

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF DAN ONE DAY ONE BOOK UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BACA DAN PEMAHAMAN TEKS DI SDN
KARANGTENGAH 1 NGAWI**

Dzakiyah Risya Rahmah¹, Mujahidin Farid²

¹PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ²PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

dzakiyahrisyah.23082@mhs.ac.id, mujahidinfarid@unesa.ac.id

ABSTRACT

The low reading interest and text comprehension skills of students at SDN Karangtengah 1 Ngawi indicate the need for innovation in Indonesian language learning. This condition is caused by the limited variety of learning media used and the lack of consistent literacy practices. This study aims to explain the implementation of interactive media and the One Day One Book (ODOB) program as strategies to improve students' reading interest and text comprehension. This research employed a qualitative method with a descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and field notes. Interactive media were used to create more engaging learning and encourage active student participation, while the ODOB program was implemented as a daily literacy activity to build reading habits. The results show that the use of interactive media and the ODOB program can enhance students' learning motivation, engagement, reading interest, and text comprehension. These findings indicate that both strategies are effective in fostering a literacy culture at SDN Karangtengah 1 Ngawi.

Keywords: *interactive media, One Day One Book, reading interest, text comprehension.*

ABSTRAK

Rendahnya minat baca dan kemampuan memahami teks siswa di SDN Karangtengah 1 Ngawi menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media yang kurang beragam dan kurangnya pembiasaan literasi. Penelitian ini bertujuan menjelaskan penerapan media interaktif serta program One Day One Book (ODOB) sebagai cara meningkatkan minat baca dan pemahaman teks siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, melibatkan siswa kelas 4 dan kelas 5. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Media interaktif digunakan agar proses belajar lebih menarik dan siswa lebih aktif, sedangkan program ODOB dilaksanakan sebagai kegiatan literasi harian untuk membangun kebiasaan membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dan program ODOB dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, minat baca, serta pemahaman teks siswa. Temuan ini

menunjukkan bahwa kedua strategi tersebut efektif dalam membangun budaya literasi di SDN Karangtengah 1 Ngawi.

Kata Kunci: media interaktif, One Day One Book, minat baca, pemahaman teks.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar penting untuk membentuk kemampuan literasi siswa, terutama dalam keterampilan membaca dan memahami berbagai teks. Membaca bukan hanya untuk mendapatkan informasi, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis, berkembang kreatif, dan memperluas pengetahuan. Menurut May Fhadillah (2020) membaca dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan seseorang. Orang yang suka membaca umumnya lebih luas pengetahuannya dibanding orang yang malas membaca. Namun, di SDN Karangtengah 1 Ngawi, minat baca siswa masih rendah. Banyak siswa kurang tertarik membaca secara mandiri, dan hanya melakukannya ketika diminta guru. Rendahnya minat baca ini memengaruhi kemampuan memahami teks, seperti kesulitan menemukan ide utama, memahami rangkaian cerita, dan menarik kesimpulan.

Selain faktor pembelajaran di kelas, kondisi perpustakaan sekolah juga

berpengaruh terhadap rendahnya minat baca siswa. Perpustakaan di SDN Karangtengah 1 Ngawi belum berfungsi secara maksimal. Perpustakaan adalah tempat penyimpanan berbagai ilmu seperti sosiologi, ilmu alam, kewarganegaraan, matematika, bahasa Inggris, dan lainnya (Maya Fhadillah, 2020). Untuk meningkatkan minat baca, Darmono (2007: 220-221) menyarankan beberapa langkah, yaitu: (1) Memilih bacaan yang menarik bagi pengunjung perpustakaan (2) Mempertautkan cara penyajian pelajaran dengan aktivitas di perpustakaan (3) Memudahkan pengunjung mendapatkan bacaan menarik (4) Memberi kebebasan membaca kecil-kecilan (5) Mengelola perpustakaan dengan baik agar pengunjung nyaman (6) Membuat promosi perpustakaan kepada masyarakat (7) Meningkatkan kesadaran pengguna bahwa membaca penting (8) Mengadakan kegiatan seperti lomba minat dan kegemaran membaca (9) Mengaitkan bulan Mei sebagai hari buku nasional.

(10) Memberi penghargaan kepada siswa yang sering meminjam buku. Masalah utama yang ada adalah ketersediaan buku yang belum cukup, tata ruang perpustakaan kurang menarik, dan penggunaan perpustakaan belum rutin dilakukan siswa.

Banyak siswa jarang mengunjungi perpustakaan karena koleksi buku terbatas atau kegiatan literasi yang tidak menarik minat mereka. Akibatnya, perpustakaan belum menjadi pusat aktivitas membaca yang seharusnya mendukung pembiasaan literasi di sekolah. Kondisi ini menunjukkan perlunya perbaikan dan revitalisasi perpustakaan agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sekaligus sejalan dengan program literasi yang digagas oleh sekolah.

Di sisi lain, pembelajaran yang masih banyak menggunakan metode lama membuat siswa kurang tertarik berpartisipasi dalam aktivitas membaca. Metode pembelajaran konvensional biasanya terasa membosankan dan hanya berupa penjelasan verbal, yaitu guru yang memberikan materi melalui ceramah. Dalam penelitian ini, model ini disebut sebagai pembelajaran yang berpusat

pada guru (Fahrudin, Ansari, et al. 2021). Karena itu, siswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan cocok dengan generasi sekarang yang lebih terbiasa dengan teknologi. Penelitian Raudah, Suriansyah, dan Cinantya (2024) menunjukkan bahwa media interaktif seperti video animasi atau aplikasi pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Akibatnya, minat dan semangat belajar siswa meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap sebagai solusi yang tepat. Media ini memiliki visual menarik, animasi, suara, serta kuis atau tugas digital yang bisa meningkatkan perhatian dan antusiasme siswa. Dengan media ini, siswa tidak hanya baca, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi, sehingga pemahaman mereka terhadap bacaan menjadi lebih baik.

Selain menggunakan media interaktif, penerapan program One Day One Book (ODOB) juga menjadi strategi penting untuk mendorong budaya membaca di SDN Karangtengah 1 Ngawi. Dalam program ini, siswa diminta membaca

satu buku setiap hari, baik berupa cerita anak, bacaan ringan, atau teks sesuai usia mereka. Tujuan program ini bukan hanya meningkatkan frekuensi membaca, tetapi juga membentuk kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Namun, kemajuan program ODOB sangat bergantung pada kondisi perpustakaan sekolah. Oleh karena itu, revitalisasi perpustakaan menjadi langkah wajib agar punya koleksi buku yang cukup, ruangan yang nyaman, dan aktivitas literasi yang teratur.

Kombinasi antara media interaktif, program ODOB, dan fungsi perpustakaan yang optimal diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Media interaktif membantu memahami bacaan, ODOB membentuk kebiasaan baca, sementara perpustakaan yang aktif menjadi pusat kegiatan literasi yang mendukung kedua hal tersebut. Dengan menerapkan strategi ini, upaya meningkatkan minat baca dan kemampuan memahami teks siswa di SDN Karangtengah 1 Ngawi bisa berjalan lebih efektif, terarah, serta memberikan dampak positif pada perkembangan literasi mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada penggunaan media interaktif dan program One Day One Book untuk meningkatkan minat baca serta pemahaman teks siswa di SDN Karangtengah 1 Ngawi. Menurut Ruslan dalam Sugiyono (2013:308), penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data dalam kondisi alamiah. Karena itu, penulis memilih metode ini untuk penelitian. Penelitian dimulai dengan observasi di kelas dan perpustakaan untuk memahami kondisi nyata mengenai minat baca siswa, kemampuan mereka dalam memahami teks, serta penggunaan fasilitas perpustakaan.

Menurut Ruslan dalam Sugiyono (2013:310), observasi merupakan dasar dari semua ilmu. Observasi ini bertujuan untuk memahami kendala dan peluang sebelum strategi pembelajaran diterapkan. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru untuk memperoleh informasi lebih lanjut mengenai pengalaman mereka mengajar, masalah yang dihadapi, serta strategi yang sebelumnya digunakan untuk meningkatkan literasi siswa. Menurut Ruslan dalam

Hardiansyah (2015:29), wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu antara dua pihak. Data dari observasi dan wawancara ini digunakan sebagai dasar perencanaan langkah-langkah berikutnya.

Setelah itu, media interaktif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa diberi kesempatan belajar melalui gambar, animasi, video, dan aktivitas digital untuk membantu pemahaman teks. Penggunaan media ini dirancang agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam membaca serta lebih mudah memahami informasi dari bacaan. Serentak dengan itu, perpustakaan sekolah di revitalisasi agar lebih nyaman dan menarik. Koleksi buku dikategorikan berdasarkan jenis dan tingkat kesulitannya, serta perpustakaan didekorasi agar menarik dan nyaman. Tujuan revitalisasi adalah agar perpustakaan menjadi pusat literasi yang mendukung kebiasaan membaca harian siswa.

Setelah penerapan media interaktif dan revitalisasi perpustakaan, siswa diikutkan dalam sesi diskusi dan refleksi. Mereka diberi kesempatan berbagi pengalaman membaca, menyampaikan kesulitan

dalam memahami teks, serta berbagi hal-hal menarik yang mereka temukan dalam buku yang dibaca. Diskusi ini juga memberi kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi respons siswa terhadap strategi pembelajaran yang digunakan. Tahap terakhir adalah evaluasi yang dilakukan melalui pengamatan perilaku membaca siswa, catatan kegiatan One Day One Book, hasil pemahaman teks, serta umpan balik dari guru. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana strategi yang digunakan berhasil meningkatkan minat baca dan meningkatkan pemahaman teks, serta menjadi pondasi perbaikan strategi pembelajaran pada kegiatan selanjutnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum menerapkan program media interaktif dan One Day One Book (ODOB), peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia terlebih dahulu untuk memahami secara umum tentang minat membaca dan pemahaman teks siswa di SDN Karangtengah 1 Ngawi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan para guru sebelum program ODOB dan media interaktif Bahasa Indonesia

diterapkan, terlihat bahwa minat baca siswa secara umum masih rendah. Banyak siswa yang belum memiliki minat untuk membaca di luar tugas sekolah dan cenderung melakukan kegiatan literasi hanya sebagai formalitas. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya variasi media pembelajaran serta minimnya kebiasaan membaca baik di sekolah maupun di rumah. Sebelum program diterapkan, kemampuan memahami teks siswa juga rendah; mereka membaca secara mekanis tanpa mampu menjelaskan ide pokok, informasi penting, atau menyimpulkan isi bacaan. Respon siswa terhadap teks bacaan pun cenderung pasif, bahkan sebagian mudah terganggu dan mengeluh bila teks terlalu panjang. Siswa juga belum terbiasa mencari informasi penting secara mandiri, sehingga sering hanya menyalin tanpa memahami isi bacaan. Interaksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum program berlangsung bersifat satu arah, dengan partisipasi siswa yang rendah saat berdiskusi atau menjawab pertanyaan. Guru menghadapi tantangan besar seperti keterbatasan media pendukung, perbedaan kemampuan membaca siswa, serta

rendahnya fokus saat membaca. Hal ini sesuai dengan pendapat Adrian Yanuar (2023) bahwa metode pembelajaran konvensional membuat siswa merasa bosan dan situasi di dalam kelas menjadi monoton. Saat diberikan teks bacaan, siswa menunjukkan respon yang pasif, kurang antusias, dan kesulitan menemukan informasi penting atau ide utama dari teks.

Interaksi selama pembelajaran juga terbatas, ditandai dengan sedikitnya siswa yang bertanya, berdiskusi, atau memberikan pendapat. Kepala sekolah dan guru berharap adanya program baru yang lebih inovatif, mampu meningkatkan motivasi siswa untuk membaca serta membantu mereka memahami teks secara lebih dalam dan menyenangkan. Mengetahui rendahnya minat baca dan pemahaman teks siswa, akhirnya media interaktif diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai langkah awal peningkatan. Media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Gurhan Wibisono et. al., 2017). Media interaktif yang digunakan meliputi kuis Wordwall, permainan menemukan kata, video pembelajaran, slide interaktif, game

roll pictures, serta aktivitas digital lainnya yang dirancang agar materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Gambar 1 Media Interaktif Wordwall & Wordsearch



Penggunaan Wordwall dan Rolling Pictures membantu anak belajar dengan cara bermain dan bersaing, sedangkan wordsearch dan permainan kata lainnya memperkuat kemampuan mereka dalam memahami kosakata dan isi teks dengan cara yang menyenangkan. Video pembelajaran dan PPT interaktif juga digunakan untuk memberikan pandangan visual agar anak lebih mudah memahami cerita atau informasi dalam teks. Semua media ini digunakan secara bertahap dalam setiap pertemuan. Guru terus memberikan bimbingan agar anak aktif terlibat. Penggunaan media interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, membuat anak lebih fokus, serta meningkatkan semangat mereka sebelum memasuki program literasi harian One Day One Book.

Gambar 2 Implementasi Media Interaktif Bahasa Indonesia



Selain penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, program One Day One Book menjadi langkah berikutnya untuk memperkuat budaya literasi anak. Menurut Lust Widya (2025) budaya literasi penting dalam mengembangkan minat baca siswa. Beberapa budaya literasi yang digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa adalah kegiatan membaca selama 10 hingga 15 menit di awal pembelajaran. Agar program ini berjalan dengan baik, sekolah melakukan revitalisasi perpustakaan yang sebelumnya tidak berfungsi

dengan baik. Ruang perpustakaan dibuat lebih rapi, buku dikelompokkan berdasarkan jenis dan tingkat kelas, ruangan didekorasi agar menarik, serta disediakan area informasi di dalam perpustakaan sehingga anak lebih semangat untuk datang.

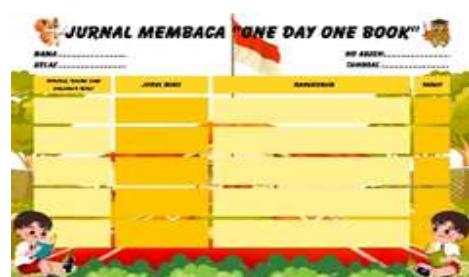
Gambar 3 Kondisi Sebelum dan Sesudah Perpustakaan



Setelah perpustakaan kembali aktif, program One Day One Book dilaksanakan setiap hari, di mana anak diminta membaca satu bacaan lalu mengisi jurnal membaca secara tertulis berisi judul buku dan ringkasan isi bacaan. Jurnal ini dikumpulkan dan diperiksa setiap minggu, kemudian

ditandatangani guru sebagai bentuk pengawasan perkembangan literasi anak. Program One Day One Book ini dilakukan setiap hari secara rutin selama dua bulan, mulai tanggal 29 September 2025 hingga 30 November 2025. Kehadiran perpustakaan yang rapi dan mendukung, serta kebiasaan membaca harian melalui jurnal, membuat anak lebih konsisten membaca dan memahami bacaan secara mandiri, sekaligus memperkuat hasil positif dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sebelumnya.

Gambar 4 Penerapan One Day One Book dan Template Jurnal Membaca



Setelah semua program diterapkan, yaitu penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan pelaksanaan One Day One Book yang didukung revitalisasi perpustakaan, dilakukan pengamatan dan evaluasi untuk melihat dampak nyata dari kedua program tersebut terhadap minat baca dan kemampuan memahami teks siswa. Evaluasi ini mencakup wawancara dengan kepala sekolah dan guru untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap mengenai perubahan yang terjadi di lingkungan belajar.

Wawancara setelah program menunjukkan bahwa kepala sekolah dan guru melihat peningkatan yang nyata dalam minat baca dan kemampuan memahami teks siswa. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas, sementara program One Day One Book membantu membentuk kebiasaan membaca yang rutin dan terukur melalui jurnal harian. Revitalisasi perpustakaan memiliki peran penting karena menawarkan ruang baca yang nyaman dan menarik, sehingga siswa lebih antusias memilih bacaan, terutama yang disertai gambar atau

cerita menarik. Guru juga menyatakan bahwa perubahan minat baca ini terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa dalam kegiatan ODOB serta tingginya ketertarikan mereka terhadap media interaktif. Dukungan visual dari media interaktif dan kesinambungan membaca melalui ODOB saling menunjang dalam meningkatkan motivasi siswa untuk membaca.

Kemampuan memahami teks siswa juga menunjukkan perkembangan positif. Sebelum program, siswa sering kesulitan menentukan ide utama, memahami alur cerita, atau menyimpulkan informasi penting. Setelah menggunakan media interaktif, siswa lebih mudah memahami isi bacaan karena visualisasi membantu mereka menghubungkan informasi dalam teks. Selain itu, program ODOB melatih kemampuan siswa untuk menceritakan kembali isi bacaan secara terstruktur (Sheren Apregina et. al., 2019). Berdasarkan hasil evaluasi lisan dan tulisan, siswa mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan struktur yang lebih jelas. Guru menilai bahwa peningkatan ini disebabkan oleh

sinergi antara media interaktif dan kebiasaan membaca harian.

Kombinasi antara media interaktif dan program ODOB terbukti saling melengkapi. Media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran di kelas dengan menciptakan suasana yang menarik dan mudah dimengerti. Sementara itu, ODOB membangun kebiasaan membaca yang terus-menerus di luar jam pelajaran. Integrasi kedua strategi ini membuat siswa lebih percaya diri dalam membaca dan menyampaikan pendapat tentang isi bacaan. Aktivitas membaca tidak lagi dianggap sebagai tugas berat, tetapi dianggap sebagai bagian dari rutinitas menyenangkan dalam belajar Bahasa Indonesia. Dampaknya, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa aktif terlibat setiap hari, baik di dalam kelas maupun melalui kegiatan literasi mandiri (Tutik Haryanti, 2025).

Adapun beberapa hal yang memengaruhi keberhasilan program tersebut adalah tersedianya sarana dan prasarana yang cukup, semangat siswa terhadap teknologi, kehadiran aktif siswa saat mengikuti kegiatan, dukungan dari seluruh pihak di sekolah dalam menjalankan kegiatan literasi, serta lingkungan sekolah yang

nyaman sehingga siswa betah mengikuti kegiatan literasi (Lusy Widya et.al., 2025). Faktor-faktor tersebut membantu program berjalan lancar dan memperkuat budaya literasi. Meski demikian, ada beberapa kendala, seperti perangkat digital di kelas yang kurang memadai dan perbedaan kemampuan baca siswa. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan bimbingan yang lebih intensif dari para pendidik. Secara keseluruhan, kedua program berhasil terintegrasi dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap budaya literasi sekolah.

Selain meningkatkan kemampuan membaca, program ini juga memengaruhi sikap belajar siswa secara keseluruhan. Siswa kini lebih disiplin dalam mengatur waktu membaca dan lebih bertanggung jawab dalam menyelesaikan jurnal baca harian. Guru melaporkan bahwa siswa yang sebelumnya tidak aktif kini mulai menunjukkan inisiatif dengan bertanya, memilih bacaan tambahan, dan berdiskusi dengan teman tentang isi buku. Kebiasaan ini menunjukkan bahwa literasi tidak hanya tentang membaca saja, tetapi juga proses berpikir kritis yang terbentuk melalui latihan dan pembiasaan. Dengan

demikian, program ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga membentuk perilaku belajar mandiri pada siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa program ini bisa menjadi contoh bagaimana sekolah lain bisa mengembangkan literasi. Pendekatan yang menggabungkan teknologi, kebiasaan membaca, dan fasilitas perpustakaan terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca. Sekolah bisa menerapkan strategi ini dengan menyesuaikan konten media interaktif, frekuensi kegiatan ODOB, dan pengelolaan perpustakaan sesuai kebutuhan siswa. Rekomendasi yang diberikan adalah perlunya pelatihan terus-menerus bagi guru agar mampu menggunakan media interaktif secara optimal, serta peningkatan ketersediaan perangkat digital untuk mendukung kegiatan literasi. Dengan dukungan yang terus-menerus, program literasi berbasis teknologi dan kebiasaan membaca ini berpotensi menciptakan budaya literasi yang kuat dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Masa depan program ini sangat bergantung pada komitmen sekolah dalam menjaga konsistensi kegiatan literasi dan menyediakan dukungan

yang cukup bagi siswa dan guru. Evaluasi berkala perlu dilakukan agar dapat melihat perkembangan minat dan kemampuan membaca siswa, sekaligus memastikan media interaktif dan program ODOB tetap relevan dengan kebutuhan belajar. Selain itu, peran orang tua juga penting agar kebiasaan membaca bisa diperkuat di rumah, sehingga siswa memiliki lingkungan literasi yang menyeluruh. Dengan kerja sama antara sekolah, guru, siswa, dan orang tua, program literasi ini diharapkan tidak hanya memberikan hasil jangka pendek, tetapi juga membentuk generasi yang suka membaca dalam jangka panjang.

E. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif serta penerapan program One Day One Book (ODOB) berhasil meningkatkan minat baca dan pemahaman teks siswa di SDN Karangtengah 1 Ngawi. Media interaktif membuat proses belajar lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa, sedangkan program ODOB membangun kebiasaan membaca setiap hari melalui jurnal yang terorganisir. Kombinasi kedua metode ini memberikan dampak

positif terhadap kemajuan literasi siswa, terutama dalam hal motivasi, konsistensi membaca, dan kemampuan memahami teks. Temuan ini memiliki makna penting dalam pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Guru dapat mengadopsi kedua strategi ini sebagai model pembelajaran literasi yang bisa diterapkan secara rutin, sementara pihak sekolah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai dasar untuk memperluas program literasi secara lebih menyeluruh agar budaya membaca dapat berkembang, terus menerus, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

- Akmal, Livia Yulvani, dkk. 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3 (4), 265-272.
- Almahfuz. 2021. Media Pembelajaran Berbasis Konvensional Dan Teknologi Informasi. *Tanjak: Journal of Education and Teaching*, 2(1), 55-62.
- Azmi, Lusy Widya Nurul, dkk. 2025. Analisis Budaya Literasi dalam Mengembangkan Minat Membaca Peserta Didik: Studi Kasus SD Islam Plus Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 10298-10305.
- Dalilan. 2021. Literasi Mahasiswa: Studi Kebiasaan Dan Sikap Membaca Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 13 (1), 1-21.
- Damanik, Sheren Apregina. 2019. Pengaruh Kegiatan Literasi dalam Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa SMA. *DIKBASTRA : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 1-20.
- Fhadillah, Maya Nurul. (2020). Pentingnya Meningkatkan Semangat Minat Membaca Siswa Melalui Perpustakaan. *AloES : Al'adzkiya Internasional Of Education And Sosial*, ISSN : 2721 - 8716.
- Fahrudin, dkk. (2021). Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Universitas Islam Negeri Mataram*, 18(1), 64-80.
- Hakim, M. Nur, dkk. 2023. Kemampuan Memahami Teks Bacaan Selama Pembelajaran Daring. *Bahtera Indonesia. Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 290-300.
- Haryanti, Tutik. 2025. Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa melalui Gerakan Literasi Sekolah di SMP Negeri 3 Bintan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 219 - 226.
- Herdiansyah, H. (2015). Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munawir, dkk. 2024. Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada

- Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia* Seri Humaniora, 9 (1), 63-71.
- P, Adrian Yanuar & Intansakti Pius X. 2023. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif. *SAPA: Jurnal Kateketik dan Pastoral*, 8(1), 1-9.
- Putro, Gurhan Wibisono & Muhkamad Wakid. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Perbaikan Unit Kopling. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 20 (1), 1-8.
- Ruslan. (Januari 2019). Pentignya meningkatkan minat baca siswa. Diakses pada pukul 02.00 wib. Tanggal 25 maret 2020.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yuniarti, Anisyah, dkk. 2023. Media Konvensional Dan Media DigitalDalam Pembelajaran. *Jutech : Jurnal Education and Technology*, 4 (2), 84-95.