



## **PENGARUH MEDIA APLIKASI *LET'S READ* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA IV SDN 095550 JL. ASAHAN**

**YEMIMA BENEDICTA SARAGI<sup>1</sup>, DESDITA SAGALA<sup>2</sup>, FRISKA HARTATI SIAHAAN<sup>3</sup>, OKTA FIANI SIMAMORA<sup>4</sup>, RADODE KRISTIANTO SIMARMATA<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail : yemimabenedictasaragi@gmail.com, desditasagala6@gmail.com, friska.hartati01@gmail.com, oktasimamora8@gmail.com, radodesimarmata@gmail.com.

### **INFO ARTIKEL**

#### **Riwayat Artikel :**

Diterima: 30-06-2025

Disetujui: 10-07-2025

#### **Kata Kunci :**

Literasi Digital; Let's Read; Literasi.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilandaskan pada hasil temuan berupa fakta rendahnya kemampuan literasi digital peserta didik di SDN 095550 Jl. Asahan. Kendala ini berkaitan dengan kurangnya media pendukung dalam aktivitas literasi. Menghadapi tantangan ini, strategi yang dapat diadopsi guru untuk memanfaatkan media dalam meningkatkan literasi adalah menggunakan aplikasi *Let's Read*. Keberadaan *Let's Read* dapat membantu guru dalam menyediakan fitur-fitur dan bahan bacaan yang menarik, mendorong minat dan antusiasme siswa dalam membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa. Adapun metode dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV di SDN 095550 Jln. Asahan, yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan metode sampling jenuh karena jumlah populasi yang terbilang kecil. Data diperoleh melalui kuisioner/angket terkait kemampuan literasi digital, dan dianalisis menggunakan teknik tes tulis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Let's Read* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kemampuan literasi siswa kelas IV di SDN 095550 Jln. Asahan.

### **ARTICLE INFO**

#### **Article History :**

Received : 30-06-2025

Accepted : 10-07-2025

#### **Keywords:**

Digital Literacy; Let's Read; Literacy.

### **ABSTRACT**

*This research is based on the findings in the form of the fact that the digital literacy skills of students at SDN 095550 Jl. Asahan. This obstacle is related to the lack of supporting media in literacy activities. Facing this challenge, a strategy that teachers can adopt to utilize media in improving literacy is using the Let's Read application. The existence of Let's Read can help teachers in providing interesting features and reading materials, encouraging students' interest and enthusiasm in reading. The purpose of this study is to*



*evaluate the impact of using Let's Read media on students' digital literacy skills. The method in this study is a quantitative research method. The study population involved all fourth-grade students at SDN 095550 Jln. Asahan, totaling 20 students. The sampling technique used nonprobability sampling with a saturated sampling method due to the relatively small population. Data were obtained through questionnaires/surveys related to digital literacy skills, and analyzed using a written test technique. Based on these results, it can be concluded that the implementation of Let's Read media significantly contributed to improving the literacy skills of fourth-grade students at SDN 095550 Jln. Asahan..*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi menjadi salah satu elemen krusial pada era ke-21, masa yang telah memasuki tahap matang dalam perjalanan manusia. Zaman ini ditandai oleh kemajuan signifikan dalam berbagai segi kehidupan, terutama dalam ranah komunikasi dan informasi berkat perkembangan teknologi Pratama *et al.*, (2019). Menurut Sujana & Sopandi (2020) Laju perkembangan yang luar biasa dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga telah mengguncang fundamental sektor pendidikan, memaksa setiap aspek di dalamnya untuk melibatkan transformasi besar guna menyelaraskan diri dengan laju kemajuan tersebut. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) aktif memperkuat literasi digital dalam masyarakat. Misi pendidikan di era abad ke-21 tidak bisa dilepaskan dari aspirasi manusia itu sendiri, di mana sistem pendidikan harus memenuhi persyaratan untuk menghasilkan individu yang memiliki kemampuan kritis dalam berpikir, kreatif dalam intelektualitas, etis dalam interaksi sosial, dan memiliki karakter kokoh dalam menjalani kehidupan. Konteks teknologi dalam era 4.0 menuntut individu dengan kompetensi yang handal. Hasil survei dari penelitian yang dilakukan oleh Wulanjani dkk mengindikasikan bahwa literasi membaca anak-anak Indonesia berada di level yang lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Ibda yang didapati bahwa 79,20% anak masih memiliki tingkat literasi membaca yang rendah Ibda (2020). Kemahiran dalam teknologi informasi harus didukung oleh kemampuan berbahasa yang unggul. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting karena melalui kemampuan ini seseorang akan dapat memahami informasi dengan lebih baik pula (Ariyati, 2020). Literasi digital adalah salah satu komponen dari enam literasi dasar yang memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Kelima jenis literasi lainnya meliputi literasi baca-tulis, numerasi, sains, keuangan, serta budaya kewarganegaraan. Implementasi literasi digital di lingkungan Sekolah Dasar (SD) memiliki hubungan yang erat dengan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang telah digalakkan oleh pemerintah. Upaya untuk meningkatkan tingkat literasi di tingkat SD memiliki signifikansi yang besar, karena menjadi landasan bagi langkah-langkah literasi selanjutnya, seperti di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu cara untuk memperkuat kompetensi literasi ini di tingkat SD adalah dengan fokus pada peningkatan literasi digital. Literasi digital di tingkat Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membentuk keterampilan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), literasi digital bagi siswa sekolah dasar bukan hanya tentang mengenal teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman yang benar tentang berliterasi. Namun, keberhasilan pencapaian tujuan literasi digital juga bergantung pada ketersediaan sumber daya, baik bagi guru maupun siswa, serta sumber daya untuk pengembangan kemampuan guru.

Menurut Akbar & Tarman (2018) pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki



signifikansi penting karena dapat mendukung efektivitas dari interaksi antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya melibatkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Keberhasilan hal ini akan tercapai apabila penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kemampuan literasi berperan begitu penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, melalui literasi siswa dapat mengetahui beberapa informasi dan dapat mengumpulkan ide-ide dan pengetahuannya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir kreatif dengan menggunakan Bahasa yang komunikatif. Literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengelola dan mengolah berbagai informasi dengan efektif, serta memiliki kemampuan untuk memproses pesan-pesan secara efisien dan tepat. Salah satu inovasi yang signifikan dalam menyongsong era Society 5.0 di dunia pendidikan adalah pemanfaatan literasi digital yang menarik, terutama dalam mendukung pengetahuan dan kegiatan membaca bagi siswa di usia sekolah dasar. Dalam konteks ini, salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Let's Read*. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur bacaan lengkap dan mudah diakses untuk siswa-siswi. Kelebihan lainnya, dalam aplikasi *Let's Read* terdapat beragam cerita bergambar yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Cerita-cerita ini dapat dibaca, diunduh, disebarluaskan, dan diterjemahkan dengan bebas melalui aplikasi Android.

Dalam era digitalisasi, kemampuan literasi digital telah menjadi salah satu kemampuan yang sangat diperlukan oleh siswa untuk dapat bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi, serta berkomunikasi dan berkolaborasi dengan orang lain. Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata 'Aplikasi' yang dikemukakan oleh para ahli. Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan atau pun pengolahan dokumen dan file. *Let's Read* yaitu perpustakaan digital berbasis online dan offline yang memuat cerita bergambar berkualitas dengan format digital dengan berbagai Bahasa daerah dan Bahasa nasional. *Lets' Read* diprakasai oleh Books For Asia dan didirikan oleh The Asia Foundation yang menyusun dan menerjemahkan buku digital anak-anak. Aplikasi *Let's Read* memiliki kelebihan antara lain sebagai berikut:

1. *Let's Read* dapat diakses secara gratis.
2. Aplikasi *Let's Read* dikenal pula dengan perpustakaan digital berisi cerita-cerita yang dapat diakses secara gratis tanpa biaya .
3. Aplikasi ini dapat digunakan secara daring maupun luring. Para orang tua dapat menggunakan aplikasi ini secara daring dengan koneksi internet pada gawai masing-masing. Para orang tua juga dapat menggunakannya luring setelah mengunduh cerita dari *Let's Read*.
4. Dapat digunakan secara digital pada *gadget* masing-masing maupun secara tercetak dengan mencetak cerita yang telah diunduh.
5. Memiliki fitur dan gambar yang menarik.

Aplikasi *Let's Read* memiliki kelemahan seperti:

1. Aplikasi tidak memiliki fitur kategori usia sehingga semua cerita di gabung yang memungkinkan anak salah pilih cerita yang akan di baca ,sehingga perlu dangpingan guru atau orang tua pada saat membaca cerita .
2. Cerita di aplikasi *let's read* terbatas.
3. Jumlah halaman ada yang terlalu banyak dan terlalu sedikit.

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dijelaskan di atas, maka media *Let's Read* termasuk media yang sangat mendukung untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain itu juga membantu siswa dalam meningkatkan kreatifitas juga pola pikir



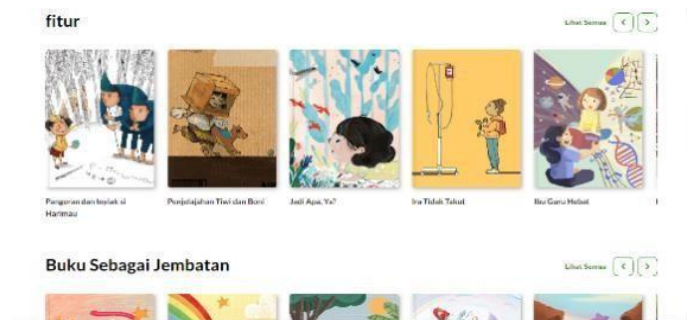
yang kritis dalam memahami sebuah bacaan yang terkandung. Media ini terfokus pada sebuah cerita yang didalamnya siswa harus bisa menguraikan arti tujuan dan makna dalam cerita tersebut sehingga menimbulkan siswa untuk berfikir kritis. Melihat konteks latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa terdorong diri untuk menjalankan studi mengenai dampak dari penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas IV di SDN 095550 Jl. Asahan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam analisisnya. Pendekatan ini dikenal sebagai metode kuantitatif karena data yang diambil berupa angka-angka statistik, sesuai dengan definisi dari Sugiyono (2013, hlm. 7). Metode eksperimen dipilih sebagai metodologi dalam penelitian ini. Metode eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana suatu aktivitas spesifik dapat memengaruhi aktivitas lainnya dalam kondisi tertentu. Alasan di balik pemilihan metode ini adalah untuk mengungkap pengaruh penggunaan aplikasi *Let's Read* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa di sekolah dasar. Penelitian ini mengadopsi desain eksperimen semu (quasi eksperimen), yang bertujuan untuk membandingkan perbedaan antara keadaan sebelum tindakan intervensi dan setelah tindakan intervensi dilakukan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan di antara dua kelompok atau lebih yang menjadi subjek penelitian, sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013). Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, digunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Model ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen menerima perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *Let's Read*, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus atau pembelajaran menggunakan media Visual (Power Point). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner dan tes tulis. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berisi pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Tes tulis adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensia, atau kemampuan individu atau kelompok. Terdapat 20 pernyataan dalam kuesioner dan 10 soal dalam tes tulis. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada kuesioner angket dan hasil tes tulis kemampuan literasi digital yang kemudian diinterpretasikan menggunakan indikator kemampuan literasi digital. Dalam proses analisis data, dilakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 22. Data yang terhimpun mencakup nilai pre-angket, nilai post-angket, dan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kontrol, yang selanjutnya akan dibandingkan. Dalam konteks ini, teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas untuk mengevaluasi apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, langkah berikutnya melibatkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti melaksanakan eksperimen untuk menguji bagaimana peningkatan kemampuan literasi siswa dapat tercapai melalui pemanfaatan *Let's Read* sebagai sarana pembelajaran. Berikut ini adalah gambaran tampilan yang terdapat dalam media *Let's Read*:



Gambar 1. Tampilan buku bacaan pada media *Let's Read*

Peneliti telah merumuskan serta merancang instrumen penelitian yang mencakup kuesioner angket dan tes tulis. Instrumen ini akan diaplikasikan kepada sampel yang terlibat dalam penelitian. Data yang terkumpul dari *pre-angket*, *post-angket*, *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen, akan mengalami proses analisis yang melibatkan pengujian tertentu. Uji normalitas akan dijalankan untuk mengevaluasi apakah distribusi data yang dianalisis bersifat normal atau tidak. Apabila data tersebut memenuhi kriteria distribusi normal, langkah selanjutnya akan mengarah pada uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t-test*. Setelah seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan, peneliti berhasil menghimpun data dari *pre-angket* dan *post-angket*. Detail hasil pengumpulan data ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Detail hasil pengumpulan data

Deskriptif	Pre-angket	Post-angket
Jumlah keseluruhan siswa	12	12
Nilai Minimal	64	70
Nilai Maksimal	95	137
Rata-rata	83,15	93,5
Standar Deviasi	3,20	1,78

Melalui rangkaian data statistik di atas, tergambar bahwa nilai rata-rata *pre-angket* sebesar 83,15, dengan nilai minimal tercatat sebesar 64 dan nilai maksimal yang diraih sebesar 70. Selanjutnya, rata-rata *post-angket* menampilkan angka 93,5, dengan angka minimal tercatat sebesar 70 dan nilai tertinggi mencapai 137. Setelah berhasil mengumpulkan semua data yang diperlukan, peneliti kemudian memproses dan menganalisisnya menggunakan aplikasi SPSS 22. Fokus dari penelitian ini adalah menjawab pertanyaan mengenai pengaruh penggunaan *Let's Read* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan literasi siswa kelas 4 di SDN 095550 Jl. Asahan.

#### Hasil Pre-Test

No.	Nama	L/P	Nilai	Kriteria
1.	Afiyah	P	100	T
2.	Abraham	L	100	T
3.	Braygo	L	80	T
4.	Alqeylha	P	80	T
5.	Dzakira Talitazahra	P	80	T
6.	Alisa Zahra Putri	P	80	T
7.	Benedict	P	80	T
8.	Fariq	L	80	T
9.	Habib	L	60	TT
10.	Caca	P	20	TT
11.	Fakhira Shakila Alea	P	20	TT
12.	Dodi	L	20	TT



### Hasil Post-Test

No.	Nama	L/P	Nilai	Kriteria
2.	Afiyah	P	100	T
2.	Abraham	L	100	T
3.	Braygo	L	100	T
4.	Alqeylha	P	100	T
5.	Dzakira Talitazahra	P	80	T
6.	Alisa Zahra Putri	P	100	T
7.	Benedict	P	80	T
8.	Fariq	L	100	T
9.	Habib	L	80	T
10.	Caca	P	40	TT
11.	Fakhira Shakila Alea	P	60	TT
12.	Dodi	L	80	T

Dari data diatas dapat dilihat bahwa sebelum penggunaan media aplikasi Let's Read, kemampuan literasi siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretes yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami bacaan dengan baik. Namun, setelah siswa diperkenalkan dengan aplikasi Let's Read terjadi peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca dan literasi mereka. Peningkatan ini tampak jelas dari hasil postes, di mana nilai siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Aplikasi Let's Read menyediakan berbagai cerita yang menarik dan disertai dengan ilustrasi yang berwarna-warni, sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca. Kehadiran gambar-gambar pendukung dalam setiap cerita membantu siswa membayangkan isi cerita secara lebih konkret dan menyenangkan, yang pada akhirnya menumbuhkan minat baca mereka. Dengan meningkatnya minat tersebut, kemampuan literasi siswa pun ikut berkembang secara positif. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rerata dalam kemampuan literasi siswa kelas 4 di SDN 095550 Jl. Asahan setelah menerapkan media pembelajaran *Let's Read*. Hasil penelitian juga memberikan bukti bahwa pemanfaatan media *Let's Read* berdampak secara signifikan pada tingkat kemampuan literasi siswa di SDN 095550 Jl. Asahan. Fakta ini diperkuat oleh hasil uji t pada data kuisioner di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil signifikansi perhitungan kuisioner/angket adalah 0,017, yang kurang dari nilai 0,05 yang merupakan taraf signifikansi yang ditetapkan. Begitu pula dengan data perhitungan tes tulis yang memiliki signifikansi sebesar 0,000, juga lebih rendah dari nilai 0,05. Berdasarkan fakta-fakta ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital siswa yang belajar melalui media *Let's Read* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media visual (PPT) dalam pembelajarannya. Hasil analisis hipotesis mengenai dampak penerapan media Let's Read terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas IV SDN 095550 Jl. Asahan menggambarkan data yang sangat signifikan. Temuan ini mengungkapkan bahwa selama periode intervensi, para peserta didik tidak hanya mampu mengenali potensi teknologi digital dalam konteks pembelajaran, tetapi juga berhasil mengintegrasikannya dengan sangat efektif. Transformasi dari sekadar konsumsi teknologi hiburan seperti bermain game atau bersosialisasi di media sosial menjadi alat pembelajaran yang kuat menjadi sangat mencolok. Dalam konteks ini, penerapan media *Let's Read* membuktikan peran pentingnya dalam mendorong pergeseran ini. Fenomena ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Patmanthara dan Hidayat (2018), di mana ditemukan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penggunaan media *Let's Read* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Berbeda dengan respon siswa dari kelas kontrol, pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media visual. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak membaca tuntas ketika diberi tugas untuk membaca, siswa yang kurang antusias dan bersikap seenaknya sendiri dalam menjawab pertanyaan, karena siswa tidak diberi media yang menarik dalam membaca sebuah cerita, serta siswa tidak di ajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami setiap apa yang telah dibaca



siswa serta mengaitkan dalam dalam kehidupan nyata, sehingga keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol tidak banyak mengalami peningkatan.

Hasil pengujian hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital tersebut sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh (Herlina et al., 2023) di mana penggunaan media *Let's Read* dikaitkan dengan adanya pengaruh positif dan peningkatan rata-rata dalam kemampuan literasi digital siswa kelas 5 di SD Negeri Jelambar 06. Temuan ini ditandai oleh uji *paired sample t-test* yang dilakukan terhadap pengaruh penggunaan media *Let's Read* pada literasi digital, menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini berarti bahwa media *Let's Read* mempunyai dampak yang signifikan pada kemampuan literasi digital siswa. Penggunaan media *Let's Read* yang optimal juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang memiliki makna bagi siswa. Selain itu, media *Let's Read* juga mampu mengatasi keterbatasan perpustakaan konvensional yang tak berfungsi lagi di sekolah, dengan menghadirkan perpustakaan digital yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah. Individu dengan literasi digital yang tinggi mampu memaksimalkan potensi teknologi digital untuk mengoptimalkan proses pendidikan. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital juga mencerminkan kesadaran individu tentang sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menguasai perangkat dan aplikasi digital (Dewi, 2022). Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian oleh (Herlina et al., 2023) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat dan antusiasme terhadap konten teks informatif dan fiksi yang disajikan melalui media *Let's Read*. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media ini efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, karena siswa dapat dengan lancar menggunakan dan memahami media tersebut, memungkinkan mereka untuk mengakses bahan bacaan yang sesuai dengan minat mereka.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Let's Read* memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa kelas IV di SDN 095550 Jln. Asahan. Sebelum penggunaan aplikasi *Let's Read*, kemampuan literasi siswa cenderung rendah, sebagaimana terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan banyak siswa belum memahami bacaan dengan baik. Setelah diperkenalkan dengan aplikasi *Let's Read*, terjadi peningkatan yang jelas pada kemampuan membaca dan literasi siswa, yang terbukti dari kenaikan nilai pada post-test. Peningkatan ini didukung oleh fitur-fitur menarik dari aplikasi *Let's Read*, seperti cerita bergambar berkualitas dengan berbagai bahasa dan ilustrasi berwarna, yang berhasil meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam membaca. Adanya gambar-gambar pendukung juga membantu siswa membayangkan isi cerita, yang pada akhirnya mengembangkan minat dan kemampuan literasi mereka secara positif.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Karena berkat, rahmat dan karunia serta mujizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal dengan judul "Pengaruh media aplikasi *let's read* terhadap kemampuan literasi digital pada siswa iv sdn 095550 jl. Asahan". Dengan selesainya jurnal ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya jurnal ini. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Secara khusus, penulis mengucapkan terimakasih bapak Radode Kristianto Simarmata selaku dosen pengasuh matakuliah Penelitian Tindakan Kelas yang telah sabar, meluangkan waktu, merelakan tenaga dan pikiran serta turut memberi perhatian dalam memberikan pendampingan selama proses penulisan jurnal ini.



Terimakasih juga kepada kepala sekolah, guru-guru, staf dan pegawai SDN 095550 Jln. Asahan atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sana.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dinata, K. B. (2020). Problematika pembelajaran daring mata kuliah Geometri Transformasi di masa pandemi COVID-19. *Ekspone*, 10(2), 50-58.  
<https://doi.org/10.47637/ekspone.v10i2.296>.
- Dinata, K. B. (2016). *Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dan Jigsaw dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada materi Relasi dan Fungsi siswa kelas VIII SMP Negeri Kabupaten Lampung Utara tahun pelajaran 2015/2016 ditinjau dari kreativitas belajar Matematika*. Disertasi: Universitas Sebelas Maret. Tidak dipublikasikan.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 28-37.
- Elpira, B. (2018). *Pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*. Disertasi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tidak dipublikasikan.
- Fadila, R., Nadiroh, T., Juliana, R., Zulfa, P., & Ibrahim, I. (2021). Kemandirian belajar secara daring sebagai prediktor hasil belajar mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 880-891.  
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.457>.
- Fatmawati, E., & Safitri, E. (2020). Kemampuan literasi informasi dan teknologi mahasiswa calon guru menghadapi pembelajaran di era revolusi industri 4 *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 214-224. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1863>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (dalam Selwyn, N. 2011). *Digital Technology and the Classroom: An Overview*.
- Yusuf, M. (2012). Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 65-74.