



Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN. 1 Rimo

Yenni Yamin

Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: yenyamin7@gmail.com

ABSTRAK	
ARTICLE INFO <i>Article history:</i> Received 10 Desember 2021 Revised 10 Desember 2021 Accepted 06 Januari 2022 DOI 10.34007/ppd.v1i1.173 E-ISSN ISBN	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca khususnya siswa kelas IV SD, dengan adanya beberapa faktor permasalahan dari rendahnya minat baca dan keterampilan membaca siswa masih kurang, maraknya jenis hiburan seperti bermain game online dan menonton Televisi menjadikan berkurangnya minat baca siswa. Peneliti mengembangkan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dengan permainan berbentuk puzzle dan teka-teki silang. Dengan desain media yang di buat oleh peneliti yaitu kolaborasi antara tulisan dan gambar maka sangat penting dalam komunikasi dan menyampaikan pesan kepada siswa, media ini dapat membantu anak dalam menyelesaikan soal dalam bentuk cerita dan membantu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peneliti mendesain media ini agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dan lebih menyenangkan dalam berliterasi digital. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan (R&D) dan pendekatan deskriptif kualitatif persentase. Untuk teknik analisis data yang telah dilakukan terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan produk, uji validitas dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini setelah di analisis dari data penilaian uji validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 84,2%, dengan hasil tersebut telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran dari ahli.
Kata Kunci	<i>Media pembelajaran; Literasi digital; Minat baca</i>

PENDAHULUAN

Negara Indonesia memiliki tingkat kemampuan literasi yang masih rendah sebagaimana dibuktikan dalam program untuk evaluasi pelajar Internasional menurut data UNESCO dalam riset bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh Central Connecticut state University pada Maret 2016, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. UNESCO menyebutkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 yang artinya setiap 1000 penduduk hanya satu yang memiliki minat baca (Syahroni et al., 2020).

Faktor dari rendahnya literasi di Indonesia ini karena masih banyak seperti mutu pendidikan yang masih rendah, fasilitas yang kurang memadai, dan masih belum adanya inovasi dari guru (Yusrizal & Fatmawati, 2021). Apabila di lihat dalam

budaya membaca di Indonesia masih sangat lemah terutama pada siswa Sekolah Dasar (Aziz & Yuwono, 2020). Permatasari, (2015) mengatakan tinggi atau rendahnya minat membaca seseorang dapat berpengaruh besar terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Untuk merespon perkembangan IPTEK, sumber belajar yang hanya berasal dari buku tidak cukup, dengan hal ini perlu solusi yang baru sebagai penyampaian materi dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur, sehingga perlu mengembangkan sebuah media belajar yang lebih efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien (Yusrizal et al., 2017, 2019). Guru dapat mengembangkan media dengan kreativitasnya dengan melihat fenomena di lingkungannya yang dapat di sampaikan melalui media pembelajaran khususnya yang terkait dengan implementasi kurikulum 2013 dalam literasi digital. Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari (Yusrizal et al., 2020; Yusrizal & Fatmawati, 2020). Daryanto, (2014) mengatakan bahwa Siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer (Fadilah, 2020; Abduloh, et al., 2020).

Pada era Revolusi Industri 4.0 ini yang serba digital merupakan salah satu bentuk solusi untuk membentuk berliterasi digital (Rosdiana, 2016). Minat membaca siswa harus tinggi agar dapat menimbulkan semangat untuk membaca, kemudian akan selalu berusaha untuk mencari bahan bacaan. Literasi digital berbasis game edukasi ini juga dapat meningkatkan imajinasi dan berfikir kritis siswa karena telah di desain oleh peneliti yaitu kolaborasi antara tulisan dan gambar, sehingga sangat penting dalam komunikasi dan penyampaian pesan kepada siswa untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas IV SD. Siswa tidak hanya akan bermain dan bersenang-senang, melainkan juga mendapatkan pengetahuan dari penyelesaian game edukasi tersebut (Fatmawati et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan dari peneliti terkait permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai kegiatan pembiasaan membaca tersebut dengan menginovasikan media digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini dirancang menggunakan jenis penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dan pendekatan analisis deskriptif kualitatif persentase. Research and Development (R&D) merupakan suatu prosedur untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

berdasarkan pendapat dari Sukmadinata, (2016) dengan prosedur penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebagai berikut: 1) Studi Pendahuluan meliputi; Studi Pustaka, Survei Lapangan, Perencanaan Produk, Penyusunan Draft Produk Awal, 2) Pengembangan Produk, 3) Uji Validasi 1 Ahli Materi dan 1 Ahli Media, 4) Uji Coba Terbatas, 5) Revisi Hasil Uji Coba Terbatas, 6) Uji Coba Luas, 7) Uji Pelaksanaan Lapangan. Pengembangan dalam penelitian ini adalah literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat membaca kelas IV SD. Menyusun penelitian ini menggunakan model 4D Thiagarajan yaitu; (1) Define atau pembatasan (2) Design atau perancangan, (3) Develop atau pengembangan, dan (4) Disseminate atau penyebaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengembangan media belajar ini menggunakan deskriptif kualitatif persentase. Instrumen untuk mengumpulkan data yang dilakukan dengan lembar angket dari ahli materi dan ahli media dengan lembar validasi angket menggunakan skala likert dengan menggunakan angka 1 hingga 5. Data yang diperoleh berasal dari hasil uji validasi ahli media dan desain, kemudian skor tersebut di persentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = X 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Persentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Setelah dilakukan persentasi menggunakan rumus di atas maka langkah selanjutnya dari hasil AP (Angka Persentase) tersebut dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu:

Tabel 1. Kategori dari Hasil Angka Persentase

Interval	Kategori
81 - 100 %	Sangat tinggi
61 - 80 %	Tinggi
41 - 60 %	Cukup
21 - 40 %	Rendah
0 - 20 %	Sangat Rendah

Mawardi, (2014) menjelaskan bahwa berdasarkan katergori di atas maka pada hasil uji validasi materi pada media pembelajaran Literasi *Digital* berbasis *Game Edukasi* di atas dapat dikatakan layak jika presentase minimal mencapai kategori tinggi yaitu >61%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini dilakukan untuk memperoleh media belajar yang valid, efektif, inovatif, fleksibel, dan efisien. Proses pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 2 SD ini menggunakan aplikasi *Constructs 2* yang di dalamnya dilengkapi dengan nilai-nilai Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yaitu religius, nasionalis, mandiri, integritas, dan gotong royong. Hal ini bertujuan untuk melatih dan merangsang peserta didik agar memiliki karakter unggul di masa depan pada era globalisasi.

Setelah dilakukan perhitungan data angket yang telah diisi ahli materi dan ahli media, diperoleh bahwa hasil dari validitas ahli materi total 60, rata-rata skor 5. Sedangkan yang di peroleh dari validitas ahli media total 80, rata-rata skor 4,21.

Jadi kesimpulan dari hasil akhir setelah dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media dalam media pembelajaran literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini menyatakan aspek materi dan aspek media literasi *digital* berbasis *game edukasi* ini telah memenuhi syarat dan layak untuk di uji cobakan setelah perbaikan sesuai saran, dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5. Skor penilaian desain media pembelajaran literasi *digital* berbasis *game edukasi* untuk aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus:

Materi:

$$\begin{aligned} AP &= \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \\ &= 60/60 \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Media:

$$\begin{aligned} AP &= \frac{\text{skor aktual}}{\text{skor ideal}} \times 100\% \\ &= 80/95 \times 100 \\ &= 84,2\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil skor yang telah diperoleh dengan dihitung menggunakan rumus dan dikelompokkan kedalam kategori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa materi dan media tersebut tergolong kategory "Sangat tinggi" dengan interval 81% sampai 100%.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teoretik, hasil penelitian, dan pembahasan yang telah di uraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, masih banyak siswa yang kurang minat dalam membaca disebabkan banyak faktor. Dengan mengatasi permasalahan ini peneliti dalam memecahkan masalah menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dan langkah-langkahnya menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri atas 4 tahap utama, yaitu (1) Define atau pembatasan (2) Design atau perancangan, (3) Develop atau pengembangan, dan (4) Disseminate atau penyebaran. Diperoleh dengan hasil

dari validitas oleh ahli materi mendapatkan respon dengan hasil rata-rata 60, dan dari ahli media dengan hasil rata-rata 80.

Jadi, jika di presentasikan hasil pengembangan materi dengan hasil presentase 100% dan media dengan hasil 84,2%, jadi keduanya tersebut tergolong kategory "Sangat tinggi" dengan interval 81% sampai 100%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan dan menyelesaikan penelitian ini. Dan, terimakasih kepada Sekolah Dasar Negeri 1 Rimo Kecamatan Gunung Meriah kabupaten Aceh Singkil Provinsi Aceh yang menjadi tempat penelitian saya.

REFERENCES

- Abduloh, O. A., Juhadi, A. S., Mohammad Syaifuddin, B. E., Wahid Wachyu Adi Winarto, N. A., Muftadi, W., Hendri Hermawan Adinugraha, A. P., ... & Muhammad Masruri, N. A. (2020). Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(7), 6951-6973.
- Aziz, F. R. N., & Yuwono, P. H. (2020). Analisis Gaya Belajar Visual, Auditorial, Kinestetik Siswa Berprestasi Di SD Negeri Ajibarang Wetan. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(1).
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Fadilah, R., Parinduri, S.A., Syaumi, K.U., Suharyanto, A. (2020). Islamic Guidance and Counseling to Overcome The Study Difficulty of Junior High School Students in SMP IT Nurul Azizi Medan (Case Study of Students Experiencing Anxiety). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *ESJ (Elementary School Journal)*, 11(2), 134-143.
- Mawardi. (2014). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Menggunakan Model Pembelajaran NHT. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Permatasari. (2015). Pengaruh Komitmen dan Motivasi Berprestasi terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8.
- Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruhnya Terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa Pada Sekolah Menengah Di Kota Palopo (Studi Kasus Di 5 Sekolah Menengah Di Kota Palopo). *Al-Khwarizmi*, 4(1), 73-88.
- Sukmadinata. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru

- dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal Of Community Service Learning*, 4(3), 171–172.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2020). Analysis of Teacher Abilities in Implementing Online Learning in Elementary Schools of the North Sumatra PAB Foundation. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*, 1(2), 129–137.
- Yusrizal, Y., & Fatmawati, F. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 297–301.
- Yusrizal, Y., Hajar, I., & Tanjung, S. (2019). Analysis of Elementary School Teachers' Ability in Using ICT Media and Its Impact on the Interest to Learn of Students in Banda Aceh. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(3), 45–57.
- Yusrizal, Y., Lubis, B. S., Fatmawati, F., & Muzdalifah, D. (2020). Pengaruh Metode Visit Home dan Pola Bimbingan Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Tematik*, 10(3), 129–135.
- Yusrizal, Y., Safiah, I., & Nurhaidah, N. (2017). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 126–134.