

PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS GEMINI CANVAS MELALUI INTERACTIVE FLAT PANEL DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA CERITA RAKYAT BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 01 DUKUH

IMPLEMENTATION OF GEMINI CANVAS-BASED INTERACTIVE MEDIA THROUGH AN INTERACTIVE FLAT PANEL IN TEACHING LOCAL WISDOM-BASED FOLKTALES READING TO FIFTH-GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 01 DUKUH

Yuliasih Kusmartini¹⁾, Mukti Widayati²⁾, Benedictus Sudiyana³⁾

¹⁾Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia, kusmartiniyuliasih@gmail.com

²⁾Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia, muktiwidayati65@gmail.com

³⁾Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia, benysudiyana@gmail.com

*Correspondence to: muktiwidayati65@gmail.com

Article History:	Received	Revision	Accepted	Published
	April 19, 2026	April 23, 2026	June 21, 2026	June 28, 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran membaca cerita rakyat berbasis kearifan lokal pada siswa sekolah dasar serta dampaknya. Pendekatan kualitatif deskriptif naturalistik digunakan dalam penelitian ini. Data meliputi aktivitas membaca, interaksi, keterlibatan siswa, hasil evaluasi, serta tanggapan guru dan siswa. Data diperoleh melalui observasi proses pembelajaran, aktivitas membaca nyaring, diskusi kelompok, penggunaan media; wawancara guru dan siswa kelas V; serta dokumentasi modul, bahan ajar, LKPD, instrumen penilaian, dan foto kegiatan. Sumber data mencakup guru kelas V, 15 siswa kelas V, dan proses pembelajaran di SD Negeri 01 Dukuh. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan metode. Analisis data dilakukan secara interaktif meliputi reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran membaca dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi media interaktif berbasis Gemini Canvas bermuatan cerita rakyat kearifan lokal. Evaluasi pemahaman bacaan menunjukkan 10 dari 15 siswa (66,7%) mencapai kategori baik dan sangat baik. Aktivitas pembelajaran juga menunjukkan keterlibatan siswa yang tinggi melalui keberanian membaca nyaring, keaktifan diskusi kelompok, serta partisipasi dalam kegiatan interaktif.

Kata Kunci

Gemini Canvas, Interactive Flat Panel, Kearifan Lokal, Pembelajaran Membaca, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to describe the implementation of Gemini Canvas-based interactive media through an Interactive Flat Panel in teaching folklore reading based on local wisdom to elementary school students and its impact. A descriptive qualitative approach with a naturalistic design was employed. Data included reading activities, student interactions, engagement, evaluation results, and responses from both the teacher and students. Data were collected through observations of the learning process, aloud reading, group discussions, and interactive media usage; interviews with the fifth-grade teacher and students; and documentation of teaching modules, materials, worksheets, assessment instruments, and activity photos. Data sources consisted of the fifth-grade teacher, 15 fifth-grade students, and the reading instruction process at SD Negeri 01 Dukuh. Data validity was ensured using source and method triangulation. The interactive data analysis model involved data reduction, data display, and conclusion drawing. The results showed that reading instruction progressed through planning, implementation, and evaluation stages integrated with Gemini Canvas-based interactive media featuring local wisdom folklore. Reading comprehension evaluations revealed that 10 out of 15 students (66.7%) achieved good and excellent categories. Furthermore, learning activities demonstrated high student engagement through confident aloud reading, active group discussions, and participation in interactive sessions.

Keywords

Gemini Canvas, Interactive Flat Panel, Local Wisdom, Reading Instruction, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan telah membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Penggunaan media digital interaktif menjadi salah satu upaya untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media digital interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Wulandari et al, 2022). Media ini mampu menguatkan motivasi belajar siswa (Surbakti & Chantrin, 2025), mendukung perkembangan karakter positif seperti tanggung jawab dan kepercayaan diri, serta menguatkan fokus dan pemahaman bacaan siswa (Cipta et al., 2023). Media digital interaktif juga berpotensi memperluas pengalaman literasi anak secara kontekstual (Abni et al., 2024). Salah satu bentuk penerapannya adalah games edukatif digital yang mampu mendorong partisipasi aktif sekaligus menguatkan keterampilan membaca siswa (Apriana et al., 2025; Hamalia et al., 2025).

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar yang berperan penting dalam membantu siswa sekolah dasar memperoleh, memahami, dan mengembangkan pengetahuan pada berbagai bidang studi. Penguasaan keterampilan membaca yang baik memungkinkan siswa memahami informasi, menafsirkan makna, serta mengembangkan kemampuan berpikir secara lebih mendalam. Pentingnya keterampilan membaca di sekolah dasar didukung oleh temuan Dahl-Leonard et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pembelajaran literasi yang efektif berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman teks dan keberhasilan belajar siswa secara keseluruhan. Kondisi pembelajaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa masih belum optimal, terutama pada aspek pemahaman bacaan dan ketertarikan terhadap aktivitas membaca. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca menjadi terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kualitas pemahaman bacaan dan terbatasnya pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Kondisi tersebut membuka peluang pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran membaca

Transformasi digital telah mengubah pendekatan pembelajaran di bidang pendidikan. Pembelajaran yang semula bersifat tradisional kini menjadi lebih interaktif. Teknologi pendidikan memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variatif dan menarik. Pemanfaatan media digital memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi melalui visual, audio, dan aktivitas interaktif. Pendekatan ini mampu menguatkan motivasi belajar serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknologi pembelajaran juga berperan sebagai sarana pendukung untuk menciptakan pengalaman belajar membaca yang lebih kontekstual dan relevan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Norman, 2023).

Pembelajaran berbasis permainan digital menjadi salah satu alternatif inovatif dalam menguatkan kualitas pembelajaran membaca. Media interaktif berbasis *gami* canvas memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan unsur hiburan dan tujuan pembelajaran secara terstruktur. Aktivitas bermain yang terarah mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam memahami teks bacaan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa games edukatif berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca dan pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Pendekatan ini juga selaras dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. (Apriana et al., 2025; Hasmalia et al., 2025)

Pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal telah diterapkan di sekolah dasar melalui penggunaan cerita rakyat dan budaya daerah sebagai bahan bacaan. Penelitian Suzianti & Dafit (2023) menunjukkan bahwa penggunaan teks berbasis kearifan lokal membuat siswa lebih mudah memahami isi bacaan karena materi yang digunakan sesuai dengan lingkungan kehidupan siswa. Fairus et al. (2024) melaporkan bahwa siswa menunjukkan keterlibatan lebih tinggi selama pembelajaran ketika materi membaca memuat unsur budaya lokal. Paulina et al. (2025) menemukan bahwa integrasi nilai budaya daerah dalam pembelajaran membaca membantu siswa mengenal nilai karakter dan budaya setempat. Ramadani et al. (2025) juga mencatat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan membaca dan diskusi setelah penggunaan cerita rakyat daerah sebagai bahan pembelajaran membaca di sekolah dasar

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi faktor pendukung penting dalam pembelajaran membaca berbasis digital. *Interactive flat panel* sebagai media layar interaktif memungkinkan integrasi berbagai konten pembelajaran dalam satu perangkat. Media ini mendukung penyajian materi membaca secara dinamis melalui teks, gambar, animasi, dan permainan edukatif.

Interaksi langsung antara siswa dan media pembelajaran mampu menguatkan fokus dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Media interaktif dinilai efektif dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam memahami bacaan (Chien, 2024).

Implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran membaca dapat didukung oleh penggunaan Interactive Flat Panel sebagai sarana pembelajaran. Interactive Flat Panel memungkinkan integrasi berbagai konten pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi, video, dan permainan edukatif dalam satu perangkat yang interaktif. Fitur tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan fokus, partisipasi, dan keterlibatan selama proses belajar berlangsung (Angelica & Afriani, 2024)

Kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan permainan edukatif dan media digital telah banyak dilakukan dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Penelitian oleh Gayatri et al. (2025) menunjukkan efektivitas media interaktif berbasis permainan dalam menguatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian Apriana et al. (2025) melaporkan peningkatan kemampuan pemahaman membaca melalui penggunaan permainan edukatif berbasis aplikasi digital. Penelitian Hasmalia et al. (2025) menegaskan peran *games* digital dalam menguatkan keterampilan membaca melalui peningkatan motivasi belajar. Penelitian Angelica dan Afriani (2024) menunjukkan bahwa *games* berbasis digital mampu menguatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca. Penelitian Paulina et al. (2025) menekankan pentingnya integrasi kearifan lokal dalam bahan ajar untuk menguatkan kualitas pembelajaran membaca. penggunaan permainan edukatif berbasis digital terbukti efektif menguatkan keterampilan membaca siswa, baik dari aspek pemahaman maupun motivasi dan keterlibatan belajar. Integrasi kearifan lokal juga memperkuat kebermaknaan pembelajaran sehingga lebih kontekstual dan efektif

Penelitian terdahulu menunjukkan adanya keterbatasan kajian yang mengintegrasikan beberapa aspek secara simultan (Gayatri et al., 2025; Apriana et al., 2025; Hasmalia et al., 2025). Sebagian besar penelitian masih memisahkan antara penggunaan *games* digital, media interaktif, dan muatan kearifan lokal (Angelica & Afriani, 2024; Paulina et al., 2025). Penelitian yang menggabungkan media interaktif berbasis *gemin canvas* dengan *interactive flat panel* sebagai media pembelajaran membaca masih jarang ditemukan, dan kajian yang secara khusus mengintegrasikan media interaktif berbasis *gemin canvas* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca melalui media interaktif juga belum banyak dilakukan (Apriana et al., 2025; Paulina et al., 2025). Penelitian terdahulu telah mengkaji penggunaan media digital interaktif, *games* edukatif, pembelajaran membaca berbasis kearifan lokal, serta pemanfaatan Interactive Flat Panel dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian yang mengintegrasikan media interaktif berbasis Gemini Canvas, Interactive Flat Panel, dan cerita rakyat berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada perancangan dan penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas yang diintegrasikan dengan Interactive Flat Panel untuk menyajikan materi membaca cerita rakyat berbasis kearifan lokal dalam satu kesatuan pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: (1) penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel dalam pembelajaran membaca cerita rakyat berbasis kearifan lokal pada siswa kelas V SD Negeri 01 Dukuh; dan (2) dampak penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel terhadap pembelajaran membaca siswa kelas V SD Negeri 01 Dukuh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan naturalistik untuk mendeskripsikan penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel dalam pembelajaran membaca cerita rakyat berbasis kearifan lokal pada siswa kelas V SD Negeri 01 Dukuh, Kabupaten Karanganyar. Penelitian dilaksanakan pada Oktober–Desember 2025 dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara semi-terstruktur, dan lembar analisis dokumen. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran, yang mencakup aspek perencanaan pembelajaran, penggunaan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel, keterlibatan siswa dalam kegiatan membaca, partisipasi dalam diskusi kelompok, interaksi siswa dengan media pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pedoman wawancara disusun untuk memperoleh informasi

mengenai pengalaman guru dan siswa dalam menggunakan media interaktif. Komponen wawancara guru meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran membaca, manfaat media interaktif, kendala yang dihadapi, dan dampaknya terhadap keterampilan membaca siswa. Komponen wawancara siswa meliputi ketertarikan terhadap pembelajaran, kemudahan menggunakan media, pemahaman terhadap isi bacaan, keterlibatan selama pembelajaran, serta tanggapan terhadap penggunaan media interaktif. Lembar analisis dokumen digunakan untuk mengkaji modul ajar, bahan ajar cerita rakyat berbasis kearifan lokal, lembar kerja peserta didik (LKPD), media pembelajaran yang dikembangkan melalui Gemini Canvas, instrumen evaluasi, hasil evaluasi membaca, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Validitas instrumen dilakukan melalui validasi isi (*content validity*) dengan meminta penilaian dua ahli, yaitu dosen pendidikan bahasa Indonesia dan guru sekolah dasar yang berpengalaman dalam pembelajaran literasi. Validasi dilakukan dengan menelaah kesesuaian indikator instrumen terhadap tujuan penelitian, kejelasan butir instrumen, relevansi pertanyaan wawancara, dan keterukuran aspek yang diamati. Hasil masukan validator digunakan untuk merevisi instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data. Sumber data penelitian terdiri atas guru kelas V, 15 siswa kelas V, dan proses pembelajaran membaca yang berlangsung di kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan, wawancara semi-terstruktur, dan studi dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dengan membandingkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, serta triangulasi metode melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan secara interaktif dengan tahapan sebagai berikut. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu menyeleksi, mengode, mengelompokkan, dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi sesuai fokus penelitian. Tahap kedua adalah penyajian data, yaitu menyusun data yang telah dikelompokkan ke dalam kategori tematik seperti penerapan media interaktif, keterlibatan siswa, dan dampak pembelajaran membaca. Tahap ketiga adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan dengan mengidentifikasi pola, hubungan, kesesuaian, dan perbedaan temuan dari berbagai sumber data. Proses analisis dilakukan secara berulang sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai untuk memperoleh temuan yang kredibel dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menyajikan hasil penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran membaca cerita rakyat berbasis kearifan lokal pada siswa kelas V SD Negeri 01 Dukuh. Media yang dikembangkan memuat cerita rakyat Jawa Tengah dan dirancang untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Hasil penelitian difokuskan pada deskripsi penerapan media dalam pembelajaran membaca serta dampaknya terhadap keterlibatan dan aktivitas belajar siswa.

Penerapan Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas melalui Interactive Flat Panel dalam Pembelajaran Membaca

Hasil penelitian mengenai penerapan media interaktif disajikan dalam beberapa aspek, yaitu: (a) karakteristik media interaktif berbasis Gemini Canvas; (b) perencanaan pembelajaran; (c) pelaksanaan pembelajaran; (d) pola interaksi pembelajaran; (e) aktivitas membaca siswa; (f) respons dan keterlibatan siswa; (g) peran guru dalam pembelajaran; serta (h) kendala dan solusi yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran.

Deskripsi Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa media interaktif berbasis Gemini Canvas berbasis kearifan lokal yang dibuat dalam bentuk kuis interaktif berbasis gamifikasi dengan sistem level dan ditampilkan melalui *interactive flat panel* (IFP). Platform yang digunakan adalah *games* buatan sendiri menggunakan *Gemini Canvas*. Muatan kearifan lokal dalam *games* ini berupa cerita rakyat Nusantara yang berasal dari Jawa Tengah, yaitu *Timun Mas*, *Jaka Tarub*, *Aji Saka*, dan *Roro Jonggrang*. Pembelajaran diawali dengan kegiatan menyimak dan membaca cerita rakyat yang diakses melalui *Youtube* dan ditampilkan pada IFP. Setelah itu, siswa mengerjakan kuis interaktif sebagai pemahaman awal. Selanjutnya, siswa mengikuti permainan yang terdiri dari 15 level, setiap level menyajikan teks bacaan singkat yang diikuti dengan soal evaluasi seperti pilihan ganda, mencocokkan informasi, dan pertanyaan pemahaman. Alur permainan dimulai dari pemilihan cerita, membaca teks, hingga menyelesaikan soal untuk melanjutkan ke level berikutnya.



Gambar 1. Tampilan Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas untuk Pembelajaran Membaca Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal

Tampilan *games* didukung oleh ilustrasi berwarna, karakter tokoh lokal, serta animasi sederhana untuk menguatkan ketertarikan siswa, dalam pelaksanaannya, *games* ditampilkan melalui IFP dan siswa bermain secara bergantian di depan kelas, sementara siswa lain tetap terlibat melalui diskusi. Sistem penilaian dalam *games* berupa skor otomatis pada setiap level, namun data penelitian diambil dari penilaian tertulis, bukan dari hasil permainan. Penggunaan IFP memungkinkan pembelajaran berlangsung secara klasikal, interaktif, dan menguatkan keterlibatan siswa.

Tahapan Perencanaan dalam Pembelajaran

Tahap perencanaan pembelajaran diawali dengan analisis awal pembelajaran yang mencakup capaian kompetensi membaca pemahaman, karakteristik peserta didik (kemampuan awal, gaya belajar, minat, dan latar belakang sosial budaya), serta analisis materi, kebutuhan pembelajaran, lingkungan belajar, dan ketersediaan sarana prasarana seperti jaringan internet dan *interactive flat panel* (IFP). Guru merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut yang meliputi tujuan umum, tujuan khusus, dan indikator pencapaian kompetensi dengan mengacu pada pendekatan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*) serta taksonomi Bloom (kognitif, afektif, dan psikomotor). Guru menentukan materi pembelajaran yang meliputi materi pokok membaca pemahaman, submateri cerita rakyat (*Timun Mas, Jaka Tarub, Aji Saka, dan Roro Jonggrang*), serta materi pengayaan dan remedial yang dikembangkan secara kontekstual berbasis kearifan lokal.

Guru menetapkan strategi pembelajaran menggunakan model *cooperative learning* tipe STAD dengan pendekatan saintifik dan kontekstual. Guru memilih metode pembelajaran berupa diskusi, tanya jawab, dan simulasi yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Guru menentukan media pembelajaran berupa media interaktif berbasis *gemi canvas* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan menggunakan *Gemini Canvas* dan ditampilkan melalui IFP serta didukung video cerita rakyat dari Youtube. Guru menetapkan sumber belajar yang meliputi buku teks, referensi, internet, dan kearifan lokal berupa cerita rakyat yang relevan dengan lingkungan siswa. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas V SDN 01 Dukuh yang telah dilengkapi dengan *Interactive Flat Panel* (IFP) berukuran 75 inci yang dipasang di depan kelas. Siswa duduk dengan formasi berbaris menghadap IFP agar semua siswa dapat melihat layar dengan jelas dan mudah berinteraksi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengoperasikan media interaktif berbasis *gemi canvas* berbasis kearifan lokal melalui IFP, sementara siswa bergantian maju untuk menjawab kuis.

Guru menyusun langkah-langkah pembelajaran yang terdiri atas kegiatan pendahuluan (apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan), kegiatan inti (eksplorasi melalui penyimakan cerita, elaborasi melalui diskusi dan permainan, serta konfirmasi hasil belajar), dan kegiatan penutup (refleksi, kesimpulan, dan tindak lanjut). Guru menyusun perencanaan penilaian yang mencakup penilaian

diagnostik, formatif, dan sumatif dengan teknik tes dan non-tes menggunakan instrumen tertulis, rubrik penilaian, dan kriteria ketuntasan. Guru menyusun tindak lanjut berupa program remedial, pengayaan, serta refleksi untuk perbaikan pembelajaran. Seluruh perencanaan dituangkan dalam dokumen pembelajaran berupa modul ajar, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian.

Tabel 1. Perencanaan Pembelajaran Membaca dengan Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal

Aspek	Objek/Acuan	Deskripsi aktivitas
Perangkat pembelajaran	Modul ajar, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, dan instrumen penilaian	Guru menyusun modul ajar yang memuat tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran (CP), materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran membaca berbantuan media interaktif berbasis gemini canvas berbasis kearifan lokal.
Tujuan dan CP	Capaian Pembelajaran Fase C mata pelajaran Bahasa Indonesia	Siswa mampu menganalisis teks cerita rakyat dengan mengidentifikasi unsur intrinsik (tokoh, latar, dan alur) serta mengevaluasi dan menyimpulkan pesan moral secara kritis sesuai kompetensi literasi membaca fase C.
Materi	Teks cerita rakyat berbasis kearifan lokal	Teks cerita rakyat berbasis kearifan lokal, seperti <i>Timun Mas</i> , <i>Jaka Tarub</i> , <i>Rara Jonggrang</i> , dan <i>Aji Saka</i> .
Model, metode, dan media	<i>Cooperative Learning</i> tipe STAD, <i>Interactive Flat Panel</i> , dan media interaktif berbasis gemini canvas	Model <i>Cooperative Learning</i> tipe STAD. Metode membaca pemahaman dengan pendekatan <i>games-based learning</i> menggunakan <i>Interactive Flat Panel</i> dan media interaktif berbasis gemini canvas.
Langkah pembelajaran	Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup	Guru menyusun langkah pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan berupa apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran; kegiatan inti berupa penyimak cerita rakyat, diskusi kelompok, permainan edukatif, dan presentasi hasil; serta kegiatan penutup berupa refleksi, penyimpulan materi, dan tindak lanjut pembelajaran.
Evaluasi	Penilaian diagnostik, formatif, dan sumatif	Penilaian proses dilakukan melalui observasi keterlibatan siswa, sedangkan penilaian hasil dilakukan melalui soal pemahaman bacaan dalam games, instrumen tertulis, rubrik penilaian, dan kriteria ketuntasan belajar.
Tindak lanjut	Program remedial, pengayaan, dan refleksi pembelajaran	Guru menyusun tindak lanjut berupa program remedial bagi siswa yang belum mencapai ketuntasan, pengayaan bagi siswa yang telah mencapai tujuan pembelajaran, serta refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.
Kesiapan sarana	<i>Interactive Flat Panel</i> , koneksi internet, dan akses games	Guru menyiapkan perangkat <i>Interactive Flat Panel</i> , koneksi internet, serta akses games sebelum pembelajaran berlangsung.
Alokasi waktu	Kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup	Pembelajaran disusun sesuai alokasi waktu yang tersedia meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

Berdasarkan Tabel 1, perencanaan pembelajaran membaca telah disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan tujuan pembelajaran, materi berbasis kearifan lokal, serta penggunaan media digital berupa media interaktif berbasis gemini canvas melalui *Interactive Flat Panel*. Perencanaan tersebut menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran membaca yang lebih interaktif dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar.

Tahapan Penerapan dalam Pembelajaran

Tabel berikut menunjukkan tahapan penerapan pembelajaran membaca berbantuan media interaktif berbasis gemini canvas berbasis kearifan lokal yang dilaksanakan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe STAD. Setiap tahapan pembelajaran dilaksanakan secara sistematis mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup dengan memanfaatkan media digital interaktif dan aktivitas kolaboratif siswa.



Gambar 2. Guru Menampilkan Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Melalui *Interactive Flat Panel*

Tabel 2. Tahapan Penerapan Pembelajaran Membaca Berbantuan *Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Utama	Media/Metode yang Digunakan	Tujuan
Kegiatan Pendahuluan	Salam, absensi, apersepsi cerita rakyat, motivasi melalui video, penyampaian tujuan pembelajaran	Video pembelajaran, tanya jawab	Menyiapkan siswa dan membangun motivasi belajar
Eksplorasi	Mengamati video cerita rakyat, membaca cerita, mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur, diskusi awal	Video cerita rakyat, <i>Interactive Flat Panel</i> (IFP), diskusi	Menggali pemahaman awal siswa terhadap bacaan
Elaborasi	Pembentukan kelompok STAD, diskusi isi cerita, menjawab pertanyaan, presentasi, bermain <i>media interaktif berbasis gemitini canvas</i>	<i>Cooperative Learning</i> tipe STAD, diskusi, media interaktif berbasis gemitini canvas berbasis kearifan lokal	Menguatkan pemahaman membaca dan kerja sama
Konfirmasi	Penguatan konsep, klarifikasi jawaban, perbaikan miskonsepsi	Tanya jawab dan penjelasan guru	Memastikan pemahaman siswa sesuai tujuan pembelajaran
Strategi dan Media Pembelajaran	Penerapan pembelajaran aktif dan kolaboratif	STAD, diskusi, simulasi, media interaktif berbasis gemitini canvas, video, IFP	Mendukung pembelajaran interaktif dan kontekstual
Pengelolaan Kelas	Pengaturan tempat duduk, pengelolaan waktu, pemberian penguatan dan bimbingan	Kerja kelompok dan pendampingan guru	Menciptakan suasana belajar yang kondusif
Interaksi Pembelajaran	Interaksi guru-siswa, siswa-siswa, dan siswa-media	Diskusi kelompok dan penggunaan media digital	Menguatkan partisipasi dan komunikasi siswa
Penilaian	Observasi aktivitas, penilaian partisipasi, sikap, catatan anekdot, evaluasi tertulis	<i>Assessment for Learning</i>	Mengetahui perkembangan dan pemahaman siswa
Kegiatan Penutup	Refleksi, menyimpulkan isi dan pesan moral, umpan balik, tugas tindak lanjut, informasi pembelajaran berikutnya	Refleksi dan evaluasi tertulis	Menguatkan hasil belajar dan menindaklanjuti pembelajaran

Berdasarkan tabel 2, penerapan pembelajaran membaca berbantuan media interaktif berbasis gemitini canvas berbasis kearifan lokal dilaksanakan melalui tahapan yang terstruktur dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa. Penggunaan model STAD, media digital interaktif, serta aktivitas permainan berbasis kearifan lokal mendukung terciptanya pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan kontekstual sehingga mampu menguatkan partisipasi dan pemahaman membaca siswa.

Pola Interaksi Pembelajaran

Penggunaan media interaktif berbasis gemini canvas melalui *interactive flat panel* memunculkan pola interaksi yang lebih dinamis daripada pembelajaran konvensional. Interaksi terjadi antara guru dan siswa ketika guru memberikan arahan, pertanyaan, serta umpan balik terhadap jawaban siswa. Interaksi juga muncul antar siswa dalam bentuk diskusi kelompok ketika mereka membaca teks dan menentukan jawaban yang benar dalam permainan. Interaksi siswa dengan media terlihat ketika siswa memperhatikan tampilan *games*, membaca teks pada layar, serta merespons tantangan yang diberikan dalam permainan. Pola interaksi ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif.

Aktivitas Membaca yang Muncul dalam Games

Aktivitas membaca yang muncul selama penggunaan *games* meliputi membaca teks bacaan pendek, memahami isi bacaan, mengidentifikasi informasi penting, serta menafsirkan makna teks. Siswa melakukan aktivitas membaca secara berulang untuk menemukan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan dalam permainan. Hasil observasi menunjukkan bahwa $\pm 78\%$ siswa membaca ulang teks minimal dua kali sebelum menjawab soal, terutama pada bagian yang memuat informasi kunci. Catatan anekdot guru juga menunjukkan bahwa siswa mulai menggunakan strategi membaca seperti menelusuri kata kunci dan mencocokkan informasi dalam teks dengan pilihan jawaban. Selain itu, waktu keterlibatan membaca meningkat dari rata-rata 3–5 menit pada pembelajaran konvensional menjadi 8–10 menit saat menggunakan *games*.

Respons dan Keterlibatan Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan *games* dalam pembelajaran membaca. Tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan, ditunjukkan dengan $\pm 85\%$ siswa aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme dengan memperhatikan tampilan *games* pada layar IFP, mengajukan pertanyaan, serta memberikan tanggapan terhadap jawaban teman. Data observasi juga menunjukkan adanya peningkatan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat, dari kategori “cukup” menjadi “baik” pada sebagian besar siswa berdasarkan lembar penilaian sikap. Siswa menunjukkan inisiatif untuk membaca kembali teks guna memastikan ketepatan jawaban, yang tercermin dari meningkatnya akurasi jawaban pada sesi permainan dengan latihan awal. Keterlibatan siswa juga tampak dari kesediaan mencoba menyelesaikan tantangan dalam *games* secara bergantian.

Peran Guru dalam Penerapan

Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya pembelajaran dan memastikan penggunaan *games* berjalan sesuai tujuan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan mengenai cara memainkan *games*, memandu siswa dalam membaca teks, serta memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa. Guru juga mengelola interaksi kelas dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat. Peran guru dalam mengaitkan isi bacaan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa juga membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar sesuai model *Cooperative Learning* tipe STAD dan mengatur pelaksanaan diskusi kelompok selama pembelajaran berlangsung. Guru juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa serta memberikan bimbingan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan.

Kendala dan Solusi dalam Penerapan

Hasil observasi menunjukkan adanya kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Kendala utama berupa keterbatasan jaringan internet yang berdampak pada waktu pemuatan *games*, dengan rata-rata waktu *loading* mencapai 15–30 detik pada awal penggunaan. Kondisi ini terjadi pada sekitar 2 dari 5 sesi pembelajaran, sehingga menyebabkan keterlambatan alur kegiatan pada tahap permainan. Kendala lain berupa perbedaan kemampuan membaca siswa, berdasarkan hasil penilaian awal terdapat sekitar 30% siswa yang masih berada pada kategori pemahaman membaca rendah dan memerlukan waktu lebih lama dalam memahami teks.

Guru menentukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Guru menyiapkan materi alternatif berbasis *offline* berupa teks cetak dan tampilan slide sebagai cadangan ketika terjadi gangguan jaringan, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa hambatan berarti. Guru memberikan pendampingan intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca melalui bimbingan langsung saat kegiatan berlangsung. Penerapan kerja kelompok (STAD) juga digunakan sebagai strategi untuk mengatasi perbedaan kemampuan, siswa dengan kemampuan lebih tinggi membantu teman sekelompoknya dalam memahami teks dan menyelesaikan permainan. Hasil penerapan solusi tersebut menunjukkan adanya perbaikan alur pembelajaran, ditandai dengan berkurangnya waktu tunggu *games* menjadi kurang dari 10 detik pada sesi berikutnya serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok.

Evaluasi Pembelajaran Membaca

Hasil evaluasi kemampuan pemahaman bacaan siswa diperoleh melalui penilaian formatif yang dilakukan setelah pelaksanaan pembelajaran membaca berbantuan *media interaktif berbasis gemini canvas* berbasis kearifan lokal. Data kemampuan awal siswa tidak diperoleh melalui pelaksanaan *pretest*, melainkan berdasarkan dokumentasi nilai pembelajaran membaca sebelumnya yang dimiliki guru kelas. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai acuan untuk melihat kondisi awal kemampuan membaca siswa sebelum penerapan pembelajaran berbantuan media interaktif berbasis *gemini canvas* berbasis kearifan lokal. Penilaian hasil belajar mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Ringkasan hasil evaluasi kemampuan pemahaman bacaan siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kemampuan Pemahaman Bacaan Siswa

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	90–100	4	26,7%
Baik	80–89	6	40%
Cukup	70–79	3	20%
Kurang	<70	2	13,3%
Total		15	100%

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa sebanyak 10 dari 15 siswa (66,7%) berada pada kategori baik dan sangat baik. Sebanyak 3 siswa (20%) berada pada kategori cukup dan 2 siswa (13,3%) berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai indikator pemahaman bacaan yang meliputi kemampuan mengidentifikasi tokoh, latar, dan alur cerita, memahami isi bacaan, menemukan pesan moral, serta menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibaca. Aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran diperoleh melalui observasi terhadap keberanian membaca teks secara nyaring dan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok. Ringkasan hasil observasi aktivitas dan keterlibatan siswa disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Aktivitas dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Aktivitas Siswa	Sangat Baik (n)	Sangat Baik (%)	Baik (n)	Baik (%)	Cukup (n)	Cukup (%)	Kurang (n)	Kurang (%)
Keberanian membaca teks secara nyaring	7	46,7%	5	33,3%	2	13,3%	1	6,7%
Keaktifan dalam diskusi kelompok	6	40%	5	33,3%	3	20%	1	6,7%

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa sebanyak 12 siswa (80%) berada pada kategori baik dan sangat baik dalam keberanian membaca teks secara nyaring. Pada aspek keaktifan diskusi kelompok, sebanyak 11 siswa (73,3%) berada pada kategori baik dan sangat baik. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa yang aktif membaca dan berdiskusi cenderung memperoleh hasil evaluasi pemahaman bacaan yang lebih tinggi. Data empiris tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *gemini canvas* berbasis kearifan lokal melalui *interactive flat panel* mendukung aktivitas membaca dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media interaktif berbasis Gemini Canvas berbasis kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca. Siswa terlihat lebih antusias karena kegiatan membaca dikemas dalam bentuk permainan yang menantang. Salah satu siswa menyatakan bahwa pembelajaran membaca menjadi lebih menyenangkan karena menyerupai permainan sehingga mendorong mereka membaca cerita untuk menjawab pertanyaan yang tersedia. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan Interactive Flat Panel membantu memusatkan perhatian siswa selama pembelajaran.

Refleksi pembelajaran juga menunjukkan beberapa kendala. Tiga siswa masih memerlukan bimbingan dalam menyimpulkan pesan moral cerita, sedangkan kesiapan perangkat dan jaringan internet menjadi faktor yang perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan lancar. Guru menyampaikan bahwa koneksi internet yang lambat terkadang menyebabkan media memerlukan waktu lebih lama untuk dimuat sehingga diperlukan bahan bacaan alternatif sebagai antisipasi. Tindak lanjut diberikan kepada 3 siswa (20%) yang memperoleh hasil evaluasi pada kategori cukup melalui penguatan materi dan bimbingan khusus terkait pemahaman alur cerita serta penarikan pesan moral. Perbandingan hasil evaluasi dengan nilai pembelajaran sebelumnya menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 72 menjadi 82. Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah evaluasi formatif berbasis penilaian autentik. Evaluasi dilakukan selama proses pembelajaran melalui jawaban siswa pada media interaktif berbasis gemini canvas serta observasi aktivitas membaca dan diskusi. Penilaian mencakup aspek kognitif berupa pemahaman bacaan serta aspek proses yang meliputi keberanian membaca nyaring, keaktifan berdiskusi, dan kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Hasil evaluasi digunakan guru sebagai dasar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi siswa yang masih memerlukan penguatan. Tabel 5 menyajikan hasil evaluasi pembelajaran membaca melalui media interaktif berbasis gemini canvas berbasis kearifan lokal.

Tabel 5. Hasil Evaluasi Pembelajaran Membaca melalui Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal

No	Aspek Evaluasi	Subaspek	Sangat Baik (n)	Sangat Baik (%)	Baik (n)	Baik (%)	Cukup (n)	Cukup (%)	Kurang (n)	Kurang (%)
1	Pemahaman bacaan	Menemukan ide pokok	4	26,7%	6	40%	3	20%	2	13,3%
		Menemukan informasi tersurat	5	33,3%	6	40%	3	20%	1	6,7%
		Menemukan informasi tersirat	3	20%	6	40%	4	26,7%	2	13,3%
		Menentukan makna kata	4	26,7%	6	40%	3	20%	2	13,3%
		Menentukan hubungan antar gagasan	4	26,7%	6	40%	3	20%	2	13,3%
		Menyimpulkan isi bacaan	4	26,7%	5	33,3%	4	26,7%	2	13,3%
		Menentukan pesan atau amanat	3	20%	5	33,3%	4	26,7%	3	20%
		Keberanian membaca	7	46,7%	5	33,3%	2	13,3%	1	6,7%
3	Diskusi kelompok	Keaktifan diskusi	6	40%	5	33,3%	3	20%	1	6,7%
4	Pemahaman akhir	Menarik kesimpulan cerita	4	26,7%	6	40%	3	20%	2	13,3%
5	Tindak lanjut	Bimbingan pembelajaran	—	—	12	80%	—	—	3	20%

Data pada tabel menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik dalam berbagai aspek pemahaman bacaan. Kemampuan menemukan ide pokok, memahami informasi tersurat, serta menentukan gagasan menunjukkan capaian yang relatif baik pada sebagian besar siswa. Aspek yang memerlukan pemahaman lebih mendalam, yaitu menemukan informasi tersirat dan menentukan pesan atau amanat cerita, masih berada pada kategori cukup pada sebagian siswa, sedangkan sebagian kecil lainnya berada pada kategori kurang sehingga memerlukan bimbingan lanjutan. Aktivitas pembelajaran juga menunjukkan keterlibatan yang tinggi, terlihat dari keberanian membaca serta keaktifan siswa dalam diskusi kelompok selama penggunaan media interaktif berbasis gemini canvas berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran membaca.

Dampak Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal dengan *Interactive Flat Panel* dalam Pembelajaran Membaca pada Siswa Sekolah Dasar

Dampak penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas berbasis kearifan lokal melalui *Interactive Flat Panel* dianalisis berdasarkan triangulasi data hasil evaluasi membaca, observasi aktivitas siswa selama pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis dilakukan dengan membandingkan temuan pada setiap sumber data untuk mengidentifikasi perubahan yang muncul selama proses pembelajaran. Indikator dampak meliputi kemampuan membaca pemahaman, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, kemampuan memahami nilai kearifan lokal dalam cerita rakyat, serta perubahan perilaku belajar yang ditunjukkan selama kegiatan membaca berlangsung. Ringkasan hasil analisis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Dampak Media Interaktif Berbasis Gemini Canvas Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Membaca

No	Aspek Dampak	Dampak	Deskripsi Hasil
1	Kemampuan Membaca	Hasil pemahaman bacaan	Sebanyak 10 dari 15 siswa (66,7%) berada pada kategori baik dan sangat baik, 3 siswa (20%) berada pada kategori cukup, dan 2 siswa (13,3%) berada pada kategori kurang.
2	Motivasi dan Minat	Keikutsertaan siswa dalam pembelajaran	Sebanyak 12 dari 15 siswa (80%) aktif mengikuti permainan dan menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan 3 siswa (20%) masih memerlukan arahan guru.
3	Keterlibatan	Aktivitas membaca dan diskusi	Sebanyak 12 siswa (80%) berada pada kategori baik dan sangat baik dalam keberanian membaca nyaring, 11 siswa (73,3%) berada pada kategori baik dan sangat baik dalam keaktifan diskusi kelompok, dan 4 siswa (26,7%) berada pada kategori cukup dan kurang dalam diskusi kelompok.
4	Pemahaman Kearifan Lokal	Pemahaman pesan cerita rakyat	Sebanyak 10 siswa (66,7%) mampu menentukan pesan atau amanat cerita rakyat pada kategori baik dan sangat baik, sedangkan 5 siswa (33,3%) berada pada kategori cukup dan kurang.
5	Suasana Pembelajaran	Keaktifan kelas selama pembelajaran	Sebanyak 13 siswa (86,7%) terlibat aktif dalam kegiatan membaca, permainan, dan diskusi kelompok, sedangkan 2 siswa (13,3%) menunjukkan partisipasi yang masih terbatas selama pembelajaran.
6	Peran Guru	Pelaksanaan pembelajaran	Guru melaksanakan 5 tahapan pembelajaran, yaitu pendahuluan, eksplorasi, elaborasi, konfirmasi, dan penutup, serta membagi siswa ke dalam 3 kelompok diskusi selama pembelajaran berlangsung.
7	Kendala Pembelajaran	Hasil belajar siswa yang masih rendah	Sebanyak 3 siswa (20%) masih berada pada kategori cukup dan kurang, terutama pada kemampuan menemukan informasi tersirat dan menentukan amanat cerita.

Tabel 6 menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis Gemini Canvas berbasis kearifan lokal melalui *Interactive Flat Panel* memberikan dampak pada berbagai aspek pembelajaran membaca. Dampak tersebut tidak hanya terlihat pada capaian kemampuan membaca, tetapi juga pada keterlibatan siswa, pemahaman nilai-nilai kearifan lokal, dan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media interaktif berbasis *gemini canvas* berbasis kearifan lokal melalui *Interactive Flat Panel* memberikan dampak terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar, baik pada aspek kognitif maupun afektif. Aktivitas membaca tidak hanya berlangsung secara pasif, melainkan melibatkan interaksi siswa dengan teks melalui pertanyaan dan tantangan dalam permainan (Angelica & Afriani, 2024). Proses tersebut mendorong siswa untuk memahami isi bacaan secara lebih aktif dan kontekstual. Kemampuan membaca siswa yang ditunjukkan melalui keterampilan menentukan ide pokok, menemukan informasi rinci, serta menyimpulkan isi bacaan memperlihatkan capaian yang dominan pada kategori baik dan sangat baik. Temuan ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif berkontribusi terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar (Gayatri et al., 2025; Hasmalia et al., 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran literasi juga memberikan kontribusi terhadap capaian hasil belajar membaca secara umum (Dahl-Leonard et al., 2024).

Aspek motivasi dan minat membaca terlihat melalui perubahan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi serta perhatian yang lebih terarah ketika mengikuti kegiatan membaca berbasis permainan. Pengalaman belajar yang dikemas dalam bentuk *games* memberikan suasana yang lebih menarik sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca (Yang & Kuo, 2022). Media digital interaktif juga berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar (Surbakti & Chantrin, 2025). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran terlihat melalui aktivitas membaca nyaring, diskusi kelompok, serta partisipasi aktif dalam permainan. Pola pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif sesuai dengan karakteristik *games-based learning* yang menekankan partisipasi aktif siswa. Penggunaan aplikasi *games* digital dalam pembelajaran juga berkaitan dengan keterampilan kolaboratif dan partisipasi siswa (Kholis et al., 2025).

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap pemahaman bacaan yang lebih kontekstual. Penggunaan cerita rakyat membantu siswa mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman sehari-hari sehingga mempermudah pemahaman. Temuan ini selaras dengan penelitian yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis kearifan lokal berperan dalam pemahaman membaca sekaligus penanaman nilai budaya pada siswa (Paulina et al., 2025; Ramadani et al., 2025). Integrasi kearifan lokal juga memperkuat relevansi materi pembelajaran dengan kehidupan siswa (Fairus et al., 2024). Suasana pembelajaran yang terbentuk selama penggunaan *Interactive Flat Panel* dan *media interaktif berbasis gemini canvas* menunjukkan kondisi yang lebih interaktif dan kondusif. Interaksi antara siswa, media, dan guru berlangsung secara dinamis sehingga mendukung proses pembelajaran yang aktif. Penggunaan *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran berkaitan dengan peningkatan interaksi dan efektivitas penyampaian materi (Chien, 2024). Dukungan multimedia interaktif juga berperan dalam pengelolaan pembelajaran di sekolah dasar (Aka, 2025).

Peran guru dalam pembelajaran mengalami pergeseran menjadi fasilitator yang mengarahkan proses belajar, memfasilitasi diskusi, serta memberikan umpan balik. Perubahan peran tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang menempatkan guru sebagai pengelola pembelajaran berbasis teknologi (Kurniawan et al., 2024). Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan, terutama terkait keterbatasan jaringan internet dan perbedaan kemampuan membaca siswa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan infrastruktur dan kesiapan peserta didik (Norman, 2023). Upaya yang dilakukan berupa penyediaan alternatif media dan pendampingan intensif menunjukkan pentingnya peran guru dalam mengelola hambatan pembelajaran.

Penguatan hasil penelitian juga ditinjau dari perspektif metodologis dan pengembangan media pembelajaran. Pendekatan kualitatif deskriptif memberikan ruang untuk memahami fenomena pembelajaran secara mendalam melalui interaksi langsung dengan subjek dan konteks penelitian (Adelliani et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti presentasi interaktif dan perangkat visual mendukung penyampaian materi secara lebih sistematis dan menarik (Wahyudi et al., 2023; Olivia et al., 2025). Media berbasis permainan edukatif dalam konteks literasi dasar juga berkaitan dengan perkembangan kemampuan membaca dan keterampilan bahasa siswa (Pancawati & Widayati, 2024; Rahmat et al., 2024). Integrasi nilai budaya dalam pembelajaran memiliki keterkaitan dengan penguatan aspek sosial dan kultural dalam pendidikan bahasa. Muatan kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai konteks bacaan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran budaya dan

identitas siswa (Widayati et al., 2023). Nilai multikultural yang terkandung dalam unsur budaya lokal memberikan kontribusi terhadap pemahaman keberagaman serta memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami teks (Sudiyana et al., 2025). Kehadiran unsur budaya dalam media pembelajaran memperkuat keterkaitan antara materi ajar dan kehidupan nyata siswa.

Penggabungan media digital interaktif, pendekatan pembelajaran berbasis permainan, serta integrasi kearifan lokal membentuk pembelajaran membaca yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Keterpaduan tersebut memberikan kontribusi terhadap kualitas proses pembelajaran sekaligus pengalaman belajar siswa secara menyeluruh. Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan kajian mengenai pembelajaran literasi berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital, perangkat interaktif, dan materi berbasis kearifan lokal mendukung keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca sekaligus memperkaya pengalaman literasi mereka. Pendekatan tersebut juga memberikan alternatif strategi pembelajaran bagi guru dalam mengembangkan kegiatan membaca yang lebih menarik dan kontekstual. Pembelajaran literasi di sekolah dasar pada era digital memerlukan integrasi antara teknologi pendidikan dan konteks budaya lokal. Pemanfaatan teknologi digital yang dipadukan dengan kearifan lokal berpotensi menciptakan pembelajaran yang tidak hanya memperkuat keterampilan membaca siswa, tetapi juga menumbuhkan pemahaman terhadap nilai budaya daerah. Pendekatan tersebut menunjukkan arah pengembangan pembelajaran literasi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan dasar pada era digital.

SIMPULAN

Penerapan media interaktif berbasis *gemin canvas* berbasis kearifan lokal dengan *Interactive Flat Panel* dalam pembelajaran membaca dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi. Proses pembelajaran menunjukkan karakteristik interaktif dan kontekstual serta melibatkan siswa secara aktif melalui aktivitas membaca, diskusi, dan permainan edukatif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 66,7% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik dalam kemampuan membaca, khususnya pada aspek menentukan ide pokok, menemukan informasi, dan menyimpulkan isi bacaan. Data observasi menunjukkan bahwa 80% siswa berada pada kategori baik dan sangat baik dalam keberanian membaca, serta 73,3% dalam keaktifan diskusi kelompok, yang mencerminkan keterlibatan siswa yang tinggi selama pembelajaran. Peningkatan motivasi dan minat membaca terlihat melalui partisipasi aktif siswa dalam permainan, aktivitas membaca ulang teks, serta keterlibatan dalam diskusi. Pemahaman terhadap kearifan lokal tercermin dari kemampuan siswa mengidentifikasi nilai moral dalam cerita rakyat. Suasana pembelajaran berlangsung lebih aktif dan interaktif, sedangkan peran guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan penguatan selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *games* yang terintegrasi dengan kearifan lokal menjadi alternatif dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi seperti *Interactive Flat Panel* mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada siswa. Integrasi nilai budaya dalam bahan bacaan juga memperkuat relevansi materi dengan kehidupan siswa serta mendukung pembentukan karakter. Guru disarankan untuk menyusun pembelajaran membaca yang mengintegrasikan media digital dan kearifan lokal secara kontekstual serta menyesuaikan dengan karakteristik siswa. Pengelolaan waktu dan kesiapan sarana, terutama jaringan internet diperhatikan agar pembelajaran berjalan optimal. Pendampingan khusus diberikan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca agar seluruh siswa mencapai pemahaman yang diharapkan. Penelitian selanjutnya mengkaji pemanfaatan media *games* berbasis kearifan lokal pada jenjang pendidikan yang berbeda atau mengintegrasikan dengan keterampilan berbahasa lainnya untuk memperoleh gambaran yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abni, S. R. N., Suyatno, S., Ahmadi, A., & Maulida, S. (2024). Integrasi Media Digital dalam Pembelajaran Literasi Sastra Anak di Tingkat Sekolah Dasar. *Belajar bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 171–183. <https://doi.org/10.32528/bb.v9i2.2551>
- Adelliani, N., Sucirahayu, C. A., & Zanjabila, A. R. (2023). *Analisis Tematik pada Penelitian Kualitatif*.

Jakarta: Salemba Empat.

- Aka, K. A. (2025). Interactive Multimedia Based on Android: A Learning Management System in Elementary School. *International Journal of Learning Reformation in Elementary Education*, 4(2), 82–99. <https://doi.org/10.56741/ijlree.v4i02.912>
- Angelica, W., & Afriani, I. (2024). Engaging Indonesian Elementary School Students in Reading Activities Through Web-Based Educational Gamess. *English Language Teaching Methodology*, 4(3), 201–212. <https://doi.org/10.56983/eltm.v4i3.1684>
- Apriana, M., Akhir, M., & Adam, A. (2025). Development of Educational Games Based on Canva Application on Reading Comprehension Skills of Fifth Grade Elementary School Students. *Academia Open*, 10, Article 10959. <https://doi.org/10.21070/acopen.10.2025.10959>
- Chien, Y. (2024). Heuristic Evaluation of Interactive Flat Panel for Interactive Teaching. In T. Ahram & W. Karwowski (Eds.), *Advances in Human Factors and Ergonomics*. Springer. <https://doi.org/10.54941/ahfe1005422>
- Cipta, E. S., Husaeni, A. S., Cahyati, C., & Anwar, F. (2023). Analisis Pengaruh Media Digital terhadap Perkembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 109–115. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.271>
- Dahl-Leonard, K., Hall, C., & Peacott, D. (2024). A Meta-Analysis of Technology-Delivered Literacy Instruction for Elementary Students. *Educational Technology Research and Development*, 72, 1507–1538. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10354-0>
- Fairus, F., Maftuh, B., Sujana, A., Pribadi, R., & Azzahra, F. (2024). Local Wisdom Integration in Learning Implementation in Elementary School. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 452–462. <https://doi.org/10.31949/jcp.v10i2.8029>
- Gayatri, N., Suarjana, M., & Antara, P. (2025). Interactive Learning Media Based on Educational Gamess to Improve the Reading Skills of First-Grade Elementary School Students. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(2), 215–225. <https://doi.org/10.23887/jp2.v8i2.99591>
- Hasmalia, H., Munirah, M., & Adam, A. (2025). Canva-Based Educational Games Media to Improve Fifth Grade Reading Skills. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 26(4), 1–10. <https://doi.org/10.21070/ijins.v26i4.1608>
- Kholis, A., Abadi, A., Meilani, R., Sholihah, A., & Amri, A. (2025). Innovating Indonesian Islamic Elementary English Education Through a 5C Skills-Oriented Digital Games Application. *Register Journal*, 18(1), 48–75. <https://doi.org/10.18326/register.v18i1.48-75>
- Kurniawan, A., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2024). Pembelajaran Bahasa dan Sastra di Era Digital Berorientasi Multikultural. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 252–266. <https://conferenceproceedings.ump.ac.id/pssh/article/view/1374>
- Norman, A. (2023). Educational Technology for Reading Instruction in Developing Countries: A Systematic Literature Review. *Review of Education*, 11(3), e3423. <https://doi.org/10.1002/rev3.3423>
- Olivia, N., Bahar, D., & Fitria, Y. (2025). Practicality Test of PowerPoint Learning Media: Interactive Material Build Flat with Scientific Approach in Primary School. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 11(1), 88–97. <https://doi.org/10.37301/cerdas.v11i1.157>
- Pancawati, N., & Widayati, M. (2024). Aktualisasi Games Edukatif Digital pada Perkembangan Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini. *Journal of Education Action Research*, 8(4), 624–635. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i4.86023>
- Paulina, P., Wati, U., Marwan, M., Friani, D., Herwanto, A., & Mandalika, W. (2025). Development of Local Wisdom-Based Instructional Materials to Enhance Reading Skills of Fifth-Grade Elementary School Students. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(1), 115–125. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.5391>
- Rahmat, R., Ismail, I., & Nursin, N. (2024). Word-Wall Education Games to Enhance Literacy Skills in Elementary Schools. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 110–118. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.7652>
- Ramadani, S., Kurniaman, O., & Sari, I. K. (2025). Pengaruh Modul Literasi Membaca Berbasis Kearifan Lokal terhadap Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 41–51. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.3280>
- Sudiyana, B., Marjito, M., & Widayati, M. (2025). Nilai Multikultural Penamaan Kulineran Etnik Jawa: Implikasinya terhadap Pendidikan Bahasa dan Kesadaran Sosial Budaya. *Ranah: Jurnal Kajian*

- Bahasa*, 14(1), 88–101.
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(3), 392–401. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i3.559>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Widayati, M., Sudiwana, B., & Nurnaningsih, N. (2023). Muatan Kearifan Lokal dalam Teks Lagu Anak Berbahasa Jawa sebagai Penanaman Pendidikan Karakter di Sekolah. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 12(1), 145–157. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/3587650>
- Yang, J., & Kuo, W. (2022). A Mobile Games-Based App to Facilitate Learners' Motivation and Achievement in Learning Chinese Reading Activities: An Individual Differences Perspective. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38, 1448–1464. <https://doi.org/10.1111/jcal.12698>