

Pengaruh Media Aplikasi *Let's Read Asia* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5

Arina Esfanti¹, Muhammad Misbahul Munir²

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Jepara, Indonesia

Email: 211330000794@unisnu.ac.id¹, misbahulmunir@unisnu.ac.id²

Info Artikel

Abstract

Keywords:

Let's Read Asia Application Media, Speaking Skills, Elementary School Students

This study aims to determine the effect of 5th grade students' speaking skills on Indonesian subjects at SDN 2 Sowon Lor Jepara using Let's Read Asia learning media. The research design used is a quantitative approach using a pre-experimental research design in the form of One Group Pretest-Posttest Design, the sample used was 27 students. The research instrument used was a direct oral test to students. The results of the descriptive analysis showed an increase in the average pre-test score (9.8889) to post-test (14.8148) and a decrease in the standard deviation (from 2.51661 to 1.88184), the paired sample t-test produced a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference between the pre-test and post-test. The level of influence of this application is in the medium category with an average N-Gain value of 0.4979, supported by a standard deviation of 0.12696 which indicates a not too large variation in improvement between students. The effectiveness of the Let's Read Asia application is based on its ability to increase reading interest through the provision of free picture stories, translation features that expand the collection, and its positive influence on the classroom atmosphere that encourages student activity, curiosity, and learning motivation, especially in terms of speaking skills. These results strengthen the evidence that Let's Read Asia is a useful learning tool.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh keterampilan berbicara siswa kelas 5 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Sowon Lor Jepara menggunakan media pembelajaran *Let's Read Asia*. Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pra-eksperimental dalam bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*, sampel yang digunakan berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yakni tes lisan secara langsung kepada siswa. Hasil analisis deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata *pre-test* (9.8889) menjadi *post-test* (14.8148) dan penurunan standar deviasi (dari 2.51661 menjadi 1.88184), Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai *signifikansi* 0.000 ($p < 0.05$), menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Tingkat pengaruh aplikasi ini berada pada kategori sedang dengan nilai N-Gain rata-rata 0.4979, didukung oleh standar deviasi 0.12696 yang menunjukkan variasi peningkatan yang tidak terlalu besar antar siswa. Efektivitas aplikasi *Let's Read Asia* didasarkan pada kemampuannya untuk meningkatkan minat baca melalui penyediaan cerita bergambar gratis, fitur penerjemahan yang memperluas koleksi, serta pengaruh positifnya terhadap suasana kelas yang mendorong keaktifan, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar siswa, terutama dalam hal keterampilan berbicara. Hasil ini menguatkan bukti bahwa *Let's Read Asia* merupakan alat bantu pembelajaran yang bermanfaat.

© 2026 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar adalah tahap krusial dalam membangun fondasi pengetahuan dan kemampuan siswa di masa depan. Pembelajaran pada tingkat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif, emosional dan psikomotorik siswa secara umum. Pembelajaran yang efektif yakni yang dapat menghubungkan siswa langsung dengan lingkungannya. Lingkungan pendidikan mencakup semua faktor eksternal yang mempengaruhi perkembangan anak dan menjadi tempat berlangsungnya pendidikan. Umumnya, lingkungan pendidikan berfungsi untuk membantu siswa berinteraksi dengan aspek fisik, sosial, dan budaya sekitarnya, serta mengajarkan perilaku umum dan mempersiapkan individu untuk peran tertentu (Munir, 2018). Upaya peningkatan standar pendidikan di Indonesia diwujudkan melalui serangkaian reformasi yang mencakup penyempurnaan kurikulum, penguatan profesionalisme guru, serta penyediaan lingkungan belajar yang berbasis teknologi. Transformasi ini menjadi penting karena mutu pendidikan berbanding lurus dengan kemajuan sebuah negara (Mabruroh & Liansari, 2025). Saat ini pembelajaran di SD menggunakan kurikulum merdeka, program ini menekankan pada pengembangan karakter dan *soft skills* siswa. Fokus utamanya adalah pada proses pembelajaran yang adaptif serta materi-materi yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa (Mujiburrahman et al., 2023).

Kurikulum merdeka tentu akan memberikan pengaruh besar terhadap guru dan tenaga pengajar di sekolah, khususnya terkait dengan pengelolaan pembelajaran, taktik dan cara pembelajaran, teknik pembelajaran, serta juga proses penilaian pembelajaran (Muslimah & Hardini, 2023). Pembelajaran pada dasarnya tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada siswa atau menciptakan interaksi antara guru dan siswa, tetapi juga berfungsi untuk mengasah keterampilan mengajar guru dan mengelola situasi pembelajaran secara efisien (Anjani et al., 2020). Sebagai sosok kunci dalam dunia pendidikan, seorang guru memegang peranan penting dalam menciptakan suasana akademik yang kondusif. Ini termasuk upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat menginspirasi dan mempertahankan ketertarikan sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar (Ninković et al., 2022). Guru harus terlebih dahulu membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan metode dan model yang beragam. Penggunaan berbagai metode dan model pembelajaran membantu menjadikan lingkungan belajar lebih

menarik dan mudah dipahami untuk dipahami serta menjadikan suasana kelas lebih dinamis (Burhan et al., 2022). Selain meningkatkan keterampilan guru, menciptakan pembelajaran yang interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan dan memberikan berbagai dampak positif dalam pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif saat ini sangat mudah, karena didukung dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Saat ini, setiap aspek kehidupan perlu berinovasi dan beralih ke digital, termasuk sektor ekonomi, transportasi serta bidang pendidikan (Sutriyani et al., 2022). Menghadapi dinamika global yang ditandai oleh perkembangan pesat dan akses tak terbatas terhadap informasi, peningkatan kemampuan sumber daya manusia menjadi sebuah urgensi. Fenomena ini mendorong percepatan di berbagai bidang, termasuk Pendidikan (Minan & Rizqi, 2025). Pendidikan sejatinya adalah instruktur strategis yang tidak hanya berfungsi mengeksplorasi kapasitas intelektual individu tetapi juga memfasilitasi transformasi kemampuan adaptif agar tetap relevan di tengah perubahan zaman (Nuryanah et al., 2025).

Teknologi dalam bidang pendidikan dapat memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran antara pendidik dan siswa, hal ini memungkinkan efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar dapat dimaksimalkan (Huda et al., 2020). Salah satunya yakni penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Media pembelajaran dimaknai sebagai sarana atau jembatan untuk “mentransfer” informasi pembelajaran dari pihak yang mengirim pesan (pengajar atau guru) kepada pihak yang menerima pesan (siswa) dengan harapan agar informasi dapat dipahami dengan jelas dan sesuai tujuan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Selain itu, media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dan motivasi bagi siswa agar lebih fokus pada pembelajaran (Aisyah, 2021). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar membawa pengaruh positif yang signifikan dan mempermudah proses belajar siswa. Media pembelajaran menjadi bagian integral dari keberhasilan proses belajar. Selain itu, media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman ide, hasil belajar dan kemampuan analisis kritis siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran berbasis digital mengacu pada pemanfaatan teknologi untuk menyajikan konten Pendidikan dalam berbagai format elektronik, terdiri dari: teks, gambar, suara, dan video dan animasi seperti *ebook*, *web*, *e-modul*, *flash*, CD multimedia interaktif dan lainnya. Penggunaan media pembelajaran digital telah membawa

perubahan besar dalam sistem pembelajaran (Sitepu, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk digital salah satunya yakni aplikasi *Let's Read Asia*. Aplikasi *Let's Read Asia* adalah aplikasi yang diinisiasi oleh komunitas *The Asia Foundation* sebagai perpustakaan digital yang menyediakan beragam bacaan, tidak hanya menarik tetapi juga berhubungan erat dengan budaya dan kehidupan sehari-hari siswa. Selain memperkuat kebiasaan membaca, aplikasi ini juga berperan penting dalam mengasah kemampuan komunikasi, berpikir kritis siswa dan kreativitas yang diperlukan di abad ke-21 (Amelia et al., 2023). Misi *Let's Read Asia* adalah menanamkan kebiasaan membaca pada anak-anak Indonesia sejak usia dini dengan cara mendigitalisasi konten, mengembangkan cerita rakyat yang kaya akan pengetahuan lokal serta mengubah literatur anak-anak yang bagus menjadi bahasa nasional serta bahasa daerah. Aplikasi *Let's Read Asia* adalah platform media *online* yang menawarkan cara membaca yang jauh lebih menarik dan menyenangkan lengkap dengan ilustrasi (Sari et al., 2022). *Let's Read Asia* menyajikan berbagai koleksi cerita yang dikelompokkan ke dalam enam tingkat, mulai dari level 0 hingga 5, yang secara khusus dirancang untuk memenuhi berbagai kemampuan pemahaman membaca siswa (Farhani et al., 2022). Pada level 0, materi yang disediakan cocok untuk anak pra-sekolah. Level 1 ditujukan bagi siswa di kelas 1 dan 2 SD. Sedangkan pada level 2, materi ini ditujukan untuk siswa kelas 3 hingga 5 SD. Di level 3 hingga 5, ditujukan untuk tingkat pemahaman siswa kelas 5 sampai 6 SD.

Let's Read Asia memanfaatkan teknologi guna menumbuhkan kegemaran membaca anak, dengan menyajikan perpustakaan digital berupa buku cerita bergambar yang bisa diakses dan diunduh tanpa biaya (gratis) melalui situs atau aplikasi (W. R. F. Sari & Gusthini, 2023). Tujuan sosial dari aplikasi *Let's Read Asia* yaitu untuk menjadikan anak-anak gemar membaca dan sebagai wadah yang berdampak positif dari teknologi. Anak-anak yang suka membaca cenderung lebih bersemangat dan senang saat pembelajaran (Ermerawati, 2019). Aplikasi *Let's Read Asia* menawarkan berbagai keunggulan, termasuk akses gratis untuk cerita digital. Aplikasi ini dapat diakses daring dengan internet atau secara luring setelah cerita diunduh. Pengguna dapat membaca cerita di perangkat digital atau mencetaknya untuk dibaca secara fisik. Aplikasi *Let's Read Asia* juga mendukung multi bahasa, mencakup bahasa asing, nasional dan daerah. Selain itu, aplikasi ini menghadirkan kembali cerita rakyat dengan sentuhan kearifan

lokal. Cerita yang disajikan singkat dan menggunakan bahasa yang sederhana dengan tujuan memastikan cerita lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Cerita beragam dan gambar atau ilustrasi yang menarik serta teks yang dapat diperbesar membuat isi cerita lebih jelas. Sebagai media yang praktis, aplikasi ini terbukti berhasil menumbuhkan minat baca anak-anak melalui ponsel pintar yang tersedia tanpa memandang waktu atau tempat. (Lestari & Kurnia, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbicara dan berbahasa siswa. Melalui berbagai aspek yang diajarkan, pembelajaran ini bertujuan membekali siswa dengan kemampuan komunikasi yang efektif serta pemahaman yang mendalam terhadap sastra. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga bukan hanya sebagai pengembangan keterampilan komunikasi, tetapi juga sebagai penguasaan ilmu pengetahuan. Melalui bahasa, seseorang dapat mempelajari berbagai ilmu pengetahuan global (Harlina & Wardarita, 2020). Di samping itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga berfungsi sebagai wadah untuk menumbuhkan sikap, pengetahuan, kemampuan, dan daya cipta siswa secara menyeluruh (Ali, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa di beberapa aspek berikut: kemampuan berkomunikasi secara lisan dan tertulis dengan efisien dan etis. Penghargaan dan kebanggaan sebagai bahasa pemersatu, bahasa Indonesia. Mahir menerapkan Bahasa Indonesia secara akurat dan kreatif dalam beragam konteks (Samsiyah, 2016). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Badan Standar Kurikulum dan Penilaian Pendidikan, menyatakan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meliputi 2 jenis kemampuan. Pertama khususnya kemampuan untuk menerima atau reseptif (mendengarkan, membaca, dan melihat). Kedua yakni Kemampuan produktif (menulis, berbicara, dan menjelaskan). Berbicara adalah kemampuan untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan reaksi secara efektif melalui bahasa lisan. Kemampuan berbicara yakni kemampuan seseorang untuk menghasilkan suara melalui lisan untuk mengkomunikasikan pikiran dan emosi kepada orang lain melalui cara pengucapan, aturan Bahasa, pilihan kata, kefasihan dan pemahaman (Jaya, 2019).

Keterampilan berbicara, yang melibatkan komponen-komponen seperti penguasaan kosakata, tata bahasa, dan kepekaan terhadap bunyi bahasa, merupakan elemen krusial dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia yang

wajib dikuasai guru dan siswa (Iham & Wijati, 2020). Kemampuan berbicara yang baik berperan penting dalam membantu siswa berkomunikasi secara jelas dan efektif. Tidak hanya di dalam kelas tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Berbeda dengan fokus pembelajaran yang sering kali didominasi oleh membaca dan menulis, keterampilan berbicara memerlukan perhatian khusus dan latihan yang tekun (Rao, 2019). Pengembangan keterampilan berbicara dimulai dari kemampuan menyimak dan berlanjut melalui komunikasi timbal balik antara guru dan siswa (Harahap et al., 2024). Latihan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih luas, termasuk pengembangan intelektualitas serta aspek emosional dan sosial siswa. Oleh karena itu, penguasaan keterampilan berbicara sejak dini sangat penting untuk menghindari hambatan dalam proses pembelajaran di masa depan (Putri et al., 2021). Terdapat 5 indikator dalam kemampuan berbicara, khususnya kelancaran berbicara, ketepatan pilihan kata, struktur kalimat, intonasi kalimat saat membaca, dan ekspresivitas (Aufa et al., 2020).

Hasil observasi di kelas 5 SDN 2 Sowan Lor Jeparo pada semester ganjil, ditemukan bahwa 25% siswa belum lancar berbicara dengan baik dan benar, meskipun kegiatan belajar mengajar telah menggunakan media digital seperti *speaker* dan proyektor. Namun, kurangnya keterampilan berbicara siswa masih terlihat, terutama saat guru meminta jawaban lisan. Akibatnya pelafalan dan intonasi siswa sering kali kurang jelas. Saat penggunaan media pembelajaran digital, guru hanya meminta siswa menyimak video. Siswa juga kurang mampu dalam menceritakan atau menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Media yang digunakan saat ini, seperti pemanfaatan media digital berupa *speaker* dan proyektor, ternyata belum cukup efektif dalam melatih keterampilan berbicara siswa. Hal ini menegaskan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk melatih keterampilan berbicara siswa secara efektif agar lebih interaktif dan berkaitan dengan kebutuhan siswa di zaman digital sekarang, seperti pemanfaatan aplikasi pembelajaran *Let's Read Asia*. Aplikasi ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan membaca siswa dengan menawarkan beragam buku cerita interaktif. Ilustrasi yang menarik dan pilihan bahasa yang beragam mampu meningkatkan pemahaman bacaan siswa, melatih pengucapan serta intonasi. Selain itu, kegiatan membaca yang didorong oleh aplikasi ini memberikan kesempatan bagi siswa

untuk berlatih berbicara secara lisan. Dengan demikian, penggunaan *Let's Read Asia* memiliki potensi yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan berbicara siswa (Tonia & Vevy, 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Cahaya et al., (2022) mengungkapkan bahwa elemen interaktif dalam aplikasi *Let's Read Asia*, seperti cerita bergambar dan audio, membantu siswa memahami bahasa dengan lebih baik. Kemudian, Azwani et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan aplikasi ini meningkatkan literasi digital siswa, dengan perbedaan signifikan pada hasil angket dan prestasi belajar di kelas eksperimen. Selanjutnya, Nurlaela et al., (2023) mencatat peningkatan skor *pre-test* dan *post-test* sebesar 48,44% setelah menerapkan aplikasi ini di Gama UI Pondok Labu. Selain itu, Irnanda Dwi Baroka (2024) juga menemukan bahwa *Let's Read Asia* meningkatkan Kemahiran berbicara anak MIS Guppi 12 Lubuk Kembang. Persamaan penelitian diatas menunjukkan adanya fokus pada aplikasi *Let's Read Asia* di sekolah dasar sebagai alat pengajaran. Secara umum, mencatat adanya peningkatan keterampilan siswa setelah penerapan aplikasi ini, yang menegaskan kelayakan *Let's Read Asia* sebagai alat bantu belajar.

Metode penelitian kuantitatif, seperti penggunaan *pre-test* dan *post-test* serta angket, mendominasi dalam mengukur dampak aplikasi. Namun, perbedaan muncul dalam aspek keterampilan yang diteliti. Cahaya et al. (2022) menyoroti peningkatan pemahaman bahasa melalui fitur interaktif, sementara Azwani et al. (2023) fokus pada literasi digital dengan mengukur hasil angket dan prestasi belajar. Nurlaela et al. (2023) mencatat peningkatan nilai total hasil *pre-test* dan *post-test*, serta Irnanda Dwi Baroka (2024) meneliti peningkatan keterampilan berbicara. Selain itu, metode pengukuran dan lokasi penelitian juga bervariasi, menunjukkan konteks yang berbeda dalam penerapan aplikasi. Meskipun demikian, penelitian ini adalah bukti bahwa *Let's Read Asia* memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran siswa. Mengacu pada latar belakang tersebut, akan dilakukan penelitian berjudul "Pengaruh Media Aplikasi *Let's Read Asia* terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 5". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai seberapa besar peningkatan kemampuan berbicara siswa sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran digital *Let's Read Asia*, agar dapat berkontribusi secara efektif dalam meningkatkan metode pembelajaran yang lebih efektif serta interaktif.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian pra-eksperimental dalam bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Peserta didik kelas 5 SDN 2 Sowan Lor Jepara yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 11 laki-laki dan 16 perempuan menjadi subjek dari penelitian ini. Dalam penelitian ini, hanya satu kelompok yang dilibatkan tanpa kelompok pembanding. Desain ini dipilih agar peneliti dapat mengukur perubahan yang terjadi setelah perlakuan dengan lebih akurat, yaitu dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) (Herlina, 2022). Instrumen penelitian yang digunakan yakni tes lisan secara langsung kepada siswa. Pada desain ini, peneliti hanya melibatkan satu kelompok subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol. Kelompok tersebut diukur dua kali, yakni sebelum dan setelah diberikan perlakuan (intervensi). Tujuan dari desain ini adalah untuk mengamati apakah terdapat perubahan pada variabel dependen setelah intervensi diterapkan (Moleong, 2021). Berikut adalah bentuk desain yang diterapkan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
	X	
O ₁	(Penerapan Media Aplikasi Let's Read Asia)	O ₂

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, atau pengamatan yang dipadukan dengan tes keterampilan berbicara sebagai *pre-test* dan *post-test* guna menilai data perkembangan Kemampuan berbicara siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Let's Read Asia*. Adapun indikator dalam keterampilan berbicara yang digunakan sebagai acuan yakni kelancaran dalam berbicara, ketepatan pemilihan kata, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi yang tepat saat membaca (Aufa et al., 2020). Uji validitas isi dilaksanakan melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli, variabel yang diteliti dimasukkan dalam kisi instrumen pada lembar uji ini dalam bentuk indikator yang berfungsi sebagai standar. Untuk memastikan validitasnya, konsultasi dilakukan dengan ahli di bidangnya (Jessyca & Suyasa, 2021).

Sebelum melakukan analisis inferensial, serangkaian uji prasyarat statistik, termasuk Uji homogenitas varians dan normalitas dilakukan untuk memastikan asumsi dasar terpenuhi yang penting bagi kevalidan analisis berikutnya sudah

dipenuhi. Selanjutnya, untuk menganalisis hipotesis perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berbicara siswa setelah menggunakan aplikasi, diterapkan metode analisis *Paired Sample T-Test*. Selain itu, uji N-Gain juga digunakan untuk mengukur seberapa besar dampak media aplikasi *Let's Read Asia* terhadap kemampuan berkomunikasi siswa dengan aplikasi IBM SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskriptif Statistik

Uji deskriptif statistik bertujuan untuk merangkum, mengorganisir dan menyajikan informasi dalam format yang mudah dimengerti serta memberikan uraian umum mengenai karakteristik suatu data. Deskriptif statistik berfokus pada pengumpulan, pengolahan, dan penyajian informasi, dapat berupa tabel atau grafik, serta menghitung ukuran pemusatan (*mean* atau rata-rata, *median*, dan *modus*) serta metrik distribusi data (*standar deviasi*, *varians*).

Tabel 2. Uji Deskriptif Statistik

Descriptives

[DataSet0]

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	27	5.00	15.00	9.8889	2.51661
PostTest	27	11.00	19.00	14.8148	1.88184
Valid N (listwise)	27				

Tabel 2 menunjukkan hasil uji deskriptif statistik dengan jumlah sampel 27 siswa (N=27). Pada tahap *pre-test*, nilai minimum tercatat 5.00 dan nilai maksimum 15.00, dengan rata-rata (*mean*) 9.8889 dan standar deviasi (*Std. Deviation*) 2.51661. Sementara itu, pada tahap *post-test* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan 11,00 sebagai nilai terendah dan 19,00 sebagai nilai tertinggi. Rata-rata (*mean*) pada *post-test* mencapai 14.8148. Selain itu, standar deviasi untuk *post-test* tercatat 1.88184.

2. Uji Normalitas

Metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah sekumpulan data terdistribusi secara teratur disebut uji normalitas. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan satu sampel. Metode ini dipilih secara khusus karena ukuran sampel yang dimiliki kurang dari 50, sehingga lebih tepat untuk data dengan ukuran kecil. Apabila nilai signifikansi (*p-value*) lebih besar dari 0,05 (*p*-0,05), maka data tersebut dianggap terdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Keterampilan Berbicara	Pre Test	.157	27	.088	.955	27	.290
	Post Test	.165	27	.059	.961	27	.399

Tabel 3 menyajikan data hasil uji normalitas untuk mengevaluasi hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Dari table di atas seperti yang dapat ditunjukkan, data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai signifikansi 0,290. Karena nilai ini ($0,290 > 0,05$) lebih tinggi dari 0,05, bisa diambil kesimpulan bahwa data *pre-test* keterampilan berbicara siswa terdistribusi normal. Hal ini juga berlaku untuk nilai signifikansi dari data *post-test*. Nilai signifikansi untuk data *post-test* adalah 0.399. Nilai ini juga lebih besar dari 0.05 ($0.399 > 0.05$), yang mengindikasikan bahwa data *post-test* keterampilan berbicara siswa juga terdistribusi secara normal.

3. Uji Homogenitas

Memastikan kumpulan data yang dianalisis memiliki distribusi yang sama adalah tujuan uji homogenitas, yang sering dikenal sebagai penilaian kesetaraan varians serupa atau sebanding. Uji homogenitas ini sangat penting sebagai syarat untuk beberapa pengujian statistik parametrik agar analisis yang diperoleh valid dan reliabel atau terpercaya. Uji *Levene* digunakan untuk melakukan uji homogenitas dalam penelitian ini. Keputusan diambil berdasarkan nilai *signifikansi*, jika lebih tinggi dari *alpha* ($p > 0,05$), maka varians dianggap homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas
 Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berbicara	Based on Mean	2.690	1	52	.107
	Based on Median	1.890	1	52	.175
	Based on Median and with adjusted df	1.890	1	48.020	.176
	Based on trimmed mean	2.678	1	52	.108

Temuan uji *Levene* untuk homogenitas ditampilkan dalam tabel 4. Berdasarkan *mean* yang diperoleh, nilai statistik *Levene* sebesar 2.690 dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0.107. Karena 0,17 merupakan nilai signifikansi yang lebih besar daripada 0,05 ($0,107 > 0,05$), maka dapat dikatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada varians data keterampilan berbicara antara *pre-test* dan *post-test*.

4. Uji Paired Sampel T-Test

Uji *paired sampel t-test* dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara 2 pengukuran yang saling berkaitan dengan pengambilan keputusan, jika

sig. 2-tailed kurang dari 0.05 (*sig. 2-tailed* < 0.05), maka terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Jika, *sig. 2-tailed* lebih dari 0.05 (*sig. 2-tailed* > 0.05), maka tidak terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5. Uji Paired Sampel T-Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence ...	
Pair 1	Pre Test - Post Test	-4.92593	1.46566	.28207	Lower	
Paired Samples Test						
		Paired ...				
		95% Confidence Interval of the ...	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	Pre Test - Post Test	Upper	-4.34613	-17.464	26	.000

Uji normalitas serta homogenitas data telah menunjukkan hasil yang sesuai dengan ketentuan statistik. Oleh karena itu, analisis dilanjutkan dengan uji *paired sampel t-test* untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh media aplikasi *Let's Read Asia* terhadap keterampilan berbicara siswa. Hasil uji *paired sample t-test* ditampilkan pada tabel 5 dengan nilai *signifikansi* (*sig.2-tailed*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* karena nilai *sig.2-tailed* kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).

5. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* dilakukan guna mengukur atau menilai seberapa efektif pembelajaran atau intervensi tertentu dengan membandingkan perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. *N-Gain* berperan dalam menilai seberapa signifikan peningkatan pemahaman atau keterampilan siswa setelah menerima pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) dengan pengambilan keputusan. Jika, *mean* lebih dari 0.7 (*mean* > 0.7), maka dikategorikan tinggi. Jika *mean* berada antara 0.3 sampai 0.7 ($0.3 < mean < 0.7$), maka masuk pada kategori sedang. Diklasifikasikan sebagai rendah jika nilai rata-rata kurang dari 0,3 (nilai rata-rata $< 0,3$).

Tabel 6. Uji N-Gain

Descriptives					
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	27	.27	.80	.4979	.12696
Valid N (listwise)	27				

Tabel 6 menunjukkan hasil uji *N-Gain* keterampilan berbicara siswa setelah perlakuan (*treatment*) menggunakan aplikasi *Let's Read Asia*. Berdasarkan tabel di atas, Nilai rata-rata

yang diperoleh adalah 0,4979, yang menunjukkan nilai tersebut berada di antara 0,3 dan 0,7 ($0.3 < 0.4979 < 0.7$). Maka peningkatan keterampilan berbicara siswa berada pada tingkat yang sedang. Tingkat ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Let's Read Asia* cukup berhasil dalam membantu meningkatkan keterampilan berbicara. Standar deviasi sebesar 0.12696 menunjukkan bahwa variasi nilai N-Gain di antara para siswa tidak terlalu besar, yang berarti banyak siswa mengalami peningkatan yang cukup sepadan dan konsisten dalam kategori sedang.

Hasil dari penelitian yang dilakukan di SDN 2 Sowon Lor Jepara menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbicara siswa kelas 5 setelah penggunaan media pembelajaran aplikasi *Let's Read Asia* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pertemuan pertama diawali dengan pemberian *pre-test* berupa tes berbicara secara langsung kepada siswa, hasil *pre-test* memberikan gambaran awal kemampuan siswa sebelum penggunaan media aplikasi *Let's Read Asia* dan menghasilkan nilai *mean* sebesar 9.8889. Nilai *mean* pada *pre-test* yang diperoleh menunjukkan bahwa secara umum keterampilan berbicara siswa masih belum berkembang dengan optimal. Khususnya pada indikator intonasi, kelancaran berbicara dan ekspresi menjadi hambatan yang paling terlihat. Bahkan, didapati satu siswa yang masih menghadapi kesulitan dasar dalam membaca. Pengenalan awal tentang aplikasi *Let's Read Asia* diberikan sebelum memasuki materi ide pokok cerita. Siswa terlihat antusias dikarenakan isi aplikasi yang kaya dengan cerita bergambar lucu dan berwarna. Menjadikan siswa tertarik dan bersemangat, sehingga menciptakan suasana belajar menjadi lebih positif dan interaktif.

Pertemuan kedua, pembelajaran materi sebab akibat dilaksanakan dengan model *Story Telling*. Aplikasi digital *Let's Read Asia* berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa melakukan kegiatan membaca cerita yang sudah dipilih dan kemudian menyampaikan kembali inti cerita tersebut secara lisan. Melalui media aplikasi *Let's Read Asia*, progres dalam pembelajaran mulai terlihat. Para siswa menunjukkan peningkatan sesuai indikator keterampilan berbicara, seperti kelancaran berbicara, pilihan kata yang tepat, struktur kalimat, intonasi, dan ekspresi. Hal ini terbukti dari perbaikan intonasi dan ekspresi siswa saat diminta untuk membaca dan menceritakan kembali isi cerita. Di samping itu, penggunaan media ini juga semakin meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa.

Pertemuan ketiga atau tahap akhir dalam rangkaian penelitian diawali dengan proses

pembelajaran yang dilakukan kembali menggunakan media aplikasi *Let's Read Asia* dengan model pembelajaran *Role Playing* pada materi imbuhan *pe-an* untuk mengasah keterampilan siswa dalam berbicara. Siswa diminta untuk bermain peran sesuai dengan cerita yang sudah dipilih di depan kelas. Setelah pembelajaran selesai guru memberikan refleksi dan dilanjutkan dengan *post-test* guna menilai peningkatan keterampilan berbicara. Hasil nilai *mean* pada *post-test* sebesar 14.8148. Perbedaan hasil ini membuktikan perkembangan keterampilan berbicara siswa meningkat setelah penggunaan aplikasi *Let's Read Asia*. Peningkatan keterampilan berbicara semakin terlihat dimana siswa mampu memenuhi hampir seluruh indikator yang dinilai (kelancaran berbicara, ketepatan pemilihan kata, struktur kalimat, intonasi dan ekspresi).

Penemuan ini menunjukkan bahwa aplikasi *Let's Read Asia* berpengaruh dengan tingkat pengaruh yang sedang terhadap keterampilan berbicara siswa kelas 5 di SDN 2 Sowon Lor Jepara. Hal ini bisa terlihat dari rata-rata skor *pre-test* dan *post-test*. Skor rata-rata *pre-test* adalah 9.8889, sementara pada *post-test* mencapai 14.8148, yang menandakan adanya peningkatan nilai rata-rata. Di samping itu, nilai standar deviasi pada *pre-test* adalah 2.51661, sedangkan pada *post-test* mencapai 1.88184. Penurunan standar deviasi ini mengindikasikan bahwa data *post-test* memiliki variabilitas yang lebih rendah atau lebih konsisten daripada *pre-test*, yang menunjukkan bahwa hasil setelah perlakuan lebih cenderung terpusat di sekitar nilai rata-rata yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, data deskriptif ini menunjukkan adanya perbaikan yang positif pada variabel yang diukur setelah perlakuan (*treatment*). Peningkatan keterampilan berbicara siswa juga didukung oleh hasil dari uji *paired sampel t-test*, yang bertujuan untuk memvalidasi hipotesis penelitian mengenai dampak media aplikasi *Let's Read Asia* terhadap kemampuan berkomunikasi siswa.

Perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* ditunjukkan oleh hasil uji *t sampel berpasangan*, yang menghasilkan nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig. 2-tailed* kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Untuk mengetahui tingkat pengaruh media aplikasi *Let's Read Asia*, dilakukan uji *N-Gain* dengan hasil nilai *mean* sebesar 0.4979, yang berarti berada diantara 0.3 sampai 0.7 ($0.3 < 0.4979 < 0.7$). Maka peningkatan keterampilan berbicara siswa berada pada kategori sedang. Kategori ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Let's Read Asia* cukup berhasil dalam membantu meningkatkan keterampilan berbicara. Standar deviasi sebesar 0.12696 menunjukkan bahwa variasi nilai N-Gain

di antara para siswa tidak terlalu besar, yang berarti banyak siswa mengalami peningkatan yang cukup sepadan dan konsisten dalam kategori sedang.

Penelitian ini memiliki keselarasan dengan temuan dari (Baroka, 2024) yang menyebutkan bahwa aplikasi *Let's Read Asia* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa dan menegaskan tentang kelayakan sebagai alat bantu belajar. Beberapa faktor yang menjadikan aplikasi *Let's Read Asia* efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara yakni dapat membuat anak-anak senang membaca dan berfungsi sebagai sarana yang memberikan dampak positif dari penggunaan teknologi. Di samping itu, aplikasi *Let's Read Asia* bertujuan untuk menumbuhkan minat baca anak-anak melalui buku cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk perpustakaan digital yang tersedia secara bebas untuk diunduh oleh semua anak melalui situs web atau aplikasi (Stevani & Astuti, 2023). Data yang diperoleh oleh (Lehan et al., 2024) menyatakan penggunaan aplikasi *Let's Read Asia* memberikan pengaruh positif pada keterampilan membaca nyaring siswa di kelas rendah, yang dapat diukur melalui lima indikator (keakuratan dalam mengucapkan teks dengan memperhatikan tanda baca, kehalusan pelafalan saat membaca, kecermatan intonasi ketika membaca, kelancaran saat membaca sesuai dengan tempo, dan kekuatan suara). Melalui penggunaan aplikasi *Let's Read Asia*, indikator yang paling menonjol dengan kategori sangat baik (SB) adalah indikator kelima mengenai kekuatan suara.

Aplikasi *Let's Read Asia* menyediakan fitur alih bahasa yang dirancang untuk mengubah cerita ke Bahasa yang diinginkan dengan tepat. Fitur alih bahasa ini berfungsi untuk mengumpulkan berbagai cerita yang terdapat dalam sebuah bahasa yang selanjutnya akan diterjemahkan ke beberapa bahasa lain (Afifatunnisa et al., 2023). Pada cerita berjudul "Tamtam" karya Amrin Pisay dapat dikaitkan dengan materi sebab-akibat. Karya tersebut diterjemahkan dari Bahasa Khemr (Kamboja) ke Bahasa Indonesia dengan fitur alih Bahasa. Penelitian oleh (Habibi & Dewi, 2025) juga menyatakan bahwa aplikasi *Let's Read Asia* juga memainkan peranan yang signifikan dalam kebiasaan membaca dengan penyediaan kosakata yang mudah diakses bagi siswa sekolah dasar, pengajaran tata Bahasa melalui narasi gambar yang menarik, pilihan berbagai Bahasa serta beraneka tema. Oleh sebab itu, aplikasi *Let's Read Asia* dapat digunakan sebagai solusi yang efektif untuk mendorong minat membaca di kalangan anak-anak usia sekolah.

Penggunaan aplikasi *Let's Read Asia* memberikan pengaruh positif terhadap suasana kelas. Dari penelitian yang telah dilakukan, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan menunjukkan keingintahuan yang besar, serta menunjukkan rasa semangat dalam belajar Bahasa Indonesia melalui aplikasi *Let's Read Asia*. Para siswa juga sangat tertarik dengan berbagai cerita yang ada karena setiap cerita dilengkapi dengan gambar yang menarik, berwarna, dan menghibur. Selain itu, aplikasi ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mengasah keterampilan berbicara siswa, terutama pada indikator ekspresi. Dengan memberikan isyarat visual melalui gambar, aplikasi ini membantu siswa dalam menciptakan ekspresi yang sesuai untuk disampaikan saat membaca cerita.

SIMPULAN

Hasil temuan dan analisis yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *Let's Read Asia* memberikan pengaruh yang baik, perbaikan serta peningkatan pada keterampilan berbicara. Di samping itu, aplikasi *Let's Read Asia* juga berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, memotivasi siswa untuk gemar belajar dan berpartisipasi langsung dalam pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi *Let's Read Asia* dapat menjadi satu dari beberapa pilihan media belajar bahasa Indonesia, terutama untuk meningkatkan kemampuan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatunnisa, F. L., Rusmana, A., & Winoto, Y. (2023). Strategi Pengadaan Koleksi Bahasa Sunda dengan Teknik Alih Bahasa di Aplikasi Bacaan Digital Let'S Read. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(03), 59–68.
- Aisyah, S. (2021). Model Jigsaw Berbantu Kartu Soal Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI. *Janacitta: Journal of Primary and Children's Education*, 4(1), 30-41.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44
- Amelia, V., Darmansyah, & Fitria, Y. (2023). Pemanfaatan Platform Let's Read dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2548–6950.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 67–85.
- Aufa, F. N., Purbasari, I., & Widiyanto, E. (2020).

- Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Visualisasi Poster Sederhana. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(Juli), 86–92.
- Baroka, I. D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Let's Read terhadap Kemampuan Berbicara Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIS GUPPI 12 Lubuk Kembang*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
- Burhan, N., Munir, M. M., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Word Square terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 3(3), 374–380.
- Ermerawati, A. B. (2019). The Application of Let's Read! in Extensive Reading Class: Integrating MALL and Task-based Learning. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(3), 317–329.
- Farhani, F., Prasetyawan, A., & Widyartono, D. (2022). Persepsi Orang Tua terhadap Aplikasi Let'S Read Digital Library. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 6(1), 108-121.
- Habibi, F., & Dewi, E. N. F. (2025). The Role of the Let ' s Read Application in Increasing Reading Interest among Elementary School Children: A Case in South Tangerang. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 608–622.
- Harlina, & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63–68.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Herlina, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Let's Read dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas 5 (Penelitian Pre-Experimental di SD Negeri Jelambar 06 Jakarta)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hudaa, S., Bahtiar, A., & Nuryani. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 374-385.
- Jaya, M. P. S. (2019). Pengaruh Media Boneka Tangan untuk Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok B di Tk Aba 3 Kota Prabumulih Tahun Ajaran 2018/2019. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 168–175.
- J Jessyca, Jessyca & Suyasa, P. Tommy. (2021). Uji Validitas Isi Tarumanagara Career Decision Self- Efficacy Scale. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, 5(1), 189-198.
- Lehan, A. A. ., Ga, P. R., & Tulle, C. M. A. (2024). Kemampuan Siswa Kelas III SD Inpres Olalain Kecamatan Rote Tengah dalam Membaca Nyaring melalui Penggunaan Aplikasi Lets Read Asia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 435-447.
- Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 205–222.
- Mabruroh, C. A., & Liansari, V. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Uno Stacko terhadap Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar*. *JANACITTA*, 8(2), 316–324.
- Minan, B. D., & Rizqi, H. Y. (2025). Pengaruh Pembelajaran Think Pair Share dengan Media Monusra terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *JANACITTA*, 8(1), 156–163.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujiburrahman, Kartiani, B. S., & Parhanuddiin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 39–48.
- Munir, M. M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Pendekatan Konstruktivisme berdasarkan Lingkungan Sekitar di SD Honggosoco 4 Kudus. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 7(1), 1–11.
- Muslimah, A. A., & Hardini, A. T. A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *JANACITTA*, 6(2), 94–103.
- Ninković, S. O., Adamov, J., & Makivić, N. (2022). Encouraging the Motivation of Students in Primary School - A Case Study. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 10(1), 127–136.
- Nuryanah, S., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri berbantuan Media ISPEMA dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPAS Siswa Kelas V SDN 3 Bacin. *JANACITTA*, 8(1), 103-114.

- Rao, P. S. (2019). The Importance of Speaking Skills in English Classrooms. *Alford Council of International English & Literature Journal (ACIELJ)*, 2(2), 6-18.
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Sari, D. D., Rini, T. P. W., & Susilawaty. (2022). Reading Aloud Activities of Elementary School Students Through the Lets Read Application. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(2), 318–326.
- Sari, W. R. F., & Gusthini, M. (2023). Analisis Strategi Penerjemahan Istilah Budaya pada Buku Cerita Anak dari Platform Let's Read Asia. *Jurnal Humaya: Jurnal Hukum, Humaniora, Masyarakat, Dan Budaya*, 3(1), 49–60.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Stevani, J., & Astuti, E. (2023). Eksplorasi Penerapan Metode Reading Guide melalui Platform Let's Read Asia. *The 21th FIPA: Forum Ilmiah Pendidikan Akuntansi*, 11(2), 1-9.
- Sutriyani, W., Attalina, S. N. C., Wiranti, D. A., Zumrotun, E., & Wulandari, E. T. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Digital sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara*, 1(02), 157–162.
- Tonia, E., & Vevy, L. (2023). Pengaruh Aplikasi Lets Read terhadap Minat Baca Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5171–5189.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.