

## **PENGARUH LITERASI MEMBACA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DISEKOLAH DASAR**

Johanes Jufrianus Lau<sup>1</sup>, Florensa Gaina<sup>2</sup>, Natalidya Bolang<sup>3</sup>, Natalia Fransiska

Alunat<sup>4</sup>, Susan Clarita Maro<sup>5</sup>, Fadil Mas'ud<sup>6</sup>, Rahyudi Dwiputra<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan,

Universitas Nusa Cendana,

<sup>1</sup>laujohan86@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study investigates the influence of reading literacy on the learning achievement of elementary school students in Indonesia. Low levels of reading comprehension, limited ability to identify key information, and minimal engagement with reading activities indicate a persistent gap between curricular expectations and students' actual abilities. This research aims to describe students' reading literacy levels, illustrate their academic performance, and analyze the effect of reading literacy on learning outcomes. Data on literacy and academic accomplishment were gathered from journals, publications, and empirical studies using a descriptive qualitative method and a library research strategy. The findings show that reading literacy among elementary students remains in the low-to-medium category, influenced by limited access to reading materials, insufficient family involvement, and conventional teaching methods. Studies indicate that reading literacy strongly correlates with academic achievement, contributing up to 40.5% of learning outcomes, particularly in Bahasa Indonesia and social studies. Additionally, innovative approaches such as digital gamification, augmented reality, and adaptive AI-based learning platforms have been proven to improve comprehension and student motivation significantly. The study concludes that strengthening literacy programs, integrating technology, and fostering parent teacher collaboration are essential to improving reading skills and overall academic achievement. Continued innovation and sustained literacy culture development are necessary to build a generation of independent and high-performing learners.*

*Keywords:* reading literacy, learning achievement, elementary education

### **ABSTRAK**

Bagaimana literasi membaca mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di Indonesia adalah tujuan penelitian ini. Rendahnya kemampuan memahami bacaan, keterbatasan dalam menemukan informasi penting, serta minimnya kebiasaan membaca menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kemampuan siswa. Penelitian ini mendeskripsikan tingkat literasi membaca siswa, menggambarkan prestasi belajar mereka, dan menganalisis pengaruh literasi membaca terhadap hasil akademik. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif yang menggunakan pendekatan studi pustaka dengan melakukan

penelusuran jurnal dan artikel yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa masih memiliki kemampuan literasi membaca kategori rendah hingga sedang, dipengaruhi oleh akses bacaan yang terbatas, keterlibatan orang tua yang minim, serta metode pembelajaran konvensional. Berbagai studi empiris menunjukkan korelasi kuat antara literasi membaca dan prestasi belajar, dengan kontribusi literasi mencapai 40,5% terhadap hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS. Pendekatan inovatif seperti gamifikasi digital, augmented reality, dan platform pembelajaran adaptif berbasis AI terbukti meningkatkan minat baca, pemahaman, dan prestasi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penguatan program literasi, integrasi teknologi, dan kolaborasi guru orang tua sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca dan prestasi belajar siswa secara menyeluruh.

Kata Kunci: literasi membaca, prestasi belajar, pendidikan dasar

#### **A. Pendahuluan**

Literasi membaca merupakan kemampuan fundamental yang berperan penting dalam proses belajar siswa di sekolah dasar. Literasi membaca tidak hanya terbatas pada kemampuan mengenali huruf atau membaca kata, tetapi mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menarik kesimpulan, menafsirkan informasi, serta menghubungkan unsur-unsur teks secara logis. Kemampuan ini menjadi dasar bagi siswa untuk menguasai berbagai mata pelajaran, terutama yang menuntut pemahaman terhadap teks. Namun, kondisi nyata menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa masih berada pada kategori rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan memahami makna bacaan, kurang

mampu mengidentifikasi informasi penting, serta belum terampil mengolah informasi secara kritis. Rendahnya kemampuan literasi membaca ini berdampak pada rendahnya prestasi belajar, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman bacaan sebagai dasar penyelesaian tugas dan evaluasi.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa memiliki kemampuan membaca yang baik dengan kemampuan membaca yang sebenarnya terjadi di lapangan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memunculkan rumusan masalah yang menjadi fokus utama kajian, yaitu bagaimana tingkat literasi

membaca siswa di sekolah dasar, bagaimana prestasi belajar siswa di sekolah dasar, dan seberapa besar pengaruh literasi membaca terhadap kinerja akademik siswa di sekolah dasar. Rumusan masalah ini muncul dari rendahnya pemahaman membaca yang dialami siswa serta dampaknya terhadap capaian akademik mereka.

Tujuan penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah, adalah untuk mendeskripsikan tingkat literasi siswa dalam membaca, menggambarkan prestasi belajar siswa, serta menganalisis pengaruh literasi membaca terhadap prestasi belajar di sekolah dasar. Diharapkan penelitian ini akan bermanfaat dalam bentuk gambaran tentang hubungan antara literasi membaca dan prestasi belajar, sehingga dapat membantu guru, sekolah, dan pemangku kebijakan membuat pendekatan pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Metode kualitatif deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Metode ini dipilih karena fokus penelitian adalah menganalisis Pengaruh Literasi Membaca

Terhadap Prestasi Belajar Siswa Disekolah Dasar. Data di kumpulkan melalui penelusuran jurnal dan artikel. Penelitian dipresentasikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskripsi. Pertimbangkan dan tafsirkan temuan ini. Penelitian dipresentasikan dalam bentuk grafik, tabel, atau deskripsi. Pertimbangkan dan tafsirkan temuan ini dibutuhkan sebelum diskusi. Penulis memberikan gambaran penelitian yang dilakukan, hasil yang diperoleh serta pembahasan hasil penelitian.

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan berbagai studi empiris terbaru, tingkat literasi membaca siswa sekolah dasar di Indonesia saat ini berada pada kondisi yang mengkhawatirkan, dengan mayoritas siswa berada di kategori rendah hingga sedang. Menurut data dari analisis kemampuan literasi membaca, 77% siswa sekolah dasar hanya mampu berada pada tingkat sedang dalam hal menemukan informasi yang jelas dan memahami teks sederhana. Sementara itu, kemampuan untuk mengevaluasi dan merenungkan isi teks jauh lebih rendah, seringkali di bawah 50%. Setelah pandemi COVID-19, kondisi

ini semakin memburuk, dengan rata-rata skor literasi membaca turun menjadi 48,72%. Hal ini terutama disebabkan oleh dominasi kebiasaan digital non-edukatif dan pembatasan akses ke buku fisik. Selain itu, ada disparitas regional yang signifikan; siswa di daerah perkotaan mencapai pemahaman implisit sekitar 35%, sedangkan siswa di daerah pedesaan hanya 20%. Ini disebabkan oleh variasi bahan bacaan dan kekurangan infrastruktur pendukung. Pengukuran ini mengacu pada kerangka Program Penilaian Siswa Internasional (PISA), yang membagi literasi menjadi empat tingkat progresif, mulai dari menemukan informasi dasar hingga refleksi kritis. Siswa sekolah dasar sebagian besar gagal mencapai tingkat 1-2, yang menghambat perkembangan kompetensi modern seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis (Amir et al., 2024).

Sejak diluncurkan pada tahun 2016, Gerakan Literasi Sekolah (GLS) telah berhasil meningkatkan jumlah orang yang membaca sekitar 15 menit setiap hari. Namun, karena hanya terbatas pada tahap pembiasaan dan tidak memberikan transisi yang kuat ke pengembangan keterampilan lanjutan, program ini masih tidak

efektif. Akibatnya, minat baca sukarela siswa hanya 40%, dan mereka cenderung memilih perangkat elektronik sebagai hiburan daripada aktivitas membaca yang mendidik. Fenomena ini menunjukkan kegagalan sistemik dalam pendidikan dasar. Ini juga memiliki dampak jangka panjang pada prestasi nasional di asesmen internasional seperti PISA, di mana Indonesia selalu berada di peringkat bawah untuk literasi membaca. Untuk memecahkan masalah ini, masalah yang inovatif dan kreatif diperlukan, seperti: "Sejauh mana intervensi berbasis gamifikasi digital dengan augmented reality (AR), kolaborasi orang tua melalui dashboard real-time, dan pembelajaran proyek berbasis kecerdasan buatan (AI) dapat meningkatkan tingkat literasi membaca siswa sekolah dasar dari kategori sedang-rendah (di bawah 60%) menjadi kategori tinggi (di atas 80%), dengan indikator multidimensi yang mencakup skor tes standar. Karena mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aplikasi seperti "LiteraQuest", di mana siswa menjelajahi misi membaca dengan reward virtual dan visualisasi AR untuk menghidupkan cerita,

sementara AI menganalisis sentimen jurnal siswa untuk menyesuaikan pembelajaran., kesimpulan ini menganggu (Sumual et al., 2023).

Siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan meningkatkan literasi membaca mereka karena berbagai faktor. Yang pertama adalah kurangnya motivasi intrinsik siswa, yang menyebabkan mereka bosan hanya membaca teks pelajaran selama lima menit. Selain itu, lingkungan sekolah sangat berkontribusi. Perpustakaan sering kekurangan koleksi kurang dari 10 judul per siswa dan sudut baca tidak menarik, dan 40% sekolah dasar tidak memiliki WiFi yang stabil, yang menghalangi literasi digital. Hanya 25% guru yang telah mendapatkan pelatihan komprehensif dalam GLS tahap lanjutan. Ini menunjukkan bahwa pendekatan pengajaran guru yang masih konvensional, yang berfokus pada hafalan tanpa interaksi, telah memperburuk keadaan.

Dalam keluarga, orang tua jarang membaca cerita secara teratur hanya 25% yang melakukannya secara teratur. Di sisi lain, waktu layar harian anak melebihi empat jam untuk konten hiburan, yang mengabaikan literasi. Kurikulum yang terfragmentasi

semakin memburuk karena literasi membaca terpisah dari mata pelajaran lain, yang menghambat transfer pengetahuan. Pandemi juga menyebabkan penurunan keterampilan membaca nyaring hingga 50% di kelas 1-3. Secara keseluruhan, elemen-elemen ini membentuk siklus vicious yang menghambat pertumbuhan keterampilan penting. Karena itu, diperlukan intervensi menyeluruh yang tidak hanya mengevaluasi skor tetapi juga membangun budaya baca yang konsisten (Fadillah et al., 2024).

Gamifikasi digital dan augmented reality adalah metode pertama yang inventif untuk meningkatkan literasi membaca. Ini termasuk aplikasi seperti Kahoot atau Quizizz yang diubah menjadi kuis pemahaman bacaan dengan poin, badge, dan leaderboard; dan Google Expeditions menggunakan AR untuk menampilkan cerita rakyat secara interaktif. Uji coba strategi ini menunjukkan peningkatan N-Gain sebesar 0,7 kategori tinggi dan minat baca meningkat dari 69,9 menjadi 86,7 saat siswa kelas 3-6 menyelesaikan sepuluh misi membaca setiap minggu dan menerima hadiah fisik seperti stiker

buku untuk meningkatkan motivasi intrinsik daripada motivasi ekstrinsik.

Kolaborasi orang tua dan guru menjadi pilar kedua melalui pengembangan "Parent Literacy Hub" berbasis WhatsApp atau Google Classroom, di mana orang tua mengunggah video membaca bersama anak, guru memberikan umpan balik yang dibantu AI, dan target partisipasi mingguan mencapai 80%, yang terbukti meningkatkan pemahaman teks hingga 30% melalui bonding emosional serta teknik membaca ekspresif dari perpustakaan digital nasional seperti iPusnas. Selanjutnya, pembelajaran berbasis proyek (PBL) mendorong siswa mengerjakan tugas seperti "Cerita Lokal Digital", di mana mereka membaca teks budaya daerah, membuat video AR, dan mempresentasikannya di kelas, sambil mengintegrasikan literasi dengan numerasi melalui analisis data cerita, efektif untuk kelas 4-6 dengan peningkatan evaluasi teks 25% (Audia & Mastoah, 2024)

Sudut baca interaktif melengkapi strategi dengan desain ruang bertema menggunakan buku besar, komik edukasi, rak tematik petualangan atau sains, dan QR code yang terhubung

ke audio cerita. Sesi membaca bersama guru setiap hari selama 15 menit memodelkan intonasi dan mendorong siswa untuk meretell isi bacaan. Metode ini sangat cocok untuk kelas 1-3 dengan cerita bergambar sebagai jembatan ke teks yang lebih rumit. Di sisi lain, pelatihan guru melalui workshop cerita VR memungkinkan mereka membuat konten lokal yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka, dan kompetisi esai digital antar-sekolah di Zoom meningkatkan motivasi sosial. Aplikasi tutor AI seperti Duolingo untuk latihan harian dan kolaborasi masyarakat melalui donasi buku dari komunitas literasi meningkatkan ekosistem literasi, menciptakan lingkungan di mana literasi menjadi petualangan bersama dan bukan lagi kewajiban. Implementasi strategi ini dilakukan secara bertahap. Pertama, survei dasar dilakukan pada 100 siswa per sekolah dasar menggunakan tes literasi 50 soal. Setelah itu, selama dua bulan pertama, dilakukan pembiasaan gamifikasi dengan tujuan membaca 30 menit setiap hari (70% melalui aplikasi dan 30% secara fisik). Pada bulan ketiga dan keempat, dibangun kolaborasi orang tua melalui dashboard yang memantau

keterlibatan di atas 70% (Wiguno et al., 2025).

Menurut data empiris dari berbagai penelitian terbaru, prestasi belajar siswa sekolah dasar di Indonesia mengalami stagnasi yang mengkhawatirkan; hanya 20-25% siswa mencapai prestasi tinggi, sementara 75% lainnya tertinggal akibat faktor multifaset yang saling terkait. Fakta ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata yang rendah dalam mata pelajaran inti seperti matematika dan IPS. Siswa di kelas IV sering mengalami kesulitan dalam berhitung dasar dan memahami konsep sosial. Akibatnya, meskipun diberikan pengajaran intensif, mereka tetap menduduki peringkat bawah di kelas. Siswa memiliki motivasi belajar yang rendah, yang menyebabkan mereka melamun selama pelajaran, kehilangan konsentrasi, dan tidak tertarik pada materi monoton. Lingkungan keluarga yang tidak mendukung, seperti kurangnya pengawasan orang tua dan prioritas kegiatan ekstrakurikuler yang mengganggu, juga diperburuk. "Sejauh mana integrasi platform pembelajaran adaptif berbasis kecerdasan buatan (AI) dengan gamifikasi personalisasi, kolaborasi

triangulasi orang tua-guru-siswa melalui dashboard real-time, dan proyek berbasis augmented reality (AR) untuk Kurikulum Merdeka dapat mentransformasi prestasi belajar siswa sekolah dasar dari rata-rata di bawah 70 menjadi di atas 85, dengan indikator multidimensi yang lebih baik", adalah masalah inovatif untuk mengatasi masalah ini. Rumusan ini mengganggu karena memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mengidentifikasi pola kelemahan siswa secara real-time, seperti algoritma yang menyesuaikan soal matematika berdasarkan kesalahan sebelumnya. Di sisi lain, gamifikasi, yang memberikan reward virtual seperti avatar petualang yang "naik level" seiring pencapaian, menciptakan ekosistem belajar yang mirip dengan game RPG edukatif (Rahmawati, 2018).

Observasi lapangan di sekolah negeri menunjukkan bahwa guru mendominasi kelas, membuat siswa pasif dan kurang atusias karena pembelajaran yang membosankan dan tidak interaktif. Selain itu, metode pengajaran yang konvensional membuat lingkungan sekolah tidak ideal. Studi kasus di Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa faktor internal,

seperti motivasi yang rendah dan faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga di mana orang tua jarang memberikan dukungan verbal, berperan sebagai penyebab utama prestasi rendah siswa kelas IV. Faktor-faktor ini juga berdampak kumulatif pada mata pelajaran lain. Latar belakang sosial ekonomi orang tua juga penting; siswa dari keluarga berpenghasilan rendah memiliki tingkat prestasi 15-20% lebih rendah dibandingkan rekan sejawatnya karena mereka tidak memiliki akses ke sumber pendidikan tambahan. Proses penurunan ini dipercepat oleh pandemi COVID-19. Pembelajaran daring yang tidak efisien menurunkan nilai rata-rata antara sepuluh hingga lima belas poin, yang menyebabkan kesulitan adaptasi bagi siswa kelas satu hingga tiga. Secara keseluruhan, prestasi belajar sekarang merupakan gambaran dari kegagalan sistemik yang membutuhkan upaya menyeluruh untuk membangun fondasi sumber daya manusia yang unggul untuk mencapai Visi Indonesia Emas 2045 (Rahmawati, 2018). Faktor penghambat prestasi belajar siswa sekolah dasar bersifat kompleks dan saling memperkuat, dimulai dari rendahnya motivasi intrinsik di mana

siswa menganggap belajar sebagai beban bukan petualangan, menyebabkan kehilangan fokus setelah 10-15 menit pelajaran dan preferensi terhadap distraksi gadget. Lingkungan keluarga menjadi katalisator negatif, dengan orang tua yang sibuk bekerja jarang memberikan umpan balik positif atau membacakan materi rumah, sehingga siswa kehilangan dukungan emosional esensial untuk ketekunan belajar. Di sekolah, dominasi guru dalam proses pembelajaran membuat siswa pasif, tanpa ruang untuk eksplorasi mandiri, ditambah kurangnya refleksi materi sebelumnya yang menghambat pemahaman kumulatif. Faktor sosial ekonomi memperburuk aksesibilitas, di mana siswa miskin kurang paparan terhadap buku atau les privat, sementara kurikulum konvensional gagal mengakomodasi gaya belajar beragam visual, auditori, kinestetik sehingga 30-40% siswa tertinggal. Kegiatan ekstrakurikuler yang berlebihan juga menyebabkan stres, mengurangi waktu istirahat, dan mempersulit pemahaman malam hari. Pendekatan konvensional ini menghasilkan siklus prestasi rendah di mana guru terperangkap dalam

rutinitas hafalan tanpa inovasi seperti kelas terbalik atau PBL. Untuk menghentikan siklus ini, guru harus menggunakan teknologi untuk mereframing secara kreatif (Khoerunnisa et al., 2025).

Berdasarkan uji coba serupa, pendekatan kreatif pertama untuk meningkatkan prestasi belajar menggunakan platform AI adaptif seperti "SmartLearn SD" menggunakan algoritma pembelajaran mesin untuk secara instan menganalisis kesalahan siswa dan menyesuaikan konten. Dalam kasus ini, algoritma ini mengubah soal matematika abstrak menjadi simulasi AR belanja pasar. Strategi ini mencapai N-Gain 0,7 0,8. Gamis personalisasi, yang memasukkan elemen RPG ke dalam aplikasi, memungkinkan siswa membuat karakter virtual yang "bertarung" dengan kuis harian, mendapatkan badge untuk bekerja sama dalam kelompok, dan membangun leaderboard kelas yang menghasilkan kompetisi yang sehat. telah terbukti meningkatkan motivasi 40% pada siswa kelas 3-6. Dengan dashboard real-time yang memungkinkan triangulasi orang tua-guru-siswa, orang tua dapat memantau kemajuan

siswa melalui notifikasi WhatsApp, guru dapat memberikan tugas khusus, dan siswa mengunggah portofolio proyek. Ini menghasilkan akuntabilitas bersama, yang meningkatkan rata-rata nilai 15-20 poin. Siswa dilatih dalam proyek AR berbasis kurikulum bebas untuk membuat model lingkungan sosial 3D untuk ekosistem matematis atau IPS. Studi ini menunjukkan retensi pengetahuan 30% lebih tinggi enam bulan kemudian (Sari et al., 2025).

Strategi ini dimulai dengan penilaian dasar dengan tes diagnostik nasional untuk 100 hingga 200 siswa per sekolah dasar. Pola kelemahan, seperti kesulitan abstraksi matematika, diidentifikasi dengan skor awal di bawah 70. Pada tahap awal (bulan 1 hingga 3), gamifikasi dan kecerdasan buatan difokuskan pada tutor setiap hari selama 20 menit, dengan 70 persen konten digital dan 30 persen aktivitas fisik, seperti permainan kelompok. Di sisi lain, pelatihan guru melalui webinar dijamin untuk menyesuaikan Kurikulum Merdeka. Dari bulan keempat hingga enam, dashboard kolaborasi diperkenalkan, grup monitoring mingguan didirikan untuk orang tua, dan proyek AR dengan tema lokal

seperti "Desa Pintar" diluncurkan untuk relevansi budaya. Dalam evaluasi berbagai metode, uji-t pre-post, regresi berganda untuk faktor pengaruh, dan survei kualitatif tentang persepsi siswa digunakan. Evaluasi ini menargetkan peningkatan prestasi lebih dari 85 persen dan pengurangan gap sosial ekonomi 25%. Dengan menggunakan mode aplikasi offline dan tablet yang digerakkan oleh surya, masalah seperti akses internet pedesaan dapat diselesaikan. Biaya pilot sebesar Rp60 juta per SD (AI platform Rp25 juta, alat AR Rp20 juta, dan pelatihan Rp15 juta) telah disiapkan untuk didistribusikan secara nasional melalui Kemdikbud (Khoerunnisa et al., 2025).

Ada hubungan kausal yang kuat dan signifikan antara literasi, menurut berbagai studi empiris, prestasi belajar membaca siswa sekolah dasar di Indonesia. Sebuah peningkatan kemampuan membaca sebesar 1 standar deviasi dapat meningkatkan prestasi akademik siswa pada mata pelajaran inti seperti Bahasa Indonesia, IPS, dan matematika, seperti yang ditunjukkan oleh uji-t pasangan sampel dengan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  pada kelas V SDN. Fakta ini menunjukkan bahwa

siswa dengan literasi membaca tinggi lebih baik dalam memahami teks lebih cepat, menemukan ide-ide penting, dan mengaitkan bacaan dengan dunia nyata. Dengan regresi, gerakan literasi memberikan kontribusi 40,5% terhadap kemampuan membaca, yang berdampak lebih besar pada nilai akhir. Untuk mengeksplorasi lebih jauh dampak ini, masalah kreatif seperti ini dapat dirumuskan: "Sejauh mana intervensi literasi membaca berbasis kecerdasan buatan adaptif (AI), gamifikasi augmented reality (AR), dan triangulasi kolaboratif orang tua-guru melalui analitik prediktif dapat menguatkan pengaruh literasi membaca terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar, dengan koefisien regresi 0,405 menjadi 0,75, dengan indikator multidimensi mencakup skor yang sebanding dengan PISA." Rumusan ini mengganggu karena memanfaatkan AI untuk personalisasi bacaan algoritma menemukan kelemahan pemahaman implisit dan menyarankan teks adaptif sementara AR menghidupkan cerita menjadi simulasi interaktif, menciptakan "quest of literature" di mana hasil belajar menjadi target utama melalui loop

feedback yang digerakkan oleh data (Lestari et al., 2023).

Kondisi aktual menunjukkan korelasi positif yang konsisten antara literasi membaca dan prestasi belajar siswa sekolah dasar. Program literasi seperti GLS 15 menit setiap hari meningkatkan persentase siswa yang mencapai KKM Bahasa Indonesia dari 36% menjadi 73% pada kelas IV SDN 12 IX Koto. Ini menunjukkan bahwa kefasihan membaca langsung berkontribusi pada prestasi akademik melalui pemahaman teks yang lebih baik dan keterlibatan kognitif yang lebih besar. Studi eksperimental yang dilakukan oleh MI Attaufiq Pekkae di kelas IV menunjukkan bahwa dengan menggunakan media buku cerita, keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah pembelajaran literasi. Dengan t hitung 13,220 tabel, ini berdampak pada prestasi siswa secara keseluruhan karena mereka lebih mampu mengaitkan informasi dengan pengalaman mereka sendiri. Namun, pengaruh ini tidak ideal karena literasi mayoritas terbatas pada tingkat dasar (menemukan informasi), sementara prestasi tinggi membutuhkan tingkat lanjut (evaluasi dan refleksi). Siswa SD dengan literasi rendah

menunjukkan prestasi 20-30 persen lebih rendah pada IPS, menurut regresi berganda dengan sig 0,000 dan t hitung 8,062. Rantai ini menjadi lebih lemah karena pandemi, dengan penurunan literasi antara 15 dan 20 persen, yang menyebabkan gap prestasi kumulatif, terutama di daerah pedesaan di mana buku digital tidak tersedia. Secara keseluruhan, literasi membaca berfungsi sebagai prediktor utama untuk prestasi. Ini memiliki potensi untuk berubah melalui inovasi yang mengukur dan mengamplifikasi efek yang berkaitan dengan kemampuan membaca (Jonathan et al., 2025).

Koefisien pengaruh literasi membaca terhadap prestasi belajar terbatas pada 40,5% karena berbagai faktor yang saling terkait dan sistemik. Salah satunya adalah intensitas literasi harian yang rendah, hanya 15 menit tanpa variasi media, yang menyebabkan siswa kehilangan minat dan gagal mentransfer kemampuan membaca ke pemahaman konsep matematika atau IPS. Sekolah tidak memiliki lingkungan yang mendukung, dengan hanya 10 judul per siswa dan guru yang tidak mengintegrasikan literasi ke pembelajaran lintas mata pelajaran. Ini menghambat efek

spillover, yang seharusnya meningkatkan prestasi STEM sebesar 25%. Sementara orang tua kurang terlibat hanya 25% membaca secara teratur peran triangulasi yang dapat meningkatkan pengaruh literasi hingga 60%. Sebaliknya, siswa memiliki motivasi rendah dan terganggu oleh perangkat non-ekdukatif, yang mengurangi retensi bacaan. Kurikulum merdeka tidak sepenuhnya menyesuaikan diri dengan literasi adaptif; metode pembelajaran konvensional tidak mengidentifikasi siswa yang berisiko menunjukkan prestasi rendah karena literasi lemah, yang menyebabkan 40% siswa SD tertinggal secara akademik. Untuk mengatasi ketidaksamaan, tindakan kreatif diperlukan karena faktor sosial ekonomi semakin memburuk: siswa miskin memiliki literasi yang lebih rendah 15% dan memiliki gap 20 poin dalam prestasi akademik. Metode konvensional tidak memanfaatkan literasi sebagai kekuatan untuk prestasi; sebaliknya, mereka memerlukan teknologi prediktif untuk reframing (Wijayanti, 2020).

Untuk personalisasi literasi, pendekatan pertama menggunakan AI adaptif. Platform seperti "ReadAI SD"

menganalisis pola kesalahan pemahaman bacaan secara real-time dan menyarankan teks bertingkat. Menurut simulasi uji gerakan literasi, pengaruh literasi terhadap prestasi Bahasa Indonesia mencapai N-Gain 0,75. Pilar kedua adalah gamifikasi AR. Aplikasi yang memungkinkan siswa "menjelajahi" cerita melalui simulasi 3D, seperti merefleksikan tokoh sejarah IPS melalui AR, meningkatkan minat baca sebesar 40% dan meningkatkan prestasi terkait karena transfer kemampuan refleksi kritis. Dashboard prediktif yang memungkinkan triangulasi kolaboratif memungkinkan orang tua memantau metrik literasi anak mereka, seperti frekuensi baca dan skor pemahaman, membantu guru menyesuaikan intervensi, dan memberikan siswa badge kolaboratif. Ini telah terbukti meningkatkan kontribusi literasi sebesar 30% ke prestasi sekolah. Proyek yang mengintegrasikan Siswa diminta untuk membuat "portofolio literasi-prestasi", yang mencakup esai AR berbasis bacaan sains. Efek kausal diukur melalui regresi pre-post dengan target koefisien 0,75. Pelatihan guru VR memungkinkan pembuatan konten lokal, sementara komunitas antar-SD

melakukan kompetisi refleksi bacaan Zoom untuk meningkatkan motivasi sosial, menciptakan ekosistem di mana literasi menjadi katalisator untuk prestasi holistic (Hader et al., 2023).

Implementasi dimulai dengan diagnostik dasar: tes literasi membaca yang mirip dengan PISA dengan 50 item: 40% pemahaman, 30% evaluasi; dan asesmen prestasi mata pelajaran untuk 150 siswa/SD, dengan menggunakan SPSS untuk menghitung koefisien regresi awal 0,40. Tahap 1 (bulan 1-2): Gamifikasi AI 20 menit setiap hari, target 25 persen peningkatan literasi, dan 60% AR digital dan 40% buku besar fisik untuk inklusi pedesaan. Untuk meningkatkan pengaruh terhadap prestasi STEM, dashboard triangulasi diperkenalkan, pelatihan orang tua melalui webinar iPusnas, dan pemantauan partisipasi lebih dari 80%. Tahap akhir (bulan 5-6): proyek AR lintas pelajaran, evaluasi regresi berganda faktor moderator, target retensi pengaruh 0,75, dan prestasi lebih dari 85% KKM. Skala nasional Kemdikbud menggunakan mode energi surya offline membutuhkan biaya pilot sebesar Rp55 juta/SD (Rp22 juta untuk AI, Rp18 juta untuk

AR, dan Rp15 juta untuk pelatihan) (Yuliana et al., 2024).

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki kemampuan membaca peran yang sangat penting dalam meningkatkan prestasi siswa di sekolah dasar. Dengan menerapkan gerakan literasi di sekolah secara teratur, minat siswa untuk membaca dan kemampuan mereka untuk memahami teks dapat ditingkatkan. Ini secara langsung berdampak positif pada hasil pendidikan mereka, khususnya dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Implementasi literasi meningkatkan kemampuan kognitif siswa selain meningkatkan keinginan mereka untuk belajar dan keterampilan berpikir kritis mereka. Ini mendukung perkembangan prestasi akademik secara keseluruhan.

Namun, telah ditemukan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan membaca dalam kategori sedang. Oleh karena itu, perbaikan terus-menerus diperlukan melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan adaptif. Aplikasi pembelajaran interaktif, gamifikasi, dan augmented reality

dapat menjadi cara yang bagus untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca seseorang. Peran aktif orang tua dan guru dalam mendukung kegiatan literasi di luar kelas juga penting untuk meningkatkan hasil belajar.

Untuk penelitian yang lebih mendalam, penelitian harus melihat bagaimana teknologi literasi dikombinasikan dengan strategi pembelajaran kolaboratif meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, penelitian dapat berkonsentrasi pada evaluasi jangka panjang dampak literasi membaca terhadap keterampilan kritis dan kreativitas siswa. Ini memungkinkan pengembangan strategi pembelajaran yang berkelanjutan untuk mewujudkan generasi pembelajar yang mandiri dan unggul. Oleh karena itu, literasi membaca dapat dianggap sebagai kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar secara keseluruhan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Amir, N. A., Irfan, M., & Siti, R. (2024).

Analisis Kemampuan Literasi  
Membaca Siswa Sekolah  
Dasar Pada Pembelajaran

“Kurikulum Merdeka” di Kabupaten Bulukumba. *Panisi Journal Of Education*, 4(2), 224-235.

Audia, W., & Mastoah, I. (2024). Strategi inovatif dalam meningkatkan literasi dan numerasi siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 86-90.

Fadillah, S. N., Lapasere, S., Aqil, M., Hariana, K., Pratama, R. A., & Pesik, V. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Peserta didik Menggunakan Metode Suku Kata Berbantuan Media Kartu Bergambar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2490-2503.

<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.18802>

Hader, A. E., Ninggi, P., & Efendi, R. (2023). *PENGARUH PROGRAM LITERASI*

<i>TERHADAP</i>	<i>MINAT</i>	Membaca Siswa Sekolah
<i>MEMBACA PADA MUATAN</i>		Dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 7(6),
<i>BAHASA INDONESIA SISWA</i>	4003	4009.
<i>KELAS IV SDN 12 IX KOTO.</i>		<a href="https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6633">https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6633</a>
Jonathan, G. L., Siburian, M. F.,	Rahmawati, Y. N.	(2018).
Dinihari, Y., & Pratama, R.	IDENTIFIKASI PENYEBAB	
(2025). <i>Peran Literasi</i>	PRESTASI BELAJAR	
<i>Membaca dalam Meningkatkan</i>	RENDAH SISWA KELAS IV	
<i>Prestasi Belajar Ilmu</i>	SDN. <i>Basic Education</i> .	
<i>Pengetahuan Sosial Siswa</i>	Sari, Y. A., Zainiyah, Z., & Nurtamam,	
<i>SMP Negeri di Jakarta Timur.</i>	M. E. (2025). Literatur review:	
13(02).	Pengaruh latar belakang sosial	
Khoerunnisa, S. F. Z., Dzikrullah, M.	ekonomi orang tua terhadap	
F., & Nurussama, A. (2025).	prestasi belajar siswa di	
Pengaruh Motivasi Belajar	sekolah dasar. <i>Jurnal</i>	
Terhadap Prestasi Belajar	<i>Pendidikan Dasar</i> , 13(1), 79	
Siswa. <i>Jurnal Penelitian</i>	85.	
<i>Nusantara</i> , 1(5), 334 341.	Sumual, S. D. M., Tuerah, P. R.,	
<a href="https://doi.org/10.59435/menuji.v1i6.349">https://doi.org/10.59435/menuji.v1i6.349</a>	Londa, Y. B., Terok, M., &	
	Manimbage, M. (2023).	
Lestari, P. D., Herlina, E., Putri, A. N.,	Kegiatan Literasi Dasar dan	
& Giwangsa, S. F. (2023).	Minat Baca Siswa SD Kelas	
Pengaruh Gerakan Literasi	Rendah. <i>Jurnal Ilmiah Wahana</i>	
terhadap Kemampuan Literasi	<i>Pendidikan</i> , 9(8), 806 812.	

---

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7935253>

<https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i2.712>

Wiguno, A. A., Afandi, M., & Sari, Y.

(2025). ANALISIS PROGRAM

LITERASI DASAR di SD

NEGERI GEDAWANG. 5(3).

Wijayanti, S. P. (2020). PENGARUH

GERAKAN LITERASI

SEKOLAH TERHADAP

KEMAMPUAN MEMBACA

SISWA DI SD AL-IRSYAD

KOTA SORONG. *Jurnal*

*Pendidikan Dasar*, 2(2),

112~119.

Yuliana, F. R., Syahruddin, S., &

Haslinda Haslinda. (2024).

Pengaruh Pembelajaran

Literasi Terhadap

Keterampilan Membaca

Pemahaman Siswa Kelas IV MI

At Taufiq Pekkae. *Jurnal*

*Arjuna : Publikasi Ilmu*

*Pendidikan, Bahasa dan*

*Matematika*, 2(2), 384 396.