

DANDUNG RANGGASAPUTRA, 22.240.0143

**APLIKASI DENGARBACA BERBASIS MULTIMEDIA DI DINAS
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN BATANG**

Dibawah bimbingan Bapak Bambang Ismanto, M.Kom., dan Bapak Wahyu Setianto, M.Kom.

ABSTRAK

Minat baca anak perlu didukung melalui media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, kegiatan membaca nyaring di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Batang masih dilakukan secara manual dengan memanfaatkan buku cetak dan penyampaian cerita secara langsung oleh pustakawan. Aplikasi DengarBaca berbasis multimedia dirancang sebagai media pendukung kegiatan membaca nyaring bagi anak usia TK hingga kelas 2 SD. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan Construct 3 dengan menggabungkan teks, gambar ilustrasi, dan audio membaca nyaring ke dalam satu media interaktif dengan metode ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik, mudah digunakan oleh pustakawan, dan memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna berdasarkan hasil User Acceptance Test (UAT). Dengan demikian, Aplikasi DengarBaca dinilai layak digunakan sebagai media literasi digital untuk mendukung kegiatan membaca nyaring agar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan ketertarikan anak terhadap kegiatan membaca.

Kata Kunci : *Aplikasi Berbasis Multimedia, Membaca Nyaring, Literasi Digital, Disperpuka*

DANDUNG RANGGASAPUTRA, 22.240.0143

**APLIKASI DENGARBACA BERBASIS MULTIMEDIA DI DINAS
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN BATANG**

Dibawah bimbingan Bapak Bambang Ismanto, M.Kom., dan Bapak Wahyu Setianto, M.Kom.

ABSTRACT

Children's interest in reading needs to be fostered through learning media that capture their attention and make the learning process more enjoyable. However, read-aloud activities at the Batang Regency Library and Archives Agency are currently conducted manually, relying on printed books and live storytelling by librarians. The multimedia-based "DengarBaca" application was designed to support read-aloud activities for children ranging from kindergarten to second grade. Developed using Construct 3, the application integrates text, illustrations, and read-aloud audio into a single interactive medium, following the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Implementation results indicate that the application functions well, is user-friendly for librarians, and received an excellent response from users according to User Acceptance Test (UAT) results. Consequently, the DengarBaca application is deemed suitable as a digital literacy tool to enhance read-aloud activities, making them more engaging, interactive, and effective in fostering children's interest in reading.

Keywords : *Multimedia-based application, Read-aloud, Digital literacy, Disperpuka*