang dilengkapi dengan teknologi secara tidak langsung mendorong guru dan siswa untuk lebih aktif menggunakan media digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kondisi sarana yang memadai menjadi faktor pendukung penting dalam keberhasilan penerapan aplikasi *Let's Read* sebagai media untuk mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

b) Penggunaan Buku Saku Pendukung

Selain dukungan sarana dan prasarana keberadaan buku saku yang disusun oleh peneliti turut mendukung keberhasilan penerapan *Let's Read*. Buku saku ini dirancang untuk mempermudah guru dan siswa dalam memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi serta menjadikan proses pembelajaran lebih terarah. Keberadaan buku tersebut turut memacu semangat

siswa dalam mengikuti kegiatan literasi digital di kelas. Guru juga berperan aktif dalam memberikan dorongan psikologis melalui kata-kata motivasi yang bersifat positif, yang ternyata berkontribusi terhadap meningkatnya antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Tristiani et al. (2023) yang menekankan pentingnya pendekatan kreatif guru dalam meningkatkan motivasi belajar, serta temuan Nuryana et al. (2025) yang menunjukkan efektivitas buku saku digital dalam mendorong partisipasi siswa.

Dengan demikian, kombinasi antara buku saku yang dikombinasikan dengan dukungan emosional guru menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan penerapan aplikasi *Let's Read* sebagai media literasi digital di kelas. Strategi ini tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan kondisi yang kondusif bagi peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan literasi digital.

c) Kemampuan Literasi Digital Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil temuan, kegiatan literasi digital yang dilaksanakan di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang melalui penerapan aplikasi *Let's Read* tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa yang telah memiliki kemampuan dasar dalam literasi digital mampu mengikuti arahan guru dengan baik, sehingga memudahkan proses pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Dari sisi siswa, aplikasi *Let's Read* juga dinilai efektif dalam mendukung implementasi program literasi nasional seperti Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Sebagaimana ditemukan dalam penelitian Sari et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Let's Read* berdampak positif terhadap minat baca siswa.

Dengan demikian, *Let's Read* tidak hanya mendukung peningkatan kemampuan literasi digital siswa, tetapi juga menjadi media yang relevan dan praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran. Keterlibatan aktif dari kedua belah pihak menunjukkan bahwa integrasi media digital seperti *Let's Read* berpotensi meningkatkan efektivitas proses

belajar mengajar di tingkat sekolah dasar.

2. Faktor Penghambat

Di samping berbagai faktor pendukung, ditemukan pula sejumlah faktor penghambat yang memengaruhi kelancaran penerapan aplikasi *Let's Read* di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang. Berdasarkan analisis data, hambatan tersebut terbagi ke dalam dua kategori utama.

a) Sarana dan Prasarana

Meskipun sarana prasarana sekolah tergolong memadai, kendala teknis tetap muncul, terutama terkait akses internet yang melambat saat digunakan bersamaan, serta lokasi ruang kelas VI yang jauh dari pusat sinyal. Kondisi ini menghambat kelancaran akses terhadap aplikasi *Let's Read*. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aflahah & Romadani (2023) yang menyatakan bahwa kualitas jaringan Wi-Fi menjadi salah satu tantangan utama dalam pelaksanaan literasi digital. Abdullah et al. (2021) juga mencatat bahwa keterbatasan sinyal di ruang kelas dapat menghambat proses penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran. Dengan demikian,

permasalahan teknis seperti gangguan jaringan dan lokasi ruang kelas yang kurang strategis perlu menjadi perhatian pihak sekolah agar kegiatan literasi digital dapat berjalan lebih efektif.

b) Kesulitan Siswa dalam Membaca

Faktor penghambat lainnya berasal dari kesiapan individu siswa, khususnya terkait keterampilan dasar membaca. Dalam kegiatan pembelajaran, seorang siswa pindahan mengalami kesulitan membaca lancar saat diminta membacakan cerita dari aplikasi *Let's Read*. Siswa tersebut belum mendapatkan perhatian khusus dari guru terkait perkembangan literasinya, sehingga menunjukkan bahwa kesiapan individu turut memengaruhi efektivitas penerapan media literasi digital.

Kamasiah et al., (2023) menjelaskan bahwa kesulitan membaca pada siswa dapat disebabkan oleh kurangnya minat belajar dan minimnya dukungan lingkungan, terutama keluarga. Pandangan serupa disampaikan oleh Ambarita et al., (2021) yang menyoroti faktor internal (motivasi belajar) dan eksternal (dukungan keluarga dan

lingkungan) sebagai penyebab utama kesenjangan dalam kemampuan membaca. Oleh karena itu, penting bagi guru dan sekolah untuk memberi perhatian lebih terhadap kebutuhan belajar siswa secara individual agar penggunaan media literasi digital dapat berjalan efektif dan merata

E. Kesimpulan

Penerapan aplikasi *Let's Read* di kelas VI SDN Sukamantri 01 Tambelang terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa. Aplikasi ini menawarkan media pembelajaran yang mudah diakses, menarik, dan relevan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Dukungan dari sarana prasarana yang memadai, penggunaan buku saku pendamping, serta motivasi dari guru menjadi faktor penting yang memperlancar proses integrasi aplikasi dalam kegiatan literasi. Selain itu, baik guru maupun siswa telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat digital, yang semakin memperkuat efektivitas implementasi aplikasi ini di kelas. Namun, dalam pelaksanaannya masih dijumpai beberapa kendala, seperti jaringan internet yang tidak stabil dan

adanya siswa yang mengalami kesulitan membaca. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa kesiapan infrastruktur dan dukungan individual masih perlu diperkuat. Untuk itu, dibutuhkan upaya lebih lanjut dari sekolah, guru, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan akses digital yang merata dan dukungan belajar yang lebih personal. Dengan pendekatan yang tepat, aplikasi *Let's Read* dapat menjadi salah satu solusi strategis dalam membangun budaya literasi digital di lingkungan sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Copriady, J., Holiwarni, B., Herdini, H., & Ardiansyah. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Publikasi Pendidikan*, 11(1), 42–48. <https://doi.org/10.26858/publikan.v11i1.14951>
- Aflahah, & Romadani, M. hasanah. (2023). Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube pada Siswa Kelas IV di SDN Bicorong 2 Pakong Pamekasan. *Mubtadi : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(2), 136–149. <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida> E-ISSN: 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344.
- Asia Foundation. (2020). *Books for Asia*. <https://asiafoundation.org/resources/pdfs/Indobooksind.pdf>
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2024). Survei Penetrasi Internet Indonesia. In *APJII*. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/9>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fatonah, N., Ernawulan Syaodih, & Lisna Hanfyah. (2024). Pengaruh Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Ilmiah*, 6(170–34), 4003–4009. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6633>
- Hadiyati, U. (2020). *Let's Read Aplikasi Bacaan Digital Terbaik Untuk Anak*. <https://asiafoundation.org/2023/02/07/sea-today-live-spotlights-the-lets-read-initiative-in-indonesia/>
- Hendaryan, R., Hidayat, T., & Herliani, S. (2022). Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. *Jurnal LITERASI*, 6(1), 88–100.
- Kamasiah, Muslim, & Yusnan, M. (2023). Identifikasi Kesulitan Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 7(1), 1–6.

- Maruti, E. S. (2022). Ketahanan Literasi Anak-Anak di Masa Pandemi melalui Aplikasi Let's Read (Children's Literacy Resilience in a Pandemic Period Through the Let's Read Application). *Journal of Indonesian Language Education and Literature*, 7(2), 247. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i2.9298>
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let's Read sebagai Media UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung 34 | Jurnal Estetika, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 3(1), 33–46. <https://doi.org/10.36379/estetika.v3i1>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Jurnal Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Nuryana, H., Rachmawati, E., Khusun, H., Mulyawati, D. A., & Lestari, H. (2025). The Effectiveness of Digital Pocketbook for the Transformation of the Knowledge and Attitude of Adolescent Girls about the Prevention of Anemia. *Amerta Nutrition*, 9(1), 161–168. <https://doi.org/10.20473/amnt.v9i1.2025.161-168>
- OECD. (2023). PISA 2022 Results Indonesia. In *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*. <https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/>
- Qomaruddin, & Halimah Sa'diyah. (2024). Kajian Teoritis tentang Teknik Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif: Perspektif Spradley, Miles, Huberman. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84. https://www.researchgate.net/publication/386522046_Kajian_Teoritis_tentang_Teknik_Analisis_Data_dalam_Penelitian_Kualitatif_Perspektif_Spradley_Miles_dan_Huberman
- Sapardan, D. A. (2021). *Implementasi Literasi Digital di Sekolah; Sebuah Keniscayaan*. Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat. <https://disdikkbb.org/news/implementasi-literasi-digital-di-sekolah-sebuah-keniscayaan/>
- Sari, D. D., Rini, T. P. W., & Susilawaty. (2022). Reading Aloud Activities of Elementary School Students Through the Lets Read Application. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(2), 318–326. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/7624>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Alfabeta*.
- Tristiani, A. P., Suartana, I. K., & Suryanto, I. W. (2023). Penerapan Literasi Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Cake dan Kue Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 251–259. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Ulfa, S. M., & Sudarso, H. (2020). Pemanfaatan Digital Library Let's Read sebagai Materi Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Reading And Speaking. *Jurnal Universitas Kediri*, 3(2), 317–329.

<https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v6i3.20870>

- Utami, D., & Sukmayadi, T. (2022).
Penerapan Literasi Digital Melalui
Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII
SMP Negeri 1 Galur Kulon Progo.
Jurnal Kewarganegaraan, 6(2),
3440–3446.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3438>