



PENGUATAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK MELALUI PROGRAM DIGITAL ‘SASISABU’

Siti Muarifatul Rohmah¹, Henry Januar Saputra², Ida Dwijayanti³,
J. Sustaminawhanti⁴

^{1,2,3}Program Studi PPG Prajabatan, Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

⁴SDN Tambakrejo 01 Semarang

Surel: ppg.sitirohmah00328@program.belajar.id

Abstract

In 2024, the global reading literacy rate reached approximately 87%, with Indonesia showing a significant increase to 96% among the adult population. However, the reading ability of elementary school children in Indonesia remains low, with 70% struggling to comprehend reading materials. This study examines the impact of the SASISABU (One Student One Book) program at SDN Tambakrejo 01 Semarang, which integrates digital technology to enhance literacy. The research methods included case studies, with data collected through participatory observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using Miles and Huberman techniques. The findings indicate that the SASISABU program successfully increased students' motivation and reading ability through access to digital books and interactive activities. Adequate technological support, teacher training, and collaboration with parents and external parties were crucial factors in the program's success. Challenges such as the availability of digital reading materials and the cost of maintaining technological devices can be addressed through partnerships with various stakeholders.

Keyword: Reading Literacy, Digital Literacy, Digital Books, SASISABU, Reading Motivation

Abstrak

Pada tahun 2024, tingkat literasi membaca global mencapai sekitar 87%, dengan Indonesia menunjukkan peningkatan signifikan hingga 96% pada populasi dewasa. Namun, kemampuan membaca anak-anak sekolah dasar di Indonesia masih rendah, dengan 70% peserta didik kesulitan memahami isi bacaan. Penelitian ini meneliti dampak program SASISABU (Satu Peserta Didik Satu Buku) di SDN Tambakrejo 01 Semarang yang mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan literasi. Metode penelitian meliputi studi kasus, data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis menggunakan teknik Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan program SASISABU berhasil meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca peserta didik melalui akses ke buku digital dan aktivitas interaktif. Dukungan teknologi yang memadai, pelatihan guru, dan kolaborasi dengan orang tua serta pihak eksternal menjadi faktor pendukung keberhasilan program. Tantangan seperti ketersediaan bahan bacaan digital dan biaya pemeliharaan perangkat teknologi dapat diatasi melalui kerjasama dengan berbagai pihak.

Kata Kunci: Literasi Membaca, Literasi Digital, Buku Digital, SASISABU, Motivasi Membaca

PENDAHULUAN

Pada tahun 2024, tingkat literasi membaca secara global mencapai sekitar 87%, yang berarti hampir sembilan dari sepuluh orang di seluruh dunia mampu membaca dan menulis (Huber, 2024). Di Indonesia, tingkat literasi populasi dewasa, khususnya usia 15 tahun ke atas, mengalami peningkatan signifikan hingga mencapai 96% (Sujadi et al., 2023). Ini adalah kabar baik yang menunjukkan bahwa kegemaran membaca di kalangan masyarakat Indonesia cukup tinggi, dengan skor 63,90. Namun, menurut laporan PISA pada tahun 2022, kemampuan membaca anak-anak usia sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah, yakni 70% di antaranya masih kurang mampu memahami isi bacaan (PISA 2022 Results (Volume I), 2023). Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, rendahnya kemampuan membaca anak usia sekolah dasar di Indonesia disebabkan oleh beberapa faktor internal maupun eksternal (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia, 2023). Salah satu faktor utamanya adalah keterbatasan akses terhadap bahan bacaan yang berkualitas dan beragam (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Selain itu, kualitas pengajaran di sekolah juga menjadi kendala, di mana sebagian guru mungkin kurang terlatih dalam metode pengajaran literasi yang efektif (Nugroho et al., 2024). Faktor lain yang berkontribusi adalah kondisi sosio-ekonomi keluarga. Anak-anak dari keluarga kurang mampu sering kali tidak memiliki dukungan dan fasilitas yang memadai untuk mengembangkan keterampilan membaca mereka di rumah (Permatasari et al., 2022). Selain itu, kurangnya budaya membaca di kalangan

masyarakat juga menjadi penghambat dalam peningkatan literasi anak-anak usia sekolah dasar.

Jatnika dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa upaya peningkatan literasi untuk anak sekolah dasar di Indonesia dapat dimulai melalui peningkatan kualitas perpustakaan sekolah, distribusi buku bacaan yang lebih merata, dan pelatihan guru dalam metode pengajaran literasi yang lebih baik (Jatnika, 2019). Hal ini seperti yang diupayakan oleh SDN Tambakrejo 01 di Kota Semarang yang berinovasi untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik melalui program digital yang menarik yang disebut sebagai program SASISABU (Satu Peserta didik Satu Buku). Program ini mengintegrasikan teknologi digital dengan kegiatan membaca, memungkinkan setiap peserta didik memiliki akses ke buku-buku digital yang dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Selain itu, SASISABU juga melibatkan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, diskusi kelompok, dan presentasi buku yang telah dibaca oleh peserta didik. Dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi buku, sehingga kemampuan literasi mereka meningkat secara signifikan.

Tidak hanya itu, SDN Tambakrejo 01 juga menjadi pionir dalam penggunaan teknologi pendidikan untuk mendukung literasi di kalangan peserta didik sekolah dasar se-kota Semarang. Inovasi ini menarik perhatian peneliti untuk melihat bagaimana program SASISABU mempengaruhi kemampuan literasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak program SASISABU terhadap kemampuan literasi peserta didik di SDN Tambakrejo

01, Kota Semarang. Fokus utama penelitian ini adalah memahami bagaimana integrasi teknologi digital dalam kegiatan membaca mempengaruhi motivasi dan partisipasi peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaan program, termasuk aksesibilitas bahan bacaan digital dan keberlanjutan program dalam jangka panjang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus, yang mencakup observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen terkait program literasi berbasis teknologi di sekolah dasar. Observasi partisipatif akan melibatkan peneliti dalam aktivitas sehari-hari sekolah untuk memahami konteks sosial dan budaya penerapan program. Wawancara mendalam dengan guru, peserta didik, dan orang tua akan mengeksplorasi pemahaman, pengalaman, serta perspektif mereka terkait program ini. Analisis dokumen akan mencakup dokumentasi, hasil evaluasi peserta didik, dan laporan kemajuan program untuk memberikan wawasan tambahan tentang struktur dan implementasi program serta hasil yang telah dicapai. Data yang dikumpulkan dari ketiga teknik tersebut akan dianalisis menggunakan pendekatan Miles dan Huberman (Miles & Huberman, 1994), yang melibatkan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk mengidentifikasi pola dan tema utama yang berkaitan dengan peningkatan literasi membaca peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang

praktik terbaik dalam penerapan program literasi berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SDN Tambakrejo 01 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di kota Semarang, Jawa Tengah. Sekolah ini dikenal sebagai sekolah yang selalu inovatif dengan program-programnya yang menarik setiap tahunnya, seperti program manajemen ASIK untuk meningkatkan literasi numerasi, sekolah adiwiyata terbaik hingga tingkat kabupaten, serta yang terbaru adalah program digital 'SASISABU' untuk meningkatkan minat membaca peserta didik. Seluruh program yang ada di sekolah ini terlahir dari ide-ide inovatif para guru serta kepala sekolah untuk menjadi solusi bagi permasalahan pada proses pembelajaran.



Gambar 1. Peserta Didik dapat Mengakses Buku Secara Digital dengan Barcode

Program digital SASISABU, merupakan singkatan dari Satu Peserta didik Satu Buku yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik melalui penyediaan akses mudah ke berbagai buku digital. Setiap peserta didikizinkan untuk membawa *hanphone* untuk mengakses buku bacaan yang menarik dan edukatif serta dapat

diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

"SASISABU merupakan langkah kami dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan. Kami melihat bahwa minat baca peserta didik menurun, dan kami berharap dengan menyediakan akses ke buku digital, peserta didik akan lebih tertarik untuk membaca. Kami juga mengadakan berbagai kompetisi membaca untuk memotivasi peserta didik," jelas guru kelas 4.

Melalui wawancara dengan beberapa peserta didik, terungkap bahwa mereka sangat antusias dengan program-program yang ada di sekolah ini. Sekar, salah satu peserta didik kelas 4, mengatakan bahwa ia sangat menyukai program SASISABU karena ia bisa membaca buku favoritnya kapan saja.

"Dulu aku jarang sekali membaca buku, tapi sekarang aku bisa membaca buku-buku yang seru di handphone. Aku juga suka ikut kompetisi membaca karena hadiahnya menarik," kata Sekar dengan semangat.

Pernyataan serupa juga disampaikan oleh Adam, yang merasa sangat terbantu oleh adanya program SASISABU. Adam mengungkapkan,

"Aku dulu susah sekali memahami bacaan, tapi sekarang dengan bimbingan guru dan orang tua, aku jadi lebih suka membaca dan lebih mudah mengerti. Teman-teman juga banyak yang membantu, jadi membaca sekarang jadi kegiatan yang menyenangkan."



Gambar 2. Pemberian Penghargaan kepada Peserta Didik pada Kegiatan Panen Karya sebagai Bentuk Apresiasi Aktif Membaca

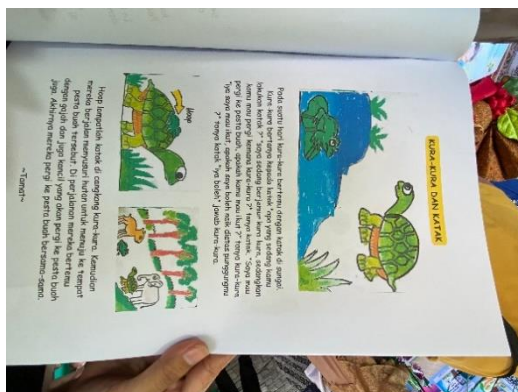
Pencapaian dan inovasi yang dilakukan oleh SDN Tambakrejo 01 tidak lepas dari dukungan penuh dari pihak sekolah dan orang tua peserta didik. Kolaborasi yang baik antara sekolah dan orang tua menjadi kunci keberhasilan dalam menjalankan program-program tersebut. Orang tua peserta didik juga dilibatkan dalam berbagai kegiatan sekolah, seperti kerja bakti, seminar parenting, dan rapat rutin. Orang tua Sekar juga menyampaikan apresiasinya terhadap program-program yang dijalankan oleh sekolah.

"Kami sebagai orang tua sangat mendukung semua program yang ada. Kami melihat perubahan positif pada anak-anak kami, baik dari segi akademik maupun karakter. Kami juga merasa lebih dekat dengan sekolah karena sering dilibatkan dalam berbagai kegiatan."

Dari informasi di atas, dapat diketahui bahwa keberhasilan SDN Tambakrejo 01 dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mendukung perkembangan peserta didik menjadi contoh yang inspiratif bagi

sekolah-sekolah lain. Dengan semangat terus berinovasi dan kolaborasi yang kuat antara semua pihak, SDN Tambakrejo 01 berhasil mencetak prestasi yang membanggakan dan membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam kegiatan membaca di SDN Tambakrejo 01 telah memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik.

Menurut (Dong et al., 2024), penggunaan media teknologi sebagai upaya meningkatkan motivasi membaca merupakan pilihan yang tepat, terutama apabila sasaran yang dituju adalah anak usia sekolah dasar pada generasi saat ini. Dengan program SASISABU, peserta didik diberikan akses ke berbagai buku digital melalui *handphone* masing-masing. Hal ini membuat proses membaca menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Mereka tidak hanya dapat memilih buku yang sesuai dengan minat mereka, tetapi juga dapat membaca kapan saja dan di mana saja, tanpa harus terikat pada jam perpustakaan atau lokasi fisik. Kemudahan akses ini telah meningkatkan frekuensi dan durasi membaca peserta didik, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan literasi membaca mereka.



Gambar 3. Contoh Judul Buku yang dapat Diakses Melalui Perpustakaan Digital

Tidak hanya literasi membaca, peserta didik juga dapat meningkatkan kemampuan literasi digital yang ditunjukkan dengan kemampuan mereka untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital secara efektif dan bertanggung jawab. Mereka mampu menggunakan alat-alat teknologi untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah, serta memahami etika dan keamanan dalam penggunaan internet. Literasi digital ini mencakup kemampuan kritis dalam menilai keakuratan dan keandalan informasi online, serta keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak dan aplikasi untuk tujuan akademis dan sehari-hari. Hal ini serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wirdiyana et al., 2024), bahwa penggunaan buku digital membuat peserta didik menjadi terbuka untuk mengenal teknologi yang ada di era sekarang.

Program ini juga mendorong kolaborasi antar peserta didik melalui platform digital, memungkinkan mereka untuk bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain secara *real-time*. Seperti yang diungkapkan oleh (Chima Abimbola Eden et al., 2024) literasi digital meningkatkan kemampuan evaluasi kritis terhadap informasi dan alat teknologi, yang sangat penting dalam lingkungan kolaboratif. Selain itu, para guru dapat dengan mudah memantau kemajuan peserta didik, memberikan bimbingan yang lebih personal, dan menyesuaikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan individu. Dengan demikian,

SASISABU tidak hanya meningkatkan literasi membaca dan digital, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan abad ke-21 yang esensial untuk sukses di masa depan.

Motivasi peserta didik untuk membaca juga meningkat berkat adanya berbagai kompetisi membaca yang diadakan oleh sekolah. Kompetisi ini memberikan penghargaan dan pengakuan bagi peserta didik yang menunjukkan kemajuan atau pencapaian tertentu dalam membaca. Meskipun bisa dikatakan berhasil, pelaksanaan program SASISABU ini tidak luput tanpa tantangan. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan program ini adalah dukungan teknologi yang memadai. Sekolah telah berinvestasi dengan memastikan adanya jaringan internet yang stabil agar peserta didik dapat mengakses perpustakaan digital dengan mudah. Selain itu, pelatihan bagi guru dan peserta didik mengenai penggunaan teknologi ini juga sangat penting agar semua pihak dapat memanfaatkan fasilitas yang ada dengan optimal.

Di sisi lain, ada beberapa faktor yang dapat menghambat pelaksanaan program ini. Salah satu kendala utama adalah aksesibilitas bahan bacaan digital. Meskipun sekolah telah menyediakan sejumlah buku digital, namun ketersediaan bahan bacaan yang beragam dan berkualitas masih menjadi tantangan. Menurut Arsih, et al, untuk menunjang keberlangsungan program membaca digital, sekolah perlu terus memperbarui dan menambah koleksi buku digital yang dimiliki agar peserta didik tidak cepat bosan dan selalu menemukan bacaan yang menarik dan relevan dengan minat mereka (Arsih et al., 2024) . Faktor lain yang dapat menghambat adalah keberlanjutan program dalam jangka

panjang. Pengadaan dan pemeliharaan perangkat teknologi seperti *wi-fi* dan pembuatan buku digital yang terus diperbarui juga perlu dipertimbangkan. Untuk menjaga keberlanjutan program ini, sekolah perlu terus berinovasi dan bekerja sama dengan berbagai pihak.

Dalam wawancara dengan guru kelas 4, beliau menyampaikan bahwa sekolah telah berupaya mencari berbagai solusi untuk mengatasi tantangan ini. Salah satunya dengan terus berusaha memperbarui koleksi buku digital kami dengan bekerja sama dengan penerbit dan platform digital. Selain itu, sekolah juga menjalin kemitraan dengan beberapa perpustakaan daerah untuk mendapatkan dukungan dalam bentuk perangkat maupun akses.

Selain dukungan teknis dan finansial, peran aktif orang tua juga sangat penting dalam keberlanjutan program ini. Orang tua Adam mengungkapkan bahwa keterlibatan orang tua dalam memotivasi anak-anak untuk membaca di rumah sangat berpengaruh.

"Kami di rumah selalu berusaha mendampingi anak-anak saat mereka membaca dan mengapresiasi usaha mereka. Kami juga mendukung sekolah dengan ikut serta dalam berbagai kegiatan yang diadakan"

Melalui pernyataan tersebut, tidak heran jika program SASIBU ini sukses diimplementasikan pada peserta didik di SDN Tambakrejo 01. Menurut Bronfenbrenner, perkembangan individu dipengaruhi oleh sistem lingkungan yang saling berkaitan dan berinteraksi yang artinya interaksi langsung antara peserta didik, guru, dan orang tua (Bronfenbrenner, 1994). Dukungan dari guru dan keterlibatan orang tua dalam mendampingi peserta didik membaca dan memanfaatkan buku adalah kunci utama

keberhasilan di program ini. Kemudian berdasarkan pernyataan Vygotsky, anak usia sekolah dasar merupakan usia yang berada pada zona perkembangan proksimal sehingga bimbingan dari guru dan dukungan dari orang tua serta teman sebaya akan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi membaca dan literasi digital yang lebih baik (Fernanda, 2024).

KESIMPULAN

SDN Tambakrejo 01 di Semarang berhasil menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan mendukung perkembangan peserta didik melalui berbagai program. Salah satu program unggulannya adalah SASISABU (Satu Peserta Didik Satu Buku), yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dengan menyediakan akses mudah ke buku digital melalui *handphone* peserta didik masing-masing. Program ini tidak hanya meningkatkan minat membaca, tetapi juga kemampuan literasi digital peserta didik. Dukungan penuh dari sekolah, guru, orang tua, serta penggunaan teknologi yang optimal menjadi kunci sukses program ini. Tantangan seperti ketersediaan bahan bacaan yang beragam dan biaya pemeliharaan perangkat teknologi dapat diatasi melalui kerjasama dengan penerbit, perpustakaan daerah, dan pihak swasta.

DAFTAR RUJUKAN

Arsih, F., Alberida, H., Rahmic, Y. L., Fajrina, S., & Fadilah, M. (2024). The Effect of the Digital Book-Assisted Randai Learning Model on Students' Problem-Solving Skills and Information

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari program SASISABU terhadap literasi membaca dan literasi digital peserta didik melalui studi longitudinal. Penelitian kualitatif yang mendalam mengenai faktor-faktor pendukung dan tantangan dalam implementasi program ini juga penting dilakukan. Selain itu, membandingkan efektivitas program SASISABU dengan program literasi digital di sekolah lain akan memberikan wawasan berharga mengenai praktik terbaik. Peneliti juga harus mengeksplorasi bagaimana keterlibatan orang tua mempengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta mengkaji kualitas bahan bacaan digital yang tersedia. Penggunaan data analitik untuk memantau dan meningkatkan program dapat memberikan rekomendasi berbasis data untuk perbaikan di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN Tambakrejo 01 atas kesempatan yang diberikan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Henry Januar Saputra, M.Pd., dan Ibu Dr. Ida Dwijayanti, M.Pd., atas bimbingan dan arahan yang berharga sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.

Literacy. *Journal of Law and Sustainable Development*, 12(1), e2753.

<https://doi.org/10.55908/sdgs.v12i1.2753>

- Bronfenbrenner, U. (1994). Who Cares for Children?*. Dalam *Resources for Early Childhood*. Routledge. *Education*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.18112>
- Chima Abimbola Eden, Onyebuchi Nneamaka Chisom, & Idowu Sulaimon Adeniyi. (2024). PROMOTING DIGITAL LITERACY AND SOCIAL EQUITY IN EDUCATION: LESSONS FROM SUCCESSFUL INITIATIVES. *International Journal of Management & Entrepreneurship Research*, 6(3), 687–696. <https://doi.org/10.51594/ijmer.v6i3.880>
- Dong, H., Qu, H., Liu, P., & Apuke, O. D. (2024). The effectiveness of using interactive visual multimedia technology intervention in improving the literacy skills of children in rural China. *Learning and Motivation*, 86, 101964. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2024.101964>
- Fernanda, L. V. J. (t.t.). *Informe final del trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía del Idioma Inglés*.
- Huber, V. (2024). Reading. *The American Historical Review*, 129(2), 566–571. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhae172>
- Jatnika, S. A. (2019). Budaya Literasi untuk Menumbuhkan Minat Membaca dan Menulis. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 1–6. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.18112>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan » Republik Indonesia. (t.t.). Diambil 19 Juli 2024, dari <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/07/perjenjangan-buku-untuk-meningkatkan-kecintaan-membaca>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. SAGE.
- Nugroho, A. W., Dewi, A. A., & Negeri, S. (2024). *KAJIAN LITERATUR: PERAN LINGKUNGAN BELAJAR DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BELAJAR ANAK*. 3.
- Permatasari, A. D., Ifitah, K. N., Sugiarti, Y., & Anwas, E. O. M. (2022). PENINGKATAN LITERASI INDONESIA MELALUI BUKU ELEKTRONIK. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 261. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p261--282>
- PISA 2022 Results (Volume I). (2023, Desember 5). OECD. https://www.oecd.org/en/publications/2023/12/pisa-2022-results-volume-i_76772a36.html
- Sujadi, I., Budiyo, Kurniawati, I., Wulandari, A. N., Andriatna, R., & Puteri, H. A. (2023). The Abilities of Junior High School



Students in Solving PISA-Like
Mathematical Problems on
Uncertainty and Data Contents.
*Jurnal Penelitian Dan
Pengembangan Pendidikan*,
7(1), 102–109.
[https://doi.org/10.23887/jppp.v7
i1.51931](https://doi.org/10.23887/jppp.v7i1.51931)

Tahmidaten, L., & Krismanto, W.
(2020). Permasalahan Budaya
Membaca di Indonesia (Studi
Pustaka Tentang Problematika &
Solusinya). *Scholaria: Jurnal*

Pendidikan dan Kebudayaan,
10(1), 22–33.
[https://doi.org/10.24246/j.js.202
0.v10.i1.p22-33](https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33)

Wirdiyana, A. A., Sunaengsih, C., &
Syahid, A. A. (2024). Utilization
of Digital Books in Increasing
Students' Reading Interest.
Pedagogia : Jurnal Pendidikan,
13(1), 134–144.
[https://doi.org/10.21070/pedago
gia.v13i1.1632](https://doi.org/10.21070/pedagogia.v13i1.1632)