

NOVABLOOK BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA FASE B

A.N. Fadhilah¹, N. Samsyah², H.K. Widyaningrum³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Madiun
Madiun, Indonesia

e-mail: arum1505204@gmail.com¹, nursamsiyah@unipma.ac.id²,
heny@unipma.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Novablook melalui model (PBL) untuk keterampilan membaca pemahaman siswa fase B serta mengetahui kelayakannya. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan jenis ADDIE yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa fase B dan guru kelas di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan. Penelitian dilakukan di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan selama 6 bulan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli media, ahli materi, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Novablook yang mengintegrasikan *platform* Wix dan Blooket melalui model PBL memperoleh persentase sebesar 81,67% dari ahli media dan 98,53% dari ahli materi dan bahasa sehingga dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Respons guru dan siswa menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase respons sebesar 92,34% oleh siswa dan 96% oleh guru sehingga media dinilai layak dan mampu mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa. Dengan demikian, media Novablook layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan membaca pemahaman materi teks narasi di fase B.

Kata Kunci: Keterampilan Membaca Pemahaman; Novablook; *Problem Based Learning*

Abstract

This study aims to develop Novablook learning media using the Problem Based Learning (PBL) model to support student reading comprehension skills for Phase B students and to determine its feasibility. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the analysis, design, development, implementation, and evaluation phases. The research subjects were Phase B students and the class teacher at SDN Sugihwaras 1, Magetan Regency. The study was conducted at the school over a period of six months. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Research instruments consisted of validation sheets for media and subject matter experts, as well as response questionnaires for teachers and students. The results indicate that the Novablook media, which integrates the Wix and Blooket platforms through the PBL model, received a score of 81,67% from the media expert and 98,53% from the subject matter and language expert, indicating that the media is feasible for use in learning. Teacher and student responses fell into the "excellent" category, with approval rates of 92.34% from students and 96% from teachers; thus, the media is considered feasible and capable of supporting students' reading comprehension skills. Consequently, Novablook is a suitable alternative learning medium for teaching Indonesian reading comprehension specifically regarding narrative texts to Phase B students.

Keywords: Reading Comprehension Skills; Novablook; *Problem Based Learning*

PENDAHULUAN

Keterampilan membaca pemahaman adalah kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik sekolah dasar karena merupakan salah satu kemampuan dasar penting dalam memperoleh informasi, dan menumbuhkan kemampuan *critical thinking* itu sendiri. Membaca

bukan sekadar mengenali huruf dan kata, tetapi memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi makna yang terkandung dalam teks (H. G. Tarigan, 1986). Keterampilan membaca adalah kemampuan untuk memahami makna yang disampaikan penulis melalui lambang-lambang berbentuk tulis sehingga pembaca mampu menangkap makna secara utuh (D. Tarigan & Siagian, 2015). Kemampuan ini sangat penting untuk membantu siswa berhasil belajar dalam berbagai mata pelajaran dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Maharani & Wahidin, 2022).

Pentingnya keterampilan membaca pemahaman belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Kesulitan memahami isi teks, menemukan informasi penting, serta menarik kesimpulan adalah masalah yang banyak ditemui ketika pembelajaran Bahasa Indonesia itu sedang berlangsung (Kesuma et al., 2022). Rendahnya keterampilan membaca pemahaman dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti rendahnya minat baca, media pembelajaran yang kurang bervariasi, dan terbatasnya penggunaan media yang bisa mendorong siswa untuk belajar dan memotivasi diri mereka sendiri (Sajidah et al., 2023). Kurang mendukungnya lingkungan belajar dan metode pembelajaran yang belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif juga menjadi faktor yang menghambat perkembangan keterampilan membaca pemahaman (Nainggolan et al., 2024).

Hasil observasi dan wawancara di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan, menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan didukung oleh penggunaan buku paket, LKS, serta video pembelajaran. Guru telah berupaya memberikan pembelajaran yang optimal sesuai kebutuhan siswa. Namun, kemampuan membaca pemahaman siswa masih beragam, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok, memahami alur cerita, menemukan unsur-unsur teks narasi, dan menyimpulkan isi bacaan. Kondisi yang membutuhkan inovasi terpampang nyata dalam pembelajaran, seiring dengan perkembangan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21, sangat memungkinkan hadirnya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif. (Chafshah et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi pilihan yang efektif karena dapat memberikan media pembelajaran berupa materi berbentuk visual, audio, maupun audiovisual sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Salah satu *platform* yang dapat dimanfaatkan adalah Wix, yaitu *platform* pengembangan *website* yang memungkinkan integrasi berbagai elemen multimedia seperti gambar, video, animasi, dan audio dalam satu tampilan yang menarik (Suriansyah & Indrawati, 2022). Blooket digunakan sebagai platform kuis interaktif yang menawarkan berbagai mode permainan yang dapat menumbuhkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar (Febriana & Pujosusanto, 2023).

Pembelajaran digital harus didukung oleh model pembelajaran yang mendorong siswa untuk *critical thinking* dan aktif. Model PBL mendorong siswa untuk mencari dan menganalisis masalah serta menemukan solusi secara mandiri maupun berkelompok (Fitriyah & Ghofur, 2021). PBL terbukti juga mampu menumbuhkan kemampuan literasi, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman siswa terhadap teks bacaan karena melibatkan aktivitas pemecahan masalah berbasis informasi yang diperoleh dari bacaan (Ekandari & Chamlah, 2025). Pengembangan media pembelajaran Novablook melalui model PBL menjadi inovasi yang perlu dilakukan sebagai solusi agar tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan dapat mengoptimalkan keterampilan membaca pemahaman teks narasi sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Ardipratiwi & Cahyaningtyas, 2026). Novablook diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dengan tampilan yang interaktif dan menarik untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa fase B.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa platform Wix efektif digunakan untuk menumbuhkan semangat dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis web (Valin et al., 2026). Blooket juga terbukti efektif menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan siswa melalui aktivitas evaluasi yang bersifat interaktif (Rahmawati & Rachma, 2025). Penelitian lain menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media Blooket dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah pada materi KPK dan

FPB (Lituhayu & Andrijati, 2026). Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas Wix sebagai media pembelajaran berbasis *website*, Blooket sebagai media evaluasi interaktif, bersamaan dengan PBL untuk menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, belum ditemukan penelitian yang mengintegrasikan ketiga komponen tersebut dalam satu media pembelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Pembelajaran yang lebih interaktif, sistematis, dan berpusat pada siswa dapat dihasilkan jika ketiga komponen ini diintegrasikan. Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media Novablook melalui model PBL untuk keterampilan membaca pemahaman siswa fase B menjadi penting untuk dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di fase B adalah kemampuan membaca pemahaman siswa yang masih beragam, terutama dalam mengidentifikasi ide pokok, memahami alur cerita, menemukan unsur-unsur teks narasi, dan menyimpulkan isi bacaan. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas interaktif dan model pembelajaran berbasis masalah masih perlu dikembangkan agar siswa lebih aktif dalam memahami dan menganalisis isi bacaan. Media pembelajaran diperlukan untuk menyajikan materi secara menarik serta memfasilitasi siswa dalam memahami bacaan melalui aktivitas pemecahan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Novablook berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa fase B serta mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan respons pengguna.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Muna & Wardhana, 2021). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Subjek penelitian meliputi siswa kelas IV (Fase B) dengan populasi sebanyak 29 dengan rincian siswa perempuan sebanyak 10 dan siswa laki-laki sebanyak 19. Sampel penelitian yang terlibat sebanyak 22 siswa, didasarkan pada keikutsertaan siswa dalam rangkaian uji coba.

Observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi merupakan teknik untuk pengumpulan data penelitian. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respons guru, dan angket respons siswa sebagai penilaian kelayakan produk. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Novablook berbasis Wix dan Blooket yang diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa. Data hasil validasi dan respons pengguna dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif melalui metode persentase untuk mengukur sejauh mana media yang dibuat memenuhi standar kelayakannya. Kriteria penilaian mengacu pada kategori sangat valid, valid, kurang valid, dan tidak valid untuk data validasi, serta kategori sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik untuk data respons pengguna. Perhitungan validasi dan angket respons diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P_K = \frac{S}{N} \times 100\% \quad (1)$$

Tabel 1. Kriteria *Persentase*

Kriteria validitas	Tingkatan validitas
81% - 100%	Sangat valid, dapat digunakan
61% - 80%	Valid, dapat digunakan tetapi perlu sedikit revisi
41% - 60%	Kurang valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi yang banyak
< 40%	Tidak valid, tidak dapat digunakan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui lembar validasi dan angket yang menggunakan skala Likert 1–4. Hasil persentase validasi ahli kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat validitas, yaitu 81%–100% termasuk kategori sangat valid, 61%–80% valid, 41%–60% kurang

valid, dan <40% tidak valid. Data respons guru dan siswa dianalisis menggunakan persentase dengan kriteria sangat baik, baik, cukup baik, dan tidak baik. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media Novablook sebagai media pembelajaran keterampilan membaca pemahaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Sugihwaras 1 menunjukkan bahwa telah dilaksanakan sesuai Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan buku paket, LKS, dan video pembelajaran sebagai sumber belajar. Guru juga aktif dalam membimbing serta melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Meskipun demikian, kemampuan membaca pemahaman siswa masih beragam dan minat membaca siswa tergolong rendah, terutama saat berhadapan dengan teks yang cukup panjang. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggabungkan gambar, video, animasi, dan aktivitas interaktif yang dikemas dalam bentuk kuis atau permainan. Hasil analisis tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Proses perencanaan dilakukan dengan mengacu pada hasil evaluasi kebutuhan yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Tahap ini merancang tujuan pembelajaran yang disusun sesuai dengan capaian pembelajaran, materi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yaitu teks narasi yang mencakup pengertian, ciri-ciri teks narasi, unsur intrinsik, jenis teks, struktur teks dan tujuan dari teks narasi, instrumen berupa lembar validasi dan angket respons, alur pembelajaran dengan model PBL, serta penyusunan kerangka produk yang dituangkan melalui *storyboard*. *Storyboard* yang disusun memuat beranda, CP/TP, video pembelajaran, LKPD, materi, kuis, profil pengembang, dan petunjuk penggunaan dirancang secara berurutan dan saling terintegrasi untuk mendukung pembelajaran sesuai sintaks model PBL untuk keterampilan membaca pemahaman. Fitur pada media akan dirancang dengan sistem gulir ke bawah untuk memudahkan pengguna berpindah pada informasi yang masih dalam satu pembahasan.

Berdasarkan *storyboard* yang telah dirancang, media Novablook kemudian dikembangkan menggunakan *platform* Wix sebagai wadah utama penyajian materi teks narasi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran. Menu yang telah dirancang pada tahap sebelumnya diimplementasikan ke dalam media dengan memanfaatkan berbagai komponen multimedia, seperti teks, gambar, dan video. Evaluasi pembelajaran dikembangkan melalui *platform* Blooket dalam bentuk kuis interaktif berupa aktivitas *game* yang menyenangkan, menantang, dan mampu menumbuhkan motivasi belajar. Seluruh komponen media yang telah dirancang disesuaikan dengan model PBL. Berikut tampilan media Novablook berbasis Wix dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Novablook

Media Novablook yang sudah dibuat kemudian divalidasi oleh para ahli untuk menentukan kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Baik ahli media maupun ahli materi melakukan validasi dengan mengisi angket penilaian berdasarkan skala Likert 1-4. Penilaian media Novablook dilakukan berdasarkan aspek tampilan, kemudahan penggunaan, interaktivitas, dan teknis yang terdiri atas 15 indikator. Hasil validasi menunjukkan media Novablook memperoleh nilai 49 dari nilai tertinggi 60 dengan persentase kelayakan sebesar 81,67% yang termasuk pada kategori "sangat valid".

Tabel 2. Hasil Validasi Media

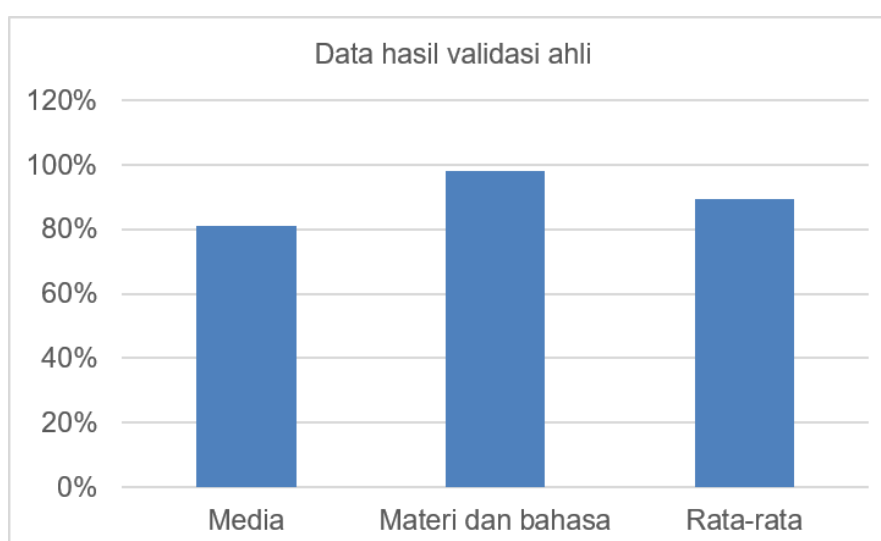
Aspek Penilaian	Skor	Kategori
Tampilan	15	Layak
Kemudahan penggunaan	14	Sangat layak
Interaktivitas	10	Layak
Teknis	10	Layak
Jumlah	49	Sangat layak

Proses penilaian materi dilakukan untuk memastikan bahwa media Novablook valid dari segi bahasa, konten, dan penyajian materi yang terdiri atas 17 indikator dengan menggunakan skala Likert 1-4. Hasil validasi menunjukkan media Novablook memperoleh skor 67 dari skor maksimal 68 dengan persentase kelayakan sebesar 98,53% yang termasuk pada kategori "sangat layak". Adapun data hasil persentase dari validator ahli dapat dilihat pada Gambar 2.

Tabel 3. Hasil Validasi Bahasa dan Materi

Bentuk Penilaian	Skor	Kriteria
Kebahasaan	39	Sangat layak
Kesesuaian materi	16	Sangat layak
Penyajian materi	12	Sangat layak
Jumlah skor	67	Sangat layak

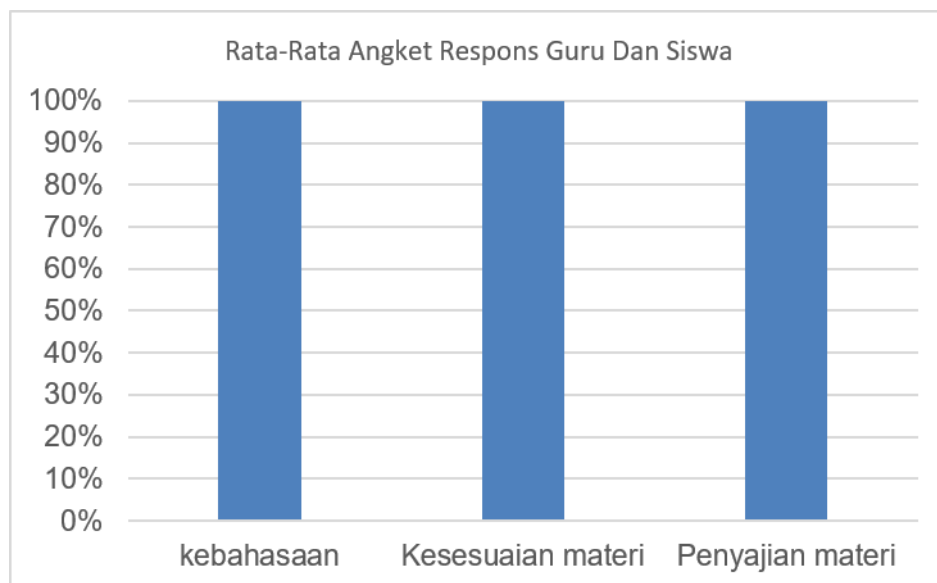
Keseluruhan hasil penilaian dari kedua pakar berhasil mencapai persentase 90,10% yang masuk dalam kriteria "sangat layak". Media Novablook dapat dilanjutkan pada tahap implementasi untuk mengetahui kelayakan media melalui tanggapan dari guru dan murid setelah memanfaatkan media dalam proses belajar.



Gambar 2. Data Hasil *Persentase* Validator Ahli

Implementasi dilakukan di SDN Sugihwaras 1 Kabupaten Magetan pada siswa kelas IV dengan populasi sebanyak 29 siswa. Sampel penelitian yang terlibat sebanyak 22 siswa, didasarkan pada keikutsertaan siswa dalam rangkaian uji coba. Pembelajaran dilakukan dengan mengintegrasikan media Novablook melalui model PBL pada pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi. Selama proses pembelajaran siswa menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran dan antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media Novablook. Siswa juga menunjukkan motivasi yang tinggi ketika menyelesaikan tantangan dalam kuis interaktif berbasis Blooket.

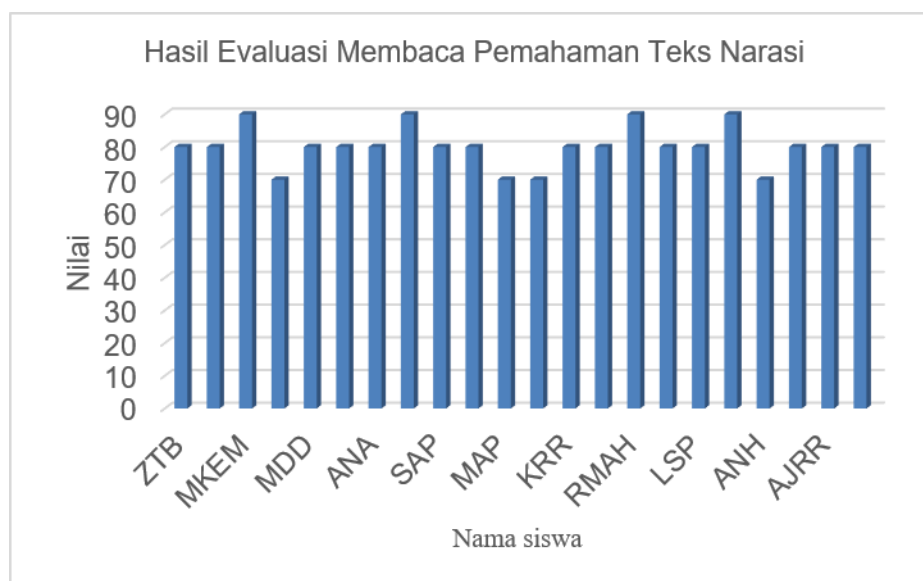
Hasil angket siswa setelah kegiatan pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 92,34% yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Novablook memiliki daya tarik, mudah digunakan, serta mendukung siswa dalam keterampilan membaca dan pemahaman mereka selama proses belajar. Respons guru terhadap media Novablook diperoleh melalui angket yang diisi oleh guru kelas IV SDN Sugihwaras 1 setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Angket mencakup 15 pernyataan yang mencakup aspek materi, kemudahan penggunaan, dan tampilan. Tanggapan dari guru menunjukkan persentase mencapai 96% yang tergolong dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil angket respons guru dan siswa, media Novablook memperoleh rata-rata persentase sebesar 94,17% dengan persentase guru sebesar 96% dan siswa sebesar 92,34%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Novablook memperoleh hasil yang sangat baik dari pengguna, sehingga dinilai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran keterampilan membaca pemahaman teks narasi di kelas IV SD. Hasil rata-rata angket respons guru dan siswa dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Rata-Rata Angket Respons Guru dan Siswa

Tahap terakhir evaluasi dilakukan melalui analisis hasil belajar siswa kelas IV SDN Sugihwaras 1 setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Novablook. Data hasil evaluasi diperoleh dari soal kuis yang berjumlah 10 soal berbentuk pilihan ganda untuk menilai keterampilan membaca pemahaman siswa. Hasil evaluasi siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Novablook menunjukkan bahwa siswa memperoleh nilai pada rentang 70–90. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur dalam teks narasi, seperti tokoh, latar, alur, konflik, dan pesan. Hasil pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media Novablook berperan dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Novablook dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran keterampilan membaca pemahaman. Media Novablook tidak hanya memperoleh respons positif dari guru dan siswa,

tetapi juga mampu membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi untuk keterampilan membaca pemahaman di sekolah dasar. Pada Gambar 4 dapat dilihat hasil belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Belajar Siswa

Media Novablook memperoleh kategori yang sangat layak berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan materi, serta hasil respons guru dan siswa. Hasil skor kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media Novablook dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Novablook dikembangkan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, video, LKPD, dan kuis interaktif dalam satu media berbasis website yang dapat diakses secara fleksibel. Integrasi berbagai fitur tersebut membuat siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif sekaligus mendukung guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih terstruktur dengan integrasi model PBL di dalamnya. Novablook dapat menjadi solusi alternatif media pembelajaran untuk keterampilan membaca pemahaman teks narasi melalui pemanfaatan teknologi digital dan aktivitas interaktif. Variasi permainan dalam media interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa (Muharomah et al., 2025). Media digital yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Faris et al., 2025).

Keunggulan Novablook tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi digital, tetapi juga pada integrasi model *Problem Based Learning* (PBL). Tidak semua media digital secara otomatis mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Permasalahan utama dalam pembelajaran bukan hanya ketersediaan media digital tetapi kurangnya media yang interaktif dalam mendukung keaktifan siswa (Widuri et al., 2024). Oleh karena itu, sintaks PBL diintegrasikan ke dalam media agar siswa terlibat dalam proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis isi bacaan, dan menyusun solusi berdasarkan informasi yang diperoleh dari teks, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam (Alfazuri & Purwati, 2024). Pengembangan media berbasis PBL dinilai lebih relevan karena mampu menghubungkan penyajian materi dengan aktivitas berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam membaca pemahaman (Juwita et al., 2026). Kondisi ini sejalan dengan penelitian (Fadia & Mahmuddin, 2025) yang menunjukkan bahwa PBL dapat menambah keterampilan membaca pemahaman karena mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif membangun pengetahuan.

Temuan dari studi ini juga mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang sesuai bersama dengan penggunaan media digital yang terintegrasi adalah elemen kunci

dalam memperbaiki mutu pembelajaran pemahaman membaca. Media yang menarik secara visual mampu menarik perhatian siswa, sedangkan model PBL berperan dalam mengarahkan siswa untuk menggunakan informasi yang diperoleh dari bacaan sebagai dasar dalam memecahkan masalah (Deni & Suratmi, 2024). Perpaduan keduanya menjadikan proses membaca tidak lagi dipandang sebagai aktivitas pasif, melainkan sebagai sarana untuk memperoleh informasi, menganalisis situasi, dan menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Pengembangan media pembelajaran digital sebaiknya tidak hanya menekankan pada aspek teknologi, tetapi juga memikirkan penggabungan model pendidikan sehingga keterampilan berpikir analitis dan pemahaman siswa dapat maksimal.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami isi teks setelah menggunakan media Novablook dalam pembelajaran. Siswa lebih mudah mengidentifikasi unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, amanat dalam bacaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif mampu membantu siswa secara lebih mendalam dalam membangun pemahamannya terhadap teks yang dibaca. Temuan penelitian ini sejalan dengan (Monalisa et al., 2024; Putri et al., 2024) bahwa penggunaan media pembelajaran digital memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan membaca pemahaman dan hasil belajar yang lebih baik karena mampu memusatkan perhatian pada media, agar siswa lebih terdorong untuk belajar dan lebih gampang menangkap bahan yang diajarkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan oleh peneliti disimpulkan bahwa penilaian yang diberikan oleh ahli media dan materi serta bahasa menunjukkan bahwa media Novablook berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Respons guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif dengan kategori sangat baik yang menunjukkan kemudahan penggunaan media selama uji coba. Keunggulan Novablook terletak pada integrasi berbagai komponen pembelajaran, seperti materi, video, LKPD, kuis interaktif dalam satu platform yang dapat diakses dengan mudah. Penggunaan model PBL dalam media memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses mengidentifikasi masalah, mencari informasi, menganalisis isi bacaan, dan menyusun solusi berdasarkan isi bacaan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa Novablook berperan lebih dari sekadar sarana penyampaian informasi, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam keterlibatan aktif selama pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, Novablook dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disarankan kepada guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media Novablook sebagai salah satu pilihan media belajar yang mampu menumbuhkan partisipasi siswa dalam proses membaca pemahaman. Sekolah diharapkan mendukung pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan berfokus pada siswa. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media Novablook dengan menambahkan fitur yang lebih beragam atau diimplementasikan pada materi dan tingkat pendidikan yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih lengkap terkait efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfazuri, N., & Purwati, P. D. (2024). Penerapan komik interaktif berbasis *Problem Based Learning* upaya peningkatan sikap kritis dan kompetensi membaca pemahaman teks narasi kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4865–4875. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8974>
- Ardipratiwi, L., & Cahyaningtyas, A. P. (2026). Development of interactive multimedia narrative text (Medtenar) and its effectiveness in enhancing elementary students' reading comprehension. *Jurnal Paedagogy*, 13(2), 476–487. <https://doi.org/10.33394/jp.v13i2.19903>

- Buana, S., & Apriliana, A. C. (2025). Meta analisis pengaruh penggunaan media audio visual berbasis digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 212–225. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33370>
- Chafshah, N. A., Pahrudin, A., Jatmiko, A., & Koderi. (2024). Integrasi teknologi dan media dalam pembelajaran abad 21 di pendidikan dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19887>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ekandari, C. H., & Chamlah, E. (2025). Literature review: Problem Based Learning untuk aktivitas dan berpikir kritis Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(1), 19–27. <https://doi.org/10.30659/jpbi.13.1.19-27>
- Fadia, E. G., & Mahmuddin. (2025). Meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada teks narasi menggunakan model Problem Based Learning (PBL) kombinasi *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Talking Stick* siswa kelas 4 SDN Benua Anyar 10 Banjarmasin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31918>
- Faris, A., Inayati, N., Hasanah, N., Suprapti, & Adwia. (2025). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 367–393. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35793>
- Febriana, N., & Pujosusanto, A. (2023). Pengembangan latihan soal keterampilan membaca Bahasa Jerman kelas XI SMA semester II di media Blooket. *LATERNE*, 12(2), 146–152. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/55525>
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD berbasis Android dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan berpikir kritis. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 18(2), 218–229. <https://doi.org/10.21831/jep.v18i2.41224>
- Juwita, A. R., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2026). Pengembangan media Ladder Board berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.47634>
- Kesuma, D. T., Yuliantini, N., & Supriatna, I. (2022). Hubungan antara kemampuan membaca pemahaman dengan hasil belajar siswa kelas IV SDN 71 Kota Bengkulu. *Juridikdas: Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(1), 54–60. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.5.1.%25p>
- Lituhayu, G., & Andrijati, N. (2026). Keefektifan model Problem Based Learning berbantuan media Blooket terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V sekolah dasar. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 730–739. <https://doi.org/10.55681/nusra.v7i2.6281>
- Maharani, B., & Wahidin, W. (2022). Analisis kemampuan literasi peserta didik sekolah dasar dalam menyelesaikan soal asesmen kompetensi minimum. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5656–5663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3097>
- Monalisa, I., Suntari, Y., & EW, E. D. (2024). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1953–1963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7602>
- Muharomah, S. A., Hidayani, S., & Perdana, P. R. (2025). Blooket: A teacher's toolkit for improving students' reading comprehension and vocabulary mastery. *International*

- Journal of English Education and Linguistics*, 7(1), 129–138. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v7i1.11333>
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>
- Nainggolan, R., Nababan, R. D., Sianturi, S. L. J., Habibah, N., Ishadi, I. F., & Siallagan, L. (2024). Analisis faktor-faktor penyebab kurangnya literasi membaca buku di SD Yayasan Duta Harapan Bukit Sion Medan. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 149–162. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v2i3.705>
- Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh model Project Based Learning berbantuan media digital Educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5962>
- Rahmawati, A., Rasmitadila, & Rachma, F. M. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV di SDN Tajur 1. *Karimah Tauhid*, 4(5), 2629–2640. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i5.19083>
- Sajidah, M., Rahman, M. C., Dewi, R. A., Kamilah, S. N., & Wulan, N. S. (2023). Meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar melalui literasi digital. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i3.821>
- Suriansyah, E., & Indrawati, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web desain Wix untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Pendidikan (JEBP)*, 2(2), 202–215. <https://doi.org/10.17977/um066v2i22022p202-215>
- Tarigan, D., & Siagian, D. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tarigan, H. G. (1986). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Valin, E. Y. V., Rondli, W. S., & Setiawaty, R. (2026). Pengembangan Putri, P. A., Widyaningrum, H. K., & Pratiwi, C. P. (2024). Pengaruh model Project Based Learning berbantuan media digital Educaplay terhadap hasil belajar menulis teks narasi siswa kelas IV. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 3(3), 452–460. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/5962>
- Widuri, Fatimah, A. E., & Purba, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Problem Based Learning menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 7(3), 799–806. <https://doi.org/10.31539/intecom.v7i3.10218>