
Media Pembelajaran SIBACA Bermuatan Folklor Bali Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Ni Ketut Devi Apri Lestari^{1*)}, Ketut Desia Trisiantari²⁾, Ketut Susiani³⁾

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author

Email : apridevi57@gmail.com
ketut.desia@undiksha.ac.id
ketut.susiani@undiksha.ac.id

Abstrak

Kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami ide pokok dan ide pendukung bacaan, masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pembelajaran SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) bermuatan folklor Bali dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta diuji kepraktisannya melalui respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SIBACA memperoleh skor rata-rata validitas ahli materi sebesar 4,90 dan validitas ahli media sebesar 4,92 dengan kategori sangat valid. Respons guru menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 97%, sedangkan respons siswa mencapai 98% dengan kategori sangat baik. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata literasi membaca siswa dari 45,00 pada pretes menjadi 75,34 pada postes, serta hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SIBACA bermuatan folklor Bali layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Literasi membaca, media pembelajaran interaktif, folklor Bali

Abstract

Students' reading literacy skills in elementary schools, particularly in identifying main ideas and supporting details, still require improvement through engaging and contextual learning media. Conventional teaching methods often result in low student motivation and difficulties in understanding reading texts. This study aims to develop and examine the effectiveness of SIBACA (Interactive Reading Slides for Children) learning media integrating Balinese folklore to improve the reading literacy skills of third-grade elementary school students. This study employed a research and development approach using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed media were validated by material and media experts and tested for practicality through teacher and student responses. The results show that the material expert validation achieved an average score of 4.90, while media expert validation reached 4.92, both categorized as highly valid. Teacher responses indicated a practicality level of 97%, and student responses reached 98% in the very good category. The effectiveness test revealed an increase in students' average reading literacy scores from 45.00 in the pre-test to 75.34 in the post-test, with statistical analysis indicating a significant difference. These findings indicate that SIBACA learning media integrating Balinese folklore is feasible and effective for improving reading literacy skills in elementary schools.

Keywords: Reading literacy, interactive learning media, Balinese folklore

PENDAHULUAN

Literasi adalah suatu kegiatan membaca kemudian menterjemahkannya dengan otak mengenai apa isi bacaan yang dibaca lalu mengimplementasikannya. Literasi mempunyai beberapa komponen diantaranya literasi dasar. Dalam literasi dasar terdapat beberapa literasi salah satunya adalah literasi membaca. Literasi membaca merupakan pengetahuan serta kecakapan untuk membaca serta memahami informasi dari bahan bacaan atau teks tertulis untuk

dapat digunakan berpartisipasi dalam lingkungan sosial. Literasi saat ini telah mengalami perluasan makna menjadi sebuah bentuk pemahaman. Oleh karena itu, untuk memahami suatu konsep atau informasi, seseorang perlu memiliki keterampilan literasi sebagai dasar dalam mengembangkan pemahaman pada berbagai bidang (Cahyani et al., 2023a; Daulay et al., 2023; Irnanda et al., 2022a).

Tingkat literasi membaca, khususnya di kalangan siswa sekolah dasar di Indonesia, masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara lain di dunia (Firdaus & Asmali, 2021; Irnanda et al., 2022b). Hal ini didukung berdasarkan data dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2019. Indonesia menempati posisi ke 62 dari 70 negara atau berada di posisi 10 negara terbawah dengan tingkat literasi rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang belum mampu memahami isi bacaan dengan baik, apalagi melakukan analisis atau evaluasi terhadap teks yang mereka baca. Kondisi ini tentu berdampak pada pendidikan khususnya menghambat proses pembelajaran secara keseluruhan, mengingat literasi merupakan kemampuan dasar yang dibutuhkan dalam hampir semua kegiatan belajar.

Sekolah dasar adalah jenjang pendidikan wajib yang membentuk pengetahuan, keterampilan dasar, dan karakter anak. Rendahnya literasi siswa Indonesia sebenarnya berakar dari lemahnya kemampuan membaca sejak kelas rendah. Pada tahap ini, anak berada pada fase operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran membaca yang sistematis dan didukung media nyata. Jika literasi dasar tidak terbentuk dengan baik, siswa akan kesulitan memahami informasi yang lebih kompleks di jenjang berikutnya. Karena itu, pembelajaran literasi di kelas rendah bersifat pembentukan fondasi, bukan sekadar perbaikan, sehingga perlu pendampingan intensif untuk menumbuhkan minat dan kemampuan membaca siswa (Andayani & Satria, 2022; Qoyyimah & Nograho, 2021).

Literasi membaca pada era revolusi 4.0 saat ini dapat didukung dengan kemajuan teknologi dan digital seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan *Internet of Things* (IoT) yang telah memberikan perubahan dari berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya adalah aspek pendidikan. Bidang pendidikan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan Revolusi Industri 4.0 yang mempunyai manfaat dalam memberikan dukungan belajar sehingga kita dapat mengembangkan berbagai inovasi kreatif dan inovatif dari siswa (Koswara et al., 2025; Pratama et al., 2023). Kita sadari bahwa teknologi memberikan dampak signifikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan manusia, itu sebabnya tenaga pendidik diharapkan mampu menyampaikan terobosan baru sehingga peserta didik termotivasi dan memiliki semangat dalam proses pembelajaran. Masing-masing orang memiliki peran, seperti guru berperan dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik dan peserta didik juga memiliki peran yaitu belajar. Kontribusi yang besar dalam setiap kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan potensi dan kreativitas yang tertanam dalam diri siswa yaitu dari kehadiran guru (Anam et al., 2021; Muhammad Nazri et al., 2022).

Salah satu keberhasilan suatu pendidikan adanya tenaga pendidik yang kompeten dan terlatih. Guru tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga mampu menciptakan wadah pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Peran guru menjadi sangat penting dalam menumbuhkan budaya literasi di lingkungan sekolah. Guru yang profesional diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang mendukung interaksi aktif, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna. Pendidikan yang bermakna tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga melibatkan emosi, sosial, dan keterampilan praktis siswa (Fernando et al., 2024; Lase, 2020; Utomo et al., 2024). Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk dapat meningkatkan pola belajar dan pola pikir yang kreatif dari peserta didik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan mengikuti perkembangan era digital, internet telah menjadi wadah informasi yang sangat luas, mencakup data-data yang telah terverifikasi maupun informasi yang belum jelas kebenarannya. Sejalan

dengan hal tersebut, pemerintah Indonesia saat ini mendorong pemanfaatan teknologi digital di semua jenjang pendidikan sebagai bagian dari kebijakan nasional (Anista, 2023; Febriani I. A., 2024; B. S. Permana et al., 2024). Dalam konteks ini, salah satu mata pelajaran dasar yang relevan dan dapat dimaksimalkan untuk mendukung perkembangan era Revolusi Industri 4.0 adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Namun, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan dalam literasi membaca anak, khususnya dalam hal membaca. Di tingkat Sekolah Dasar, masih ditemukan berbagai kendala yang menghambat pengembangan literasi membaca siswa. Rendahnya kemampuan ini sering kali disebabkan oleh kurangnya minat baca siswa serta terbatasnya inovasi guru dalam mengemas pembelajaran yang menarik. Tidak hanya itu, kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan ketidaktertarikan siswa terhadap kegiatan membaca menjadi penghambat utama dalam pengembangan literasi membaca di sekolah dasar (Diana Nur et al., 2022; Hindom, 2022; Oktaviani, 2024). Hal ini mengakibatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang menekankan kemampuan literasi menjadi terpengaruh, dimana literasi membaca sebagai salah satu aspek penting dalam keterampilan berbahasa, termasuk kemampuan yang masih belum banyak diminati oleh peserta didik.

Kesenjangan dalam literasi membaca juga ditemukan secara nyata di SD Negeri 2 Selat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas masih belum mengakomodasi penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik. Ketiadaan media yang relevan menyebabkan suasana belajar terasa monoton dan kurang interaktif. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam mengajar, yang berfokus pada peran aktif guru (*teacher centered*) dan kurang memberikan ruang bagi partisipasi aktif siswa (Napisah, 2023; Sari et al., 2024; Yuniar & Happy, 2024). Hal ini berdampak pada rendahnya antusias dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam memahami teks bacaan. Selain itu, sumber belajar yang digunakan guru terbatas pada buku teks dari pemerintah tanpa adanya pengayaan atau variasi konten lokal yang kontekstual. Kondisi ini membuat siswa kurang tertarik dalam kegiatan membaca, karena materi yang disampaikan terasa kurang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung dan menyenangkan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kondisi ini. Siswa cenderung merasa bosan dan kehilangan motivasi, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya literasi membaca mereka (Nurfadhillah, 2021; Wulandari et al., 2023a).

Dampak dari pendekatan pembelajaran yang tidak variatif ini sangat terlihat pada rendahnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan membaca. Siswa menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap teks bacaan, karena pembelajaran yang disampaikan tidak kontekstual dan tidak mampu membangun koneksi antara materi dengan kehidupan sehari-hari mereka. Sumber belajar yang digunakan pun terbatas pada buku teks pemerintah yang bersifat standar dan berskala nasional (Nugroho et al., 2022; Riyadi et al., 2022; Ulfe, 2020).

Selain data wawancara, terdapat pula data yang diperoleh dari kemampuan membaca siswa kelas III SD 2 Selat, nilai tertinggi atau maksimum yang diraih adalah 80, yang menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang telah memiliki kemampuan membaca yang cukup baik. Namun, capaian ini hanya diraih oleh sedikit siswa dan belum mencerminkan kemampuan mayoritas di kelas. Sementara itu, berdasarkan jumlah siswa sebanyak 44 orang, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 65, yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan membaca siswa masih berada pada kategori cukup dan belum mencapai tingkat yang ideal.

Hasil observasi di SD Negeri 2 Selat menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mencapai skor literasi membaca dalam kategori tinggi. Dari data yang diperoleh, masih sangat terbatas jumlah siswa yang mampu mencapai skor pada kategori tinggi, sehingga capaian tersebut belum mencerminkan kondisi sebagian besar siswa di kelas. Sementara, proses pembelajaran yang berlangsung masih belum memanfaatkan media pembelajaran digital yang

interaktif dan kontekstual. Guru belum menggunakan media yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan aktif siswa, sehingga proses belajar membaca cenderung kurang bervariasi dan kurang menyenangkan bagi peserta didik.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menjawab kebutuhan siswa yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan dekat dengan kehidupan siswa. Media pembelajaran yang ideal adalah media yang memadukan teknologi digital dengan konten lokal, sehingga tidak hanya menstimulasi aspek kognitif, tetapi juga membangun keterhubungan emosional antara siswa dan bahan ajar (Nurfadhillah, 2021; Sopian, 2023; Wulandari et al., 2023b). Dalam konteks ini, penggunaan cerita rakyat atau Folklor Bali sebagai materi pembelajaran menjadi pendekatan yang sangat relevan. Cerita rakyat tidak hanya kaya akan nilai-nilai budaya dan moral, tetapi juga mampu membangkitkan rasa memiliki dan bangga terhadap identitas lokal siswa. Jika dikemas dalam bentuk media interaktif, materi ini dapat menghidupkan teks bacaan menjadi pengalaman belajar yang menyentuh dan bermakna bagi siswa (Ayuni, 2025; Dewati & Sari, 2024).

Media SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) dikembangkan untuk menjawab kebutuhan tersebut. Media ini dirancang menggunakan Platform pengembangan berbasis slide interaktif, dimana media digital ini dapat dioperasikan menggunakan laptop, komputer, atau proyektor kelas. Penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran digital SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) yang secara khusus mengintegrasikan konten Folklor Bali dalam bentuk slide interaktif. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya mengembangkan media berbasis cerita umum, penelitian ini menghadirkan integrasi budaya lokal Bali dalam media digital interaktif yang masih sangat jarang dikembangkan di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas III. Inovasi ini tidak hanya memperkaya konten literasi dengan muatan lokal yang relevan secara budaya, tetapi juga menawarkan pengalaman belajar yang interaktif melalui animasi, audio, dan kuis yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

Kebaruan lain dari penelitian ini terletak pada pemilihan materi pembelajaran yang spesifik, yakni materi Fase B Bab 3 “memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan”, yang dikaitkan dengan cerita rakyat Bali penuh nilai moral dan budaya. Pendekatan ini menjadikan media tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai penguat karakter dan identitas budaya siswa. Selain itu, media ini dirancang untuk mudah diakses di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur digital, sehingga memberikan solusi strategis bagi pengembangan literasi membaca yang kontekstual, inklusif, dan adaptif di era revolusi industri 4.0. Tujuan penelitian yaitu mengetahui efektivitas media pembelajaran SIBACA bermuatan folklor Bali dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan yang aplikatif, dalam hal ini berupa media pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini merupakan pendekatan sistematis dan struktural yang secara luas digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena kemampuannya dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna dan konteks pembelajaran (Sugiyono, 2009).

Subjek dalam penelitian ini yaitu, meliputi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa SD kelas III SD Negeri 2 Selat. Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dan non tes. Metode tes dilaksanakan lewat pelaksanaan *post-test* sedangkan metode non tes dilaksanakan dengan wawancara, dan penyebaran kuesioner. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1, 2, 3 dan 4.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Isi Materi	1) Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> sesuai dengan materi pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.
		2) Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dengan tujuan pembelajaran.
		3) Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dengan literasi baca siswa.
		4) Adanya keterkaitan slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dengan materi yang digunakan.
2	Bahasa	5) Kemudahan memahami bahasa pada slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> .
		6) Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia.
		7) Kesesuaian teks yang digunakan.
3	Praktis	8) Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dapat meningkatkan literasi baca siswa.
		9) Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dapat membantu siswa memahami materi.
		10) Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> mudah digunakan siswa dalam belajar.

(Sumber: Ayuni (2025) yang dimodifikasi)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Isi Media	Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> sesuai dengan materi pembelajaran kelas III Sekolah Dasar. Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dengan literasi baca siswa. Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> untuk meningkatkan literasi baca siswa.
2	Bahasa	Kemudahan memahami bahasa pada Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> . Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia.
3	Tampilan	Menarik sampul slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> . 7) Kesesuaian ukuran dan jenis huruf. 8) Kesesuaian gambar dan teks. 9) Kesesuaian warna. 10) Kesesuaian gambar.
4	Teknis	Kemudahan penggunaan slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> . Ketahanan slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> untuk penggunaan jangka panjang.

(Sumber: Ayuni (2025) yang dimodifikasi)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Praktisi Guru

No	Aspek	Indikator
1	Isi Media	1) Slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> sesuai dengan materi pembelajaran kelas III Sekolah Dasar.
		2) Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> dengan literasi baca siswa.
		3) Kesesuaian slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> untuk meningkatkan literasi baca siswa.
2	Bahasa	4) Kemudahan memahami bahasa pada slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> .
		5) Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia.
3	Tampilan	6) Menarik sampul slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> .
		7) Kesesuaian ukuran dan jenis huruf.
		8) Kesesuaian gambar dan teks.
		9) Kesesuaian warna.
		10) Kesesuaian gambar.

- 4 Teknis
- 11) Kemudahan penggunaan slide interaktif cerita rakyat Bali *Men Sugih Teken Men Tiwas*.
 - 12) Ketahanan slide interaktif cerita rakyat Bali *Men Sugih Teken Men Tiwas* untuk penggunaan jangka panjang.

(Sumber: Ayuni (2025) yang dimodifikasi)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Respons Siswa

No	Aspek	Indikator		
1	Penyajian Materi	1) Kesesuaian materi pada slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> .		
		2) Kemudahan memahami isi cerita.		
		3) Kemudahan memahami pertanyaan.		
2	Motivasi	4) Kemampuan memotivasi siswa untuk membaca.		
3	Bahasa	5) Kemudahan bahasa yang digunakan.		
4	Tampilan	6) Kemenarikan sampul.		
		7) Kemenarikan gambar.		
		8) Kesesuaian warna dengan latar.		
		9) Kesesuaian tata letak gambar.		
		10) Kesesuaian tulisan.		
		5	Teknis	11) Kemudahan penggunaan slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> .
				12) Ketahanan slide interaktif cerita rakyat Bali <i>Men Sugih Teken Men Tiwas</i> untuk penggunaan jangka panjang.

(Sumber: Ayuni (2025) yang dimodifikasi)

Pada penelitian ini, validitas isi diuji menggunakan rumus Gregory. Hasil dari penilaian para ahli akan dimasukkan ke dalam tabulasi silang 2×2 pada kolom A, B, C, atau D. Validitas media SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak), terdapat beberapa poin yang akan dikaji diantaranya 1) Validitas media, 2) Validitas Desain, 3) validitas materi media SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) pada materi memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks bacaan.

Analisis efektivitas slide interaktif SIBACA Terhadap literasi baca siswa dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi. Sebelum melakukan uji-t maka perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media pembelajaran SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) Bermuatan Folklor Bali yang berfokus pada materi mengenal ide pokok dan ide pendukung dengan tujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III Sekolah Dasar. Media ini dikembangkan dengan beberapa menu utama, yaitu tampilan awal, menu materi, menu cerita, dan menu permainan.



Gambar 1. Media Pembelajaran SIBACA

Adapun hasil validitas dari media pembelajaran SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) Bermuatan Folklor Bali dapat dilihat pada Tabel

Tabel 5. Hasil Penilaian Produk Ahli Materi

Keterangan	Penilaian		$\sum X$	n	x	Keterangan Validasi
	Ahli I	Ahli II				
Materi	48	50	98	20	4.90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis validitas ahli materi yang dilakukan oleh dua dosen Universitas Pendidikan Ganesha, bahwa hasil penilaian dari kedua ahli materi pada media SIBACA memperoleh skor rata-rata (*mean*) sebesar 4.90. Nilai ini berada pada rentang skor $\bar{X} > 3,40$ dengan kategori sangat valid.

Tabel 6. Hasil Penilaian Produk Ahli Media

Keterangan	Penilaian		$\sum X$	n	x	Keterangan Validasi
	Ahli I	Ahli II				
Materi	59	59	118	24	4.92	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa media SIBACA bermuatan Folklor Bali memperoleh nilai rata-rata (*mean*) total sebesar 4.92 dari para ahli media. Nilai rata-rata total 4.92 berada pada rentang $\bar{X} > 3,40$ yang dikategorikan sangat valid.

Tabel 7. Analisis Respons Guru

Respons Guru		
Penilaian	Praktisi 1	Praktisi 2
$\sum X$	58	58
$\sum Xi$	60	60
P	97%	97%
P Total	97%	
Ket	Sangat Baik	

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan *Microsoft excel* dengan rumus presentase, diperoleh persentase kepraktisan (P) dari masing-masing praktisi sebesar 97%, sehingga didapatkan persentase total kepraktisan (P Total) sebesar 97%. Merujuk pada kriteria konversi skala 5, persentase 97% berada pada rentang 90% - 100% yang dikategorikan sangat baik.

Tabel 8. Analisis Respons Siswa

Respons Siswa					
Penilaian	Siswa 1	Siswa 2	Siswa 3	Siswa 4	Siswa 5
$\sum X$	59	59	59	59	58
$\sum Xi$	60	60	60	60	60
P	98%	98%	98%	98%	97%
P Total	98%				
Ket	Sangat Baik				

Hasil analisis data respon siswa menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Siswa 1 hingga Siswa 4 memberikan respon dengan persentase kepraktisan sebesar 98%, sementara Siswa 5 memberikan persentase sebesar 97%. Secara keseluruhan, diperoleh persentase total kepraktisan (P Total) sebesar 98%. Merujuk pada kriteria konversi skala 5, persentase 98% berada pada kategori sangat baik.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *pretes* dan *postes* literasi membaca siswa berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 9. Hasil Analisis Normalitas Data

Variabel Data	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Nilai Pretes	0.965	44	0.199	Normal
Nilai Postes	0.952	44	0.068	Normal

Berdasarkan Tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas untuk nilai *pretes* memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,199. Sementara itu, nilai *postes* memiliki nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,068. Mengingat kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari

0,05 ($0,199 > 0,05$ dan $0,068 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil pretes dan postes literasi membaca pada penelitian ini berdistribusi normal.

Analisis homogenitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics 23 for Windows* menggunakan uji *Levene Statistic*. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil uji homogenitas data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Analisis Homogenitas Varians Data

Variabel Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Nilai Pretes dan Postes	0.097	1	86	0.756	Homogen

Berdasarkan Tabel di atas, hasil pengujian homogenitas dengan uji *Levene* menunjukkan nilai *Levene Statistic* sebesar 0,097 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,756. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,756 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kelompok data pretes dan postes memiliki varians yang sama atau homogen.

Uji hipotesis merupakan langkah akhir dalam analisis efektivitas untuk membuktikan secara statistik apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media SIBACA terhadap kemampuan literasi membaca siswa.

Tabel 11. Hasil Analisis *Paired Sample T-Test*

Pasangan	Mean	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pretes-Postes	45,00 75,34	-120,533	43	0,000	Signifikan

Berdasarkan Tabel di atas, hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) literasi membaca siswa meningkat secara drastis dari 45,00 pada saat *pretes* menjadi 75,34 pada saat *postes*. Hasil uji-t menunjukkan nilai t-hitung sebesar -120,533 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka secara statistik H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini memberikan simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media SIBACA.

Pembahasan

Media pembelajaran SIBACA (Slide Interaktif Baca Anak) bermuatan folklor Bali yang dihasilkan dalam penelitian ini dirancang sebagai media interaktif untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar, khususnya dalam memahami ide pokok dan ide pendukung. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan pembelajaran literasi yang menuntut keterlibatan aktif siswa, penyajian materi yang kontekstual, serta penggunaan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan pendapat Dzulfikar & Wati (2024) & Kristiantari et al (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu memperjelas pesan pembelajaran dan meningkatkan kualitas interaksi antara siswa dengan materi.

Struktur media SIBACA yang terdiri atas tampilan awal, menu materi, menu cerita, dan menu permainan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pengalaman belajar siswa. Menu cerita yang memuat folklor Bali menjadi ciri khas utama media ini, karena mengintegrasikan unsur budaya lokal dalam pembelajaran literasi membaca. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Dewati & Sari (2024) & Mutiara et al (2022) yang menyimpulkan bahwa penggunaan cerita rakyat berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan pemahaman membaca siswa karena cerita tersebut dekat dengan kehidupan dan latar budaya siswa. Dengan demikian, media SIBACA tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga mendukung pelestarian budaya lokal sejak dini.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa konten media SIBACA telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kejelasan konsep ide pokok dan ide pendukung, serta keterpaduan antara

materi dan cerita folklor Bali menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan isi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Darma (2021) & Dzulfikar & Wati (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kurikulum dan karakteristik siswa sekolah dasar cenderung memiliki tingkat validitas yang tinggi dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain aspek materi, validasi ahli media menunjukkan bahwa tampilan dan desain media SIBACA telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Penggunaan warna, ilustrasi, jenis huruf, serta navigasi antar menu dinilai mendukung kemudahan penggunaan media oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa desain visual yang menarik dan navigasi yang sederhana dapat meningkatkan minat baca siswa serta membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah (Adzkiya & Suryaman, 2021; Djoko et al., 2024; Febrian & Nasution, 2024). Media pembelajaran interaktif seperti SIBACA memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun terbimbing, sehingga mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kepraktisan media SIBACA tercermin dari respons guru yang menilai bahwa media ini mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi literasi membaca karena media SIBACA telah menyajikan materi secara sistematis dan dilengkapi dengan aktivitas pendukung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari & Wulandari (2023) & Prasetyo & Lestari (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang praktis dapat meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran dan membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif. Dengan adanya media SIBACA, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami materi.

Respons siswa terhadap penggunaan media SIBACA menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran literasi membaca. Ketertarikan siswa terhadap cerita folklor Bali dan permainan interaktif yang disajikan dalam media SIBACA menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dan cerita dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran membaca (Cahyani et al., 2023b; Wibowo & Putri, 2021). Keterlibatan aktif siswa merupakan faktor penting dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, karena siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga memahami dan mengolah informasi yang diperoleh.

Hasil analisis efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media SIBACA memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan literasi membaca siswa. Peningkatan kemampuan siswa dalam memahami ide pokok dan ide pendukung menunjukkan bahwa media ini mampu membantu siswa mengonstruksi makna dari teks bacaan. Temuan ini mendukung hasil penelitian Antonius et al (2023) & Permana et al (2024) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis cerita mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar secara signifikan. Media yang menyajikan teks disertai ilustrasi dan aktivitas interaktif membantu siswa dalam mengaitkan informasi utama dengan informasi pendukung dalam bacaan.

KESIMPULAN

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran SIBACA yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Media ini mendapatkan penilaian positif dari para ahli, guru, dan siswa, serta mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih menarik dan bermakna. Selain itu, penggunaan media SIBACA terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.

REFERENSI

- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Andayani, R., & Satria, F. (2022). Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–124. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
- Anista, R. (2023). Transformasi kebudayaan: Dampak perkembangan teknologi dan media sosial. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.40031>
- Antonius, S., Nuraini, D., & Maulana, H. (2023). *Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. Deepublish. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
- Ayuni, N. K. R. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal “Ngusaba Tipat” Mata Pelajaran IPAS Materi Norma Dalam Adat Istiadat Daerahku Kelas IV SDN 1 Pejeng Kaja Tahun Ajaran 2024/2025*. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.40031>
- Cahyani, D. D., Alfin, J., Juhaeni, J., & Safaruddin, S. (2023a). Pengembangan media “Ciko Gemar Literasi” dalam meningkatkan literasi membaca di sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 255–263. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.260>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Daulay, I. S., Saputra, R. H., & Juita, I. (2023). Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Anak Kelas III di SD Negeri 0117 Sibuhuan. *Simpaty*, 1(4), 68–79. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.40031>
- Dewati, S., & Sari, K. (2024). *Penerapan Sabtu Literasi Menggunakan Buku Cerita Rakyat Mampu Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. 5(1), 28–39. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.40031>
- Diana Nur, P., Lestari, W., & Handayani, N. (2022). Peran Media dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 112–122. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.40031>
- Djoko, S., Pratikto, H., & Rahayu, W. P. (2024). Modifikasi Website Google Site Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Pasar Modal. *Research and Development Journal of Education*, 10(2), 888. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Dzulfikar, M. I., & Wati, T. L. (2024). Digital Learning Media “Apliandro Energi IV.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ups.4185>
- Febrian, M. A., & Nasution, M. I. P. (2024). Efektivitas Penggunaan Google sites Sebagai Media Pembelajaran Kolaboratif: Perspektif Teoritis dan Praktis. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kolaboratif*, 1(2). <https://doi.org/10.59664/jipk.v1i2.336>
- Febriani I. A., N. A.-A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi melalui model ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran*, 6(1), 14–22. <https://doi.org/10.5678/jtip.v6i1.1234>
- Fernando, Y., Astuti, N. P. D., & Pratama, H. (2024). Strategi Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Firdaus, M., & Asmali, M. A. F. (2021). *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Literasi Sains*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hindom. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Refu Berbasis Android. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 4(1), 59–66. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v4i1.6678>
- Irnanda, E., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2022a). Pengembangan Blog Literasi Membaca untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5091–5102. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Irnanda, E., Kurniaman, O., & Mulyani, E. A. (2022b). Pengembangan blog literasi membaca untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5091–5102. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>

- Koswara, D., Ripa'i, N., Rahayu, N. S., & Asropi, A. (2025). Transformasi Manajemen Talenta: Peran Artificial Intelligence dalam Pengelolaan Sumber Daya Manusia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(3), 5707–5713. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Kristiantari, M. G. R., Widiani, I. W., Trisiantari, N. K. D., & Radiani, N. N. (2022). Impact of Prezi Media-Assisted Problem-Based Learning on Scientific Literacy and Independence of Elementary School Students. *Journal of Education and E-Learning Research*, 9(3), 184–191. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v9i3.4185>
- Lase, F. (2020). Peran Perencanaan Pembelajaran Dalam Meningkatkan Profesionalitas Guru. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 149–157. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.22>
- Lestari, A. P., & Wulandari, S. (2023). Enhancing student engagement through Project-Based Learning in digital classrooms. *International Journal of Instructional Technology*, 4(2), 60–70. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Muhammad Nazri, A., Fadillah, R., & Syamsul, A. (2022). Media Pembelajaran sebagai Komponen Penting dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan buku pengayaan elektronik cerita fabel bermuatan profil pelajar Pancasila elemen gotong royong sebagai media literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Napisah, S. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Implementasi Pembelajaran Menggunakan Model STEAM. *Jurnal Karimah Tauhid*, 6(1), 2164–2173.
- Nugroho, W. A., Rahmawati, R., Hanisah, L., Permatasari, D., & Dayu, K. (2022). Pemanfaatan media aplikasi iPusnas sebagai sumber belajar dalam meningkatkan literasi membaca siswa SD. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar*, 2, 13–18. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Nurfadhillah. (2021). *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*.
- Oktaviani, N. Y. (2024). Motivasi Belajar Sebagai Mediasi Pengaruh Peran Guru Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar PAIBP Di SMAN 1 Slahung Ponorogo. *Doctoral Dissertation, IAIN PONOROGO*. <https://doi.org/10.30998/rdje.v10i2.23669>
- Permana, A., Wulandari, N., & Sukmawati, T. (2024). Inovasi Media Interaktif untuk Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Interaktif*, 5(1), 33–44.
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Prasetyo, B., & Lestari, W. (2021). Pendidikan abad 21 dan kebutuhan kompetensi generasi muda. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(3), 201–210. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Pratama, A. S., Sari, S. M., Hj, M. F., Badwi, M., & Anshori, M. I. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence, Big data dan otomatisasi terhadap kinerja SDM di Era digital. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(4), 108–123. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Qoyyimah, L., & Nugroho, Y. (2021). Kontekstualisasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(3), 122–130.
- Riyadi, S., Nuswantoro, P., & Merakati. (2022). Optimalisasi pengelolaan sumber daya manusia dalam konteks pendidikan inklusif di sekolah. *Journal of Education and Culture*, 7(2), 93–104. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Sari, I. N., Saputri, D. F., Pramuda, A., Boisandi, Sukadi, & Angraeni, L., (2024). Workshop STEM-Robotic bagi Guru Sekolah Dasar dan Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 11(2), 4478–4485. <https://doi.org/https://doi.org/10.33387/dpi.v11i2.5104>
- Sopiana, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan Sparkol Videoscribe. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 88–97. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In *International Journal of Educational Review* (Number 2). Alfabeta.
- Ulfe, A. (2020). Mengintegrasikan Nilai Nilai Multikulturalisme Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(2), 70. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v3i2.4770>
- Utomo, A., Sari, K., & Widodo, B. (2024). Implementasi penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan profesionalisme guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>

- Wibowo, E. D., & Putri, M. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 7(1), 33–40.
<https://doi.org/10.36709/jpt.v7i1.12254>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023a). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18731>
- Yuniar, A. D., & Happy, N. (2024). Persepsi, Keyakinan, dan Kesiapan Guru Sekolah Dasar Terhadap Implementasi STEM. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4322–4330.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2821>