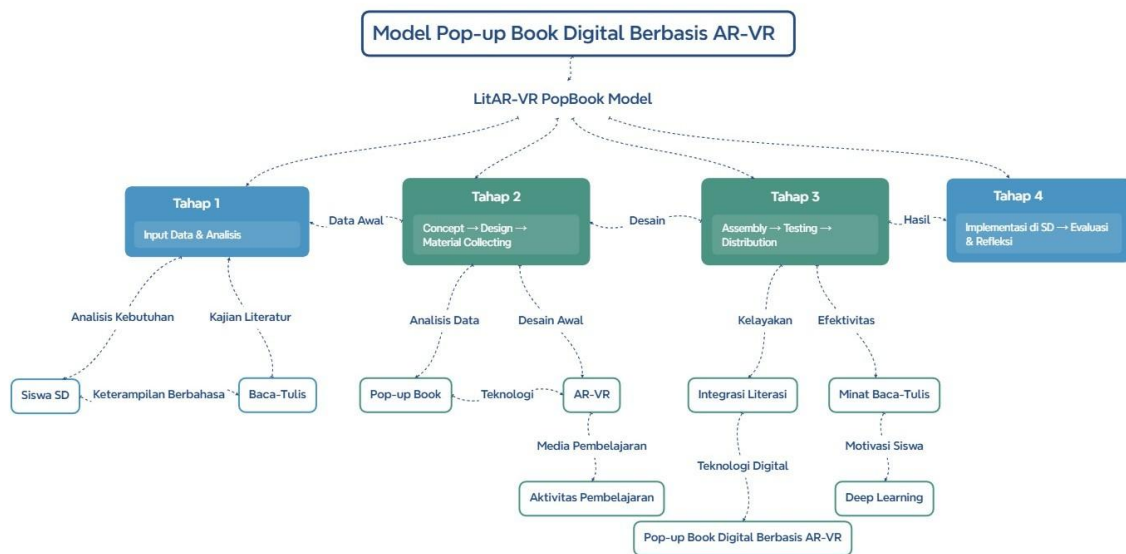


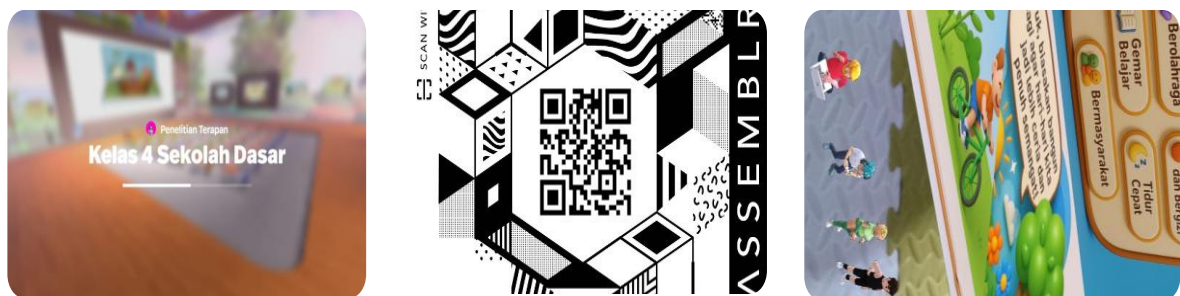
Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini. Hasil pelaksanaan penelitian pada tahun 2025 yaitu berupa model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* untuk meningkatkan budaya literasi baca tulis di Sekolah Dasar. Tahapan desain penelitian tampak pada gambar 1.

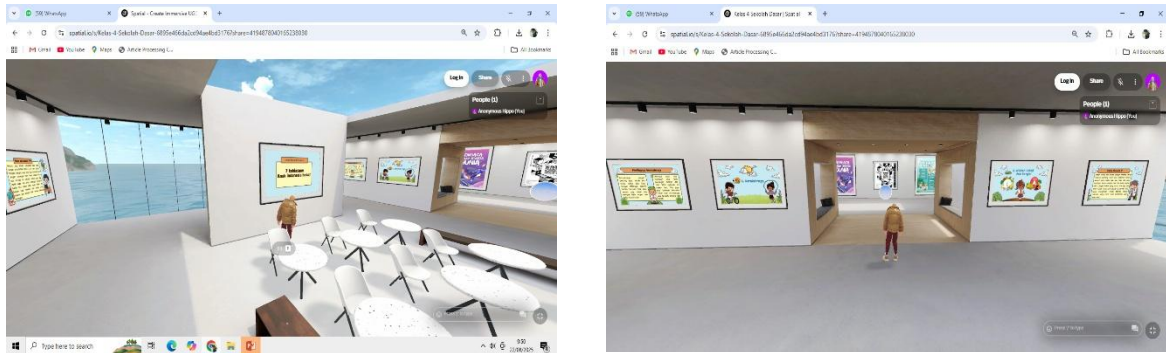


Gambar 1. Tahapan desain model *pop up book* digital berbasis teknologi *AR* dan *VR*

Komponen model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.

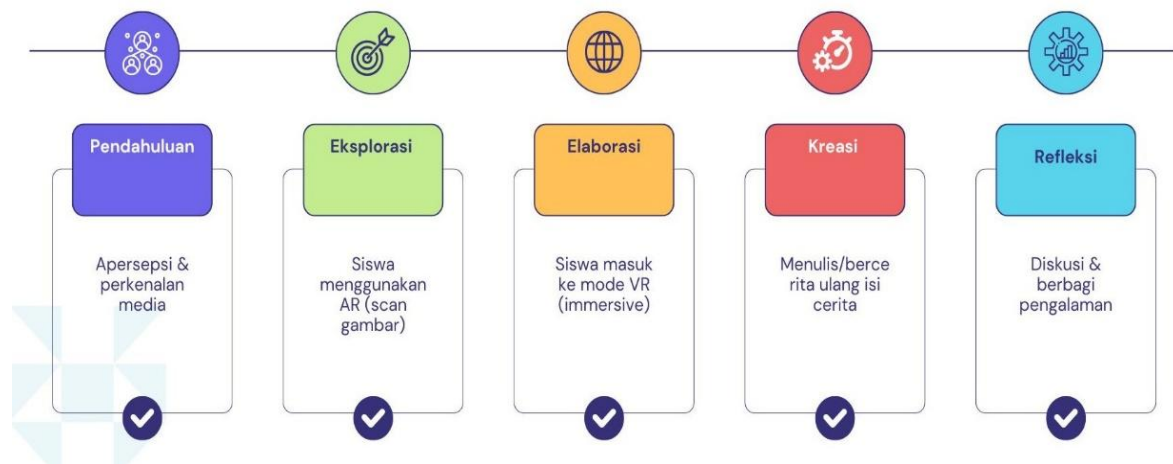


Gambar 2. Komponen Pop Up Book Digital Berbasis AR & VR



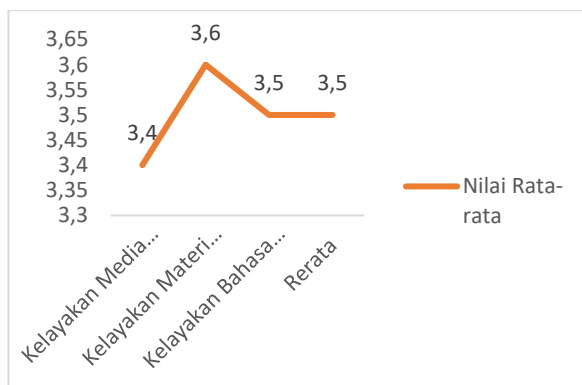
Gambar 3. VR SPATIAL.Io

Sintaks pembelajaran model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* untuk meningkatkan budaya literasi baca tulis di sekolah dasar memiliki 5 tahapan sebagai berikut pada gambar 4.

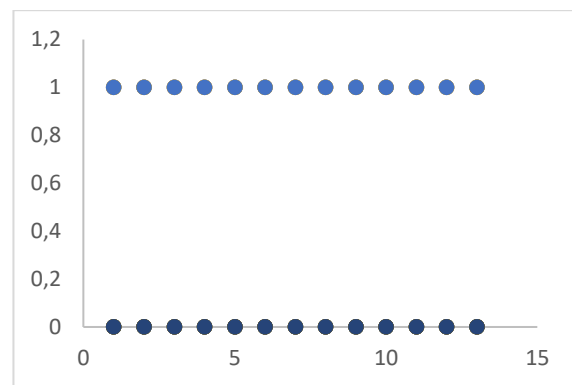


Gambar 4. Sintaks Pembelajaran LitAR-VR PopBook Model

Data penelitian yang didapatkan berupa data hasil uji kelayakan model oleh ahli media, materi dan bahasa yang dilakukan secara bertahap dengan perbaikan model sesuai masukan dari ahli, serta uji coba perorangan untuk menguji keterbacaan model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* bagi siswa sekolah dasar kelas empat pada siswa dengan jumlah 6 orang dengan karakteristik heterogen. Rekapitulasi hasil uji kelayakan dan keterbacaan model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dapat dilihat pada gambar 5 dan gambar 6.

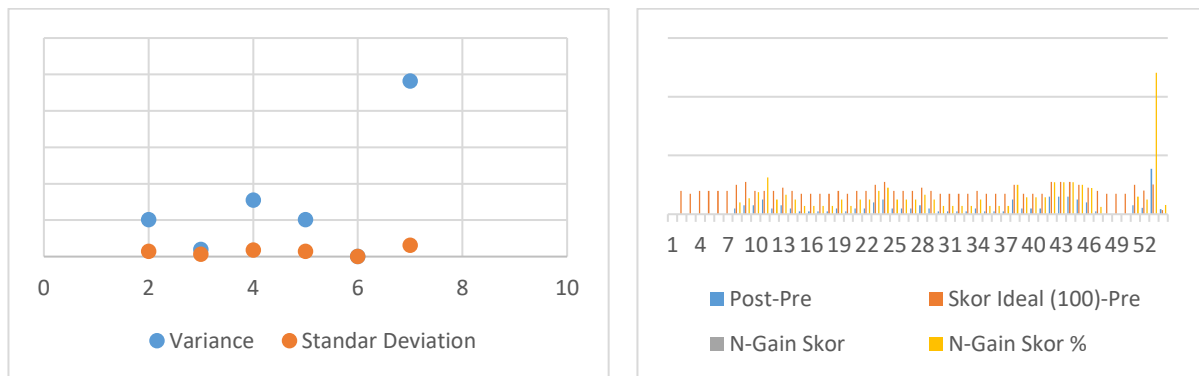


Gambar 5. Hasil Uji Kelayakan Media, Materi dan Bahasa

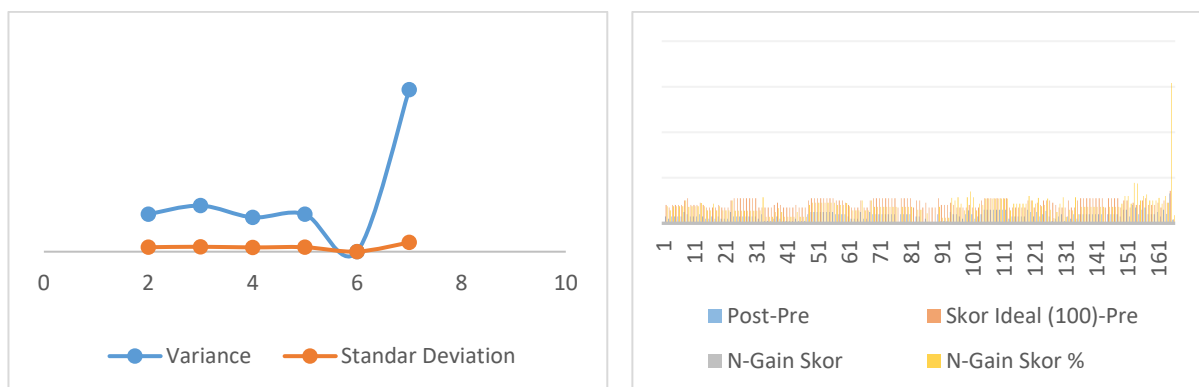


Gambar 6. Hasil Uji Keterbacaan Model

Diperoleh rata-rata hasil validasi untuk *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dengan nilai 3,5 yaitu kriteria baik, yakni dari aspek kelayakan media, materi yang ada pada model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* serta ketepatan aspek bahasa yang sesuai dengan perkembangan bahasa siswa sekolah dasar. Kesimpulannya dari hasil validasi ahli, model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* layak digunakan dan diterapkan setelah peneliti melakukan perbaikan pada model, pendidikan memang membutuhkan keterampilan desain instruksional berbasis perangkat lunak sesuai dengan keterampilan abad 21 [1] soft skill yang mesti direalisasikan melalui model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dalam pembelajaran literasi. Keterampilan bahasa merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting dan perlu pada pendidikan kelas dasar karena keterampilan bahasa mendukung dan berkaitan dengan seluruh mata pelajaran sesuai kurikulum [2]. Hasil uji coba keterbacaan model yang dilakukan pada 6 siswa kelas empat sekolah dasar menunjukkan bahwa model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dapat lanjut digunakan untuk uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar, persentase tersebut menempatkan model pada kategori sangat layak menurut persepsi siswa [3] sebaran data pada uji coba skala kecil dan skala besar dapat dilihat pada gambar 7 dan 8.



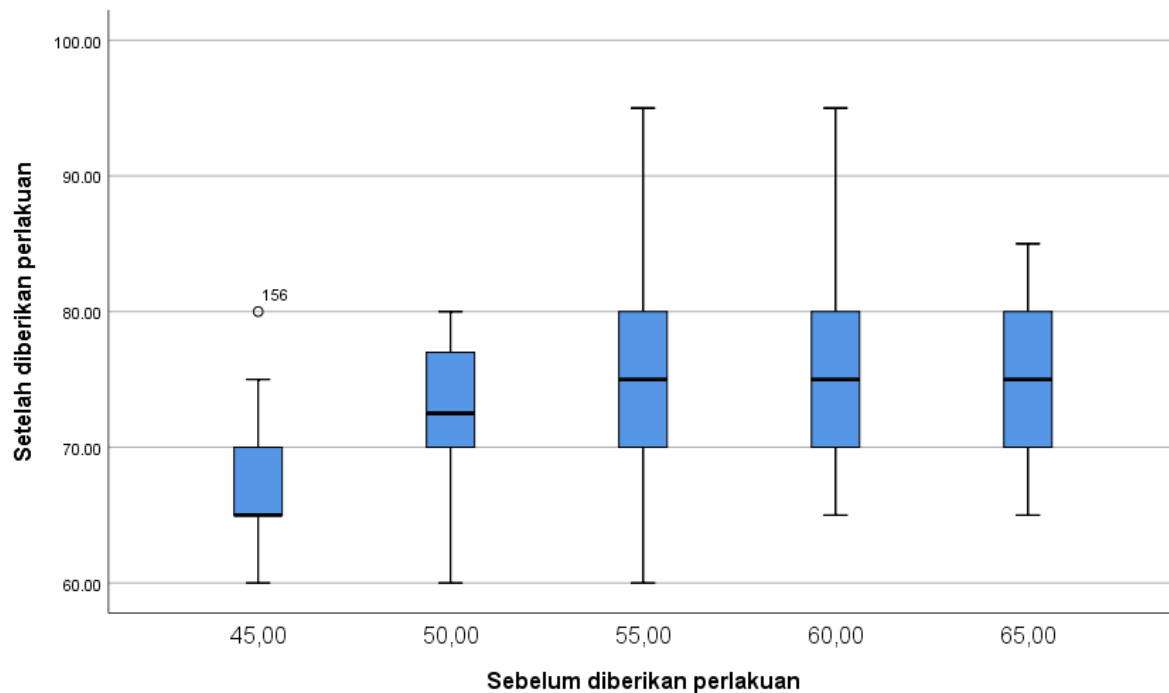
Gambar 7. Sebaran Data pada Uji Coba Skala Kecil



Gambar 8. Sebaran Data pada Uji Coba Skala Besar

Untuk mengevaluasi efektivitas model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* kegiatan yang dapat dilakukan yakni mengukur hasil *pretest* serta *posttest*, hal ini bermaksud untuk mengukur efektivitas pembelajaran dan kegiatan siswa dengan cara lebih terperinci [4] [5] data yang didapatkan pada test keterampilan baca tulis untuk siswa sekolah dasar kelas empat dengan jumlah sampel 50 siswa pada skala kecil menunjukkan terdapat peningkatan, meski belum terlihat secara signifikan. Skala besar dengan sampel 162 siswa terdapat kenaikan rata-rata kelas dari skor 55 menjadi 72 dan hasil uji N-

Gain diperoleh hasil prosentase rata-rata N-Gain sebesar 0,45 poin, hal ini bermakna bahwa model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* dapat menunjang peningkatan keterampilan baca tulis cerita siswa kelas empat Sekolah Dasar, karena penguatan aktifitasnya bersifat menyenangkan dan memberikan kebebasan pada siswa untuk beraktualisasi diri dalam membaca dan menulis. Berikut hasil perbandingan persentase dan uji t-test dengan menggunakan spss 26 dari hasil olah data *pretest* dan *post-test* pada gambar 9 dan tabel 1.



Gambar 9. Perbandingan Persentase Hasil Pretest Post-test

Tabel 1. One-Sample Test

		Test Value = 0					
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
Sebelum	diberikan	82.634	162	.000	55.30864	53.9869	56.6304
Setelah	diberikan	129.955	162	.000	72.16049	71.0639	73.2571
perlakuan	perlakuan						

Sebelum perlakuan, rata-rata nilai adalah 55.31, dan perbedaan tersebut sangat signifikan secara statistik dengan nilai p (0.000) yang jauh lebih kecil dari 0.05. Setelah perlakuan, rata-rata nilai meningkat menjadi 72.16, dan perbedaan tersebut juga sangat signifikan secara statistik. Karena kedua hasil uji menunjukkan nilai signifikansi 0.000, dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai sebelum dan setelah perlakuan keduanya berbeda secara signifikan dari 0. Secara keseluruhan, ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perubahan nilai dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Dengan AR, siswa dapat menjelajahi objek 3D, memvisualisasikan konsep abstrak, atau bahkan berpartisipasi dalam permainan edukatif yang berbasis lokasi. Ini memberikan pengalaman

belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan *problem-solving* [6]. Terdapat beberapa macam platform yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses belajar mengajar seperti *Augmented reality* dan *virtual reality* [7]. Perkembangan dibidang teknologi digital ini tepat digunakan sebagai fasilitas deep learning. Hal ini relevan dengan kebutuhan referensi pembelajaran pada masa kini bahwa pembelajaran terintegrasi digital sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa yang telah berbaur dengan aspek digital [8]. Penggunaan augmented reality memang sangat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa [9]. Pemanfaatan augmented reality pada metode pembelajaran inovatif dan prospektif akan membawa konsep abstrak menjadi lebih konkret yang memenuhi kebutuhan keseimbangan zaman dengan kebutuhan pembelajaran [10]. Solusi ini merupakan upaya untuk meningkatkan inovasi pada proses belajar mengajar dalam meningkatkan minat literasi baca tulis sehingga transfer knowledge teraktual dengan maksimal [11]. Implementasi pop up book digital memiliki potensi interaksi dialogis antar guru dengan siswa dalam pembelajaran dapat terwujud sehingga memicu daya pikir siswa. Praktik dialogis guru merangsang siswa untuk terlibat dalam argumentasi dan konstruksi pengetahuan melalui analisis simultan terhadap pertanyaan guru dan siswa [12] Hasil integrasi model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web yang dapat diakses melalui smartphone di jaringan lokal yang tersedia di sekolah dasar tampak pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan integrasi model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis web

D. STATUS LUARAN: Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta unggah bukti dokumen ketercapaian luaran melalui BIMA.

Jenis luaran yang dijanjikan pada penelitian ini berupa hak kekayaan intelektual hak cipta dari model *pop up book* digital berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* yang telah didaftarkan hak ciptanya dengan nomor pendaftaran EC002025114518 telah terbit

sertifikat hak atas kekayaan intelektualnya dengan nomor sertifikat 000954779 yang dapat di download pada alamat [Sertifikat](#) dan dokumen Feasibility studi-bisnis plan sudah tersedia. Luaran tambahan berupa paten sederhana yang telah didaftarkan dengan nomor pendaftaran S00202507311 dengan status telah diumumkan pada tanggal: 26 Agustus 2025 dengan nomor publikasi: 2025/S/02610 [Ex](#).

Luaran tambahan artikel penelitian publikasi pada sinta 2 sudah memasuki tahap publikasi dengan link sebagai berikut: [Enhancing Early Reading Skills through Augmented Reality-Based Pop-Up Books among Grade 1 Elementary Students | Journal of Education Research and Evaluation](#)

E. PERAN MITRA: Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* serta mengunggah bukti dokumen pendukung sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra dapat diunggah melalui BIMA.

Catatan:

Bagian ini wajib diisi untuk penelitian terapan, untuk penelitian dasar (KATALIS, Fundamental, Pascasarjana, dan Dosen Pemula) boleh mengisi bagian ini (tidak wajib) jika melibatkan mitra dalam pelaksanaan penelitiannya

Realisasi kerjasama penelitian dan kontribusi mitra dalam bentuk *in-kind* terlaksana dalam bentuk dukungan fasilitas sarana prasarana untuk proses pengambilan data, mitra penelitian memberikan tugas pada kepala sekolah SDN Pandeglang 10 yaitu ibu Yayah Rokayah, M.Pd., dan guru kelas ibu Puteri Ayu Permatasari, S.Pd., serta kepala sekolah SDN Pandeglang 9 Ibu Nining Yulianingsih, S.Pd., dan guru kelas ibu Dinda P Syailendra, S.Pd., Ibu Rika Mulyaningsih, S.Pd., Dokumentasi kegiatan keterlibatan mitra dalam aktivitas penelitian terlampir pada gambar 11.





Gambar 11. Dokumentasi keterlibatan Mitra dalam Penelitian

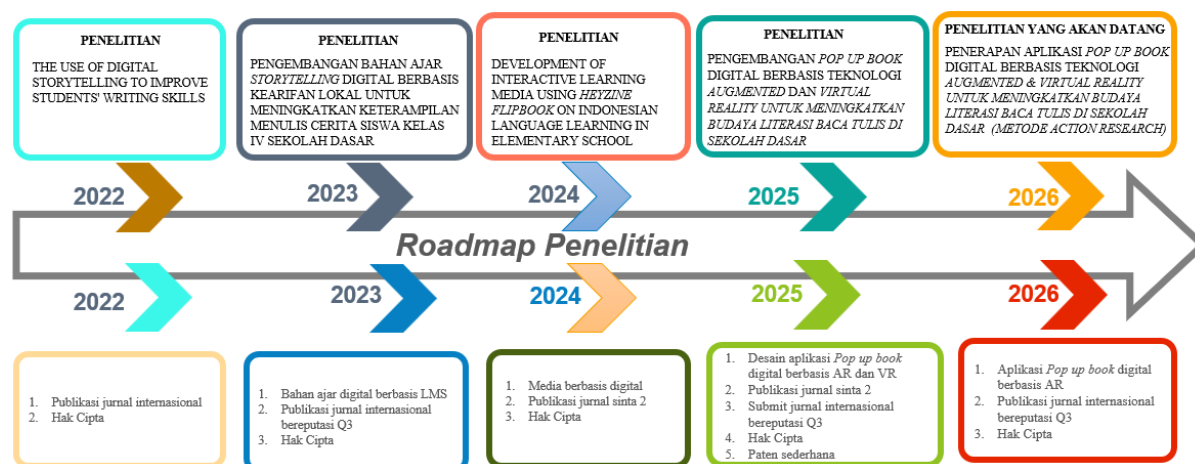
F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN: Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Kendala pertama pada pelaksanaan penelitian yaitu pada saat pengumpulan data, hingga saat ini data yang dikumpulkan dari uji skala kecil dan skala besar berjumlah 162 siswa. Data berjumlah 162 siswa masih terbatas dan kurang untuk wilayah penelitian di kecamatan Pandeglang, karena dalam prosesnya media hanya dapat digunakan dengan penggunaan internet, sedangkan pada beberapa sekolah masih terbatas penggunaan internet untuk proses pembelajaran. Kendala kedua yaitu keterbatasan waktu untuk melaksanakan evaluasi sumatif, karena aktivitas sekolah sangat tinggi dengan kegiatan pembelajaran dan kegiatan kokurikuler lainnya, sedangkan budaya literasi baca tulis siswa sekolah dasar perlu dilakukan secara simultan agar hasil peningkatan dapat signifikan. Secara keseluruhan, meskipun terdapat kendala yang mempengaruhi kelancaran penelitian ini, peneliti tetap berupaya semaksimal mungkin untuk mengatasi kesulitan melalui pendekatan alternatif dan kolaboratif, seperti menyediakan akses internet secara mandiri, mengoptimalkan guru pendamping, dan untuk mengoptimalkan pemerolehan data penelitian ini masih harus dilanjutkan pada tahap penerapan media dalam skala lebih besar dengan pengembangan model lebih optimal. Adapun terkait luaran yang dijanjikan, meskipun luaran wajib sudah tercapai, namun ada penyesuaian untuk luaran tambahan yaitu submit pada jurnal scopus yang masih belum mendapatkan tanggapan dari editor, meskipun begitu peneliti aktif menghubungi melalui email editor jurnal.

G. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA: Tuliskan dan uraikan rencana penelitian selanjutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta *roadmap* penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Jika laporan kemajuan merupakan laporan pelaksanaan tahun terakhir, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.

Penelitian ini merupakan penelitian mono tahun dengan target luaran berupa model yang telah terbit sertifikat hak ciptanya (target tercapai) dan dokumen feasibility studi-bisnis plan tersedia,

status luaran tambahan paten sederhana dengan status pengumuman publikasi serta jurnal sinta 2 dengan status tahap publikasi. Penelitian ini merupakan rangkaian penelitian dari peningkatan literasi berbahasa siswa sekolah dasar dengan rencana kegiatan penelitian hingga tahun 2026 tampak pada roadmap gambar 12.



Gambar 12. Roadmap Penelitian Peningkatan Literasi Berbahasa Siswa Sekolah Dasar

Penelitian selanjutnya pada tahun 2026 dengan judul Penerapan Aplikasi *Pop-up Book* Digital Berbasis Teknologi *Augmented* dan *Virtual Reality* untuk Meningkatkan Budaya Literasi Baca Tulis di Sekolah Dasar dengan metode penelitian *action research* diusulkan dengan hasil identifikasi permasalahan masih rendahnya budaya literasi baca tulis siswa di sekolah dasar. Literasi dalam dunia pendidikan sangat penting karena merupakan dasar individu dalam memahami pembelajaran secara berkelanjutan. Salah satu konteks literasi yang penting disoroti saat ini adalah literasi baca tulis pada tingkat Sekolah Dasar. Kemampuan literasi konteks baca tulis membuat siswa mampu memahami materi pelajaran. Implementasi pembelajaran baca tulis mesti dikembangkan sesuai perkembangan teknologi. Pembelajaran baca tulis tidak relevan jika hanya disajikan dengan buku cetak dan menggunakan papan tulis. Perlu inovasi agar implementasi pembelajaran membaca dapat menarik minat siswa dan tidak terkesan ketinggalan zaman. Hal ini sesuai dengan perkembangan pendidikan yang cenderung menggunakan digitalisasi dalam konteks pembelajaran [13].

Pembelajaran pada konteks integrasi teknologi mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas penyampaian materi kepada siswa [14]. Pengembangan tentu tetap memperhatikan aspek inovatif konteks digital agar pembelajaran lebih kontekstual dan tidak ketinggalan zaman. Melalui pengintegrasian digital, kesulitan proses pembelajaran membaca dapat diselesaikan [15]. Siswa berpotensi mencapai keterampilan membaca sehingga mereka tidak sulit lagi dalam memahami pelajaran yang lain dan hasil belajar ikut meningkat [16]. Budaya literasi merupakan hal penting dalam mendorong tercapainya tujuan pendidikan Nasional. Membudayakan literasi mesti direalisasikan sejak tataran sekolah dasar karena hal ini dapat berkontribusi sebagai media pembelajaran sepanjang hayat. Literasi secara partikular merujuk pada literasi baca tulis. Literasi baca tulis ini merupakan hak setiap orang dan dibutuhkan sepanjang hayat. Pada ranah Sekolah Dasar, gerakan literasi merupakan media untuk membentuk karakter siswa. Pemahaman literasi bersifat akademis yang lebih luas yang mencakup aktifitas membaca dan menulis serta bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat Literasi baca tulis sangat diharapkan mampu mendorong terfasilitasinya pembelajaran secara mendalam.

Pada kondisi faktual membuktikan bahwa literasi baca tulis di Indonesia masih rendah. Indeks minat baca di Indonesia masih berada pada angka 0,001% [17]. Literasi nasional membutuhkan solusi agar Indonesia tetap mencapai tujuan pendidikan nasional melalui literasi yang

terintegrasi secara holistik dan tetap memanfaatkan digital sesuai perkembangan zaman saat ini. Data Hasil Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) siswa sekolah dasar secara nasional tahun 2024 khususnya dalam kemampuan literasi membaca belum sesuai harapan, karena hanya 61,53 % mencapai batas minimum. Bahkan sebagian besar sekolah di kabupaten Pandeglang raport pendidikannya masih berwarna merah karena hanya 42 % anak mencapai batas minimum atau masih dalam kategori kurang, artinya banyak Siswa belum memiliki kemampuan memahami informasi baik yang tersurat atau yang tersirat dalam kegiatan literasi baca tulis. Hal ini berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran lainnya, karena kemampuan literasi baca tulis berpengaruh terhadap hasil belajar lainnya [18].

Rendahnya literasi baca tulis di Sekolah Dasar ini membutuhkan eksplorasi analisis masalah dan kebutuhan agar proses literasi baca tulis dapat terfasilitasi dan membudaya pada kalangan siswa. Dasar-dasar bahasa sesuai kaidah sangat urgent dikuasai agar generasi mampu membaca dan menulis serta menyampaikan informasi dengan bahasa yang baik dan tepat [19]. Dibutuhkan fasilitas pembelajaran literasi baca tulis yang relevan dengan perkembangan zaman agar siswa termotivasi untuk belajar dan meningkatkan literasi baca tulis. Merujuk konteks masa kini, integrasi digital merupakan solusi yang tepat untuk menyajikan pembelajaran bermakna agar terjadi keseimbangan antara materi ajar dengan perkembangan teknologi.

H. DAFTAR PUSTAKA: Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1]. Absolum D. Nkosi. Children's Theatre Play Production as an Integrated Arts Pedagogy in the Foundation Phase: A Case Study [Internet]. 2025 Mar a1614. Available from: <https://doi.org/10.4102/sajce.v15i1.1614>.
- [2]. Arends, K.J. & Fonseca, K. From word recognition skills to reading for the meaning of a science text [Internet]. 2024 January, 14(1), a1323. Available from: <https://doi.org/10.4102/sajce.v14i1.1323>
- [3]. Rusdi, M. Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. 2019 Oktober. Rajawali Press.
- [4]. Sukarelawa, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. *N-Gain vs Stacking: Vol. vi* (1 ed.). [Internet]. 2024. Suryacahya. Available from: Layout--N-Gain - Press.pdf
- [5]. Juminah, Muhammadijah, M., & Hamid, S. *Model Desain Kelas & Proses Belajar Mengajar* (A. Hamsiah, Ed.) [Internet]. 2023. Chakti Pustaka Indonesia. Available from: JUminah.pdf
- [6]. Indah Sari Leoni & Sumirat. Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif [Internet]. 2022. Available from: <https://doi.org/10.61292/cognoscere>
- [7]. Nistrina Hilda. Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran [Internet]. 2021 Jun. Available from: penerapan Augmented Reality Dalam Media Pembelajaran | J-SIKA|Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa
- [8]. Fajrianti E., D, Sukaridhoto, Sri trusta., M. et al. Application of Augmented Intelligence Technology with Human Body Tracking for Human Anatomy Education [Internet]. 2022 Jun. Available from: <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.6.1644>
- [9]. Oktaviani, P., Talentiano, R., Theo, Y. A., & Indrapangastuti, D. Studi Literatur Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar [Internet]. 2023 Okt. Available from: <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71182>
- [10]. Rachim, M.R., Salim . A., & Qomario. Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Pendidikan Modern [Internet]. 2024 April 4(1): 595-605. Available from: <http://dx.doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1407>

- [11]. Ananda, I., & Rakhmawati, A. Pembelajaran Sastra Populer sebagai Peningkatan Literasi Digital dengan Penggunaan Media Aplikasi Wattpad: Studi Kasus [Internet]. 2022 November 1(1): 37-45. Available from: <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- [12]. Cano, L., & Sanz, J. Young Children's Epistemic Operations and Emergent Argumentation in Inquiry- Based Discussions: The Role of Teacher Questioning and Collaborative Interactions [Internet]. 2025 May. Available from: <https://doi.org/10.1002/tea.70010>
- [13]. Gil-Fernández, R., & Calderón-Garrido, D. Educational Use of Social Media in Primary and Childhood Education Degrees at a Virtual University [Internet]. 2022 July 15(4), 395-410. Available from: <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15422a>
- [14]. Apriliani, S. P., & Radia, E. H. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar [Internet]. 2020 Agustus 4(4), 994-1003. Available from: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- [15]. Azzahrah, A. A., & Rustini, T. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis melalui Media Pembelajaran Interaktif Digital melalui Aplikasi Gemar (Game Membaca Lancar) pada Siswa Kelas 2 SDN Cinunuk 01. 2023 [Internet]. 2023 Juni 6(1), 1806-1811. Available from: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3159>
- [16]. Prasistya Cahya Nur`aini et.al. Problematika Kesulitan Membaca pada Anak Kelas Rendah: Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca [Internet]. 2024 Februari. Available from: <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.855>
- [17]. Abidin, A.F. "UNESCO: Minat Baca di Indonesia Masih Rendah, Tantangan dan Solusi Bagi Literasi Nasional [Internet]. 2024 Oktober. Available from: <https://www.kompasiana.com/ahmad090104/6705d1ebc925c44ba74a5c82/unesco-minat-baca-di-indonesia-masih-rendah-tantangan-bagi-literasi-nasional>
- [18]. Munajah, R., & Setiawan, R. Pengembangan Penilaian Otentik Berbasis Website [Internet]. 2020 12(2): 89-102. Available from: <https://doi.org/10.31326/jurnal%20sistek.v1i2.721>
- [19]. Munajah., R., Kilawati., A. Penguatan Dasar-Dasar Berbahasa Indonesia. 2025. Majalengka: CV. Edupedia Publisher.