

Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar

Ira Takwin¹, Rosdiana², Mirnawati³

1,2,3Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹ira_tawin0021_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstract. This study aims: (1) To determine the needs analysis of digital literacy-based learning media in grade V SDN 34 Bara Palopo City. (2) To describe the process of developing digital-based learning media for reading comprehension learning on theme 6 in grade V SDN 34 Bara Palopo City. (3) To determine the feasibility and practicality of digital-based learning media for reading comprehension learning on theme 6 in grade V SDN 34 Bara Palopo City. The research conducted was of the R&D (Research and Development) type with the 4D development model (define, design, develop, and disseminate). The data collection techniques used were observation, interviews, and questionnaires to educators and students. The data obtained were then analyzed qualitatively and quantitatively. This research produces digital literacy-based learning media in the form of digital storybooks and can be accessed using smartphones and laptops / PCs. validated by 3 experts, namely linguists with a value of 91% (very valid category), material experts with a value of 92% (very valid category), and media experts with a value of 86% (very valid category). For the practicality test, the results obtained from students were 84.43% and from educators were 100%, both of which met the very practical category. This shows that the product developed has a high level of validity, so the product developed by the researcher is suitable for learning activities at school. Researchers hope that the products developed can be used as alternative media used by teachers and students with the help of smartphones and laptops / PCs related to reading comprehension learning.

Key Words: Learning Media, Independent Learning, Digital Learning, Reading Literacy

1. Pendahuluan

Pada era digital ini, keterampilan literasi membaca menjadi semakin penting dalam mendukung proses belajar siswa. Banyak siswa di Sekolah Dasar menunjukkan rendahnya minat baca yang berdampak langsung pada prestasi akademik mereka. Kurangnya minat baca ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Sebagai contoh, penggunaan media konvensional seperti buku teks sering kali tidak cukup efektif untuk meningkatkan minat baca siswa. Di sisi lain, media pembelajaran digital yang interaktif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi membaca di kalangan siswa.

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin mendesak karena perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi, siswa menjadi lebih terbiasa dengan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka. Selain itu, penggunaan media digital juga dapat membantu mengatasi keterbatasan sumber daya di sekolah, seperti kekurangan buku dan materi ajar. Dalam banyak kasus, siswa yang menggunakan media pembelajaran digital menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman membaca mereka. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah penting untuk memastikan semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berhasil dalam pendidikan mereka.

Menurut Tambunan (2018), keterampilan berbahasa di Sekolah Dasar mencakup empat komponen utama: berbicara, menulis, menyimak, dan membaca. Setiap keterampilan tersebut saling berkaitan dan penting untuk dikembangkan secara menyeluruh. Membaca diartikan sebagai proses mendapatkan informasi yang terkandung dalam teks bacaan dalam bentuk pemahaman. Pemahaman akan bacaan tidak mungkin diperoleh dengan baik tanpa pengetahuan tentang makna kata-kata, ungkapan, serta struktur kalimat. Hal ini menunjukkan pentingnya pengetahuan kebahasaan untuk memahami teks secara efektif. Maulana & Akbar (2017), menekankan bahwa dalam kegiatan membaca, siswa harus mampu memahami, mengingat, dan mengulang kembali informasi yang diperoleh dari teks.

Dalam konteks literasi digital, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap bacaan. Wakhyudi & Mulasih (2020), menyatakan bahwa pembelajaran membaca harus diarahkan agar siswa menikmati kegiatan membaca dan memperoleh pemahaman yang cukup atas isi bacaan. Buku cerita digital, sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis literasi digital, dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Abidin et al., (2021), juga menekankan pentingnya membaca pemahaman sebagai kunci untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membaca dapat membantu siswa memperoleh informasi dengan lebih mudah dan efektif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital merupakan langkah yang penting dalam meningkatkan literasi membaca di Sekolah Dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran mandiri berbasis digital yang dapat meningkatkan literasi membaca di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu membuat proses belajar membaca menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan teknologi digital, siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi metode dan fitur-fitur dalam media digital yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa. Selain itu, penelitian ini berusaha untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran digital terhadap motivasi dan minat baca siswa.

Tujuan lain dari penelitian ini adalah untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan pihak sekolah dalam mengimplementasikan media pembelajaran digital di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan panduan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran membaca, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas buku cerita digital sebagai alat bantu dalam pembelajaran membaca pemahaman. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar melalui penggunaan teknologi digital.

Penelitian ini penting dilakukan karena literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat krusial bagi keberhasilan akademik dan kehidupan sehari-hari siswa. Keterampilan membaca yang baik memungkinkan siswa untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber, yang pada gilirannya akan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Di era digital ini, keterampilan literasi membaca menjadi semakin vital karena banyak informasi tersedia dalam format digital. Oleh karena itu, mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah langkah yang strategis untuk memastikan bahwa siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi dan informasi dengan baik.

Selain itu, penelitian ini juga penting karena dapat membantu mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran membaca di Sekolah Dasar. Metode pembelajaran konvensional sering kali kurang efektif dalam menarik minat siswa, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan prestasi belajar mereka. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, penelitian ini dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa. Lebih jauh, hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengimplementasikan teknologi digital di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki nilai teoritis, tetapi juga aplikasi praktis yang signifikan bagi dunia pendidikan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu yang kemudian diuji kelayakan dan keefektifannya (Sugiyono, 2017). Permasalahan yang diidentifikasi melalui observasi dan wawancara menjadi dasar pengembangan produk. Model penelitian 4D yang terdiri dari tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* digunakan dalam penelitian ini, meskipun hanya sampai tahap *develop*. Pendekatan yang digunakan adalah *mix methods*, yaitu gabungan antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk analisis kebutuhan, sementara pendekatan kuantitatif diterapkan dalam uji validitas. Penelitian ini dilakukan di SDN 34 Bara, Kota Palopo, dan dilaksanakan dari Februari hingga Mei 2024. Subjek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas V, sedangkan objeknya adalah buku cerita digital yang dibuat menggunakan Canva dan FlipHTML5.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti model 4D, yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan observasi langsung untuk mengidentifikasi situasi dan kebutuhan di lapangan. Observasi difokuskan pada proses pembelajaran, fasilitas, media yang digunakan, dan sumber belajar yang tersedia. Selain itu, wawancara dengan guru dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang kebutuhan dan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran membaca pemahaman. Tahap pengembangan produk hanya sampai pada tahap develop, dengan validasi dan praktikalitas produk yang diuji. Validasi dilakukan oleh tiga ahli di bidangnya masing-masing: materi, bahasa, dan media. Uji praktikalitas dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa dan guru untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan dan efektivitas media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Cresswell, J. W., 2010). Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan fasilitas yang ada di SDN 34 Bara. Wawancara dengan wali kelas V digunakan untuk menggali informasi tentang bahan ajar yang digunakan dan pendapat guru mengenai media pembelajaran yang akan dikembangkan. Angket disebar kepada siswa dan guru untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan catatan digunakan untuk mendukung data yang dikumpulkan selama penelitian. Validasi ahli dilakukan dengan angket yang diisi oleh ahli materi, bahasa, dan media menggunakan skala Likert. Hasil validasi digunakan untuk revisi dan penyempurnaan produk sebelum diuji kepraktisannya.

Analisis data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif (Firman, 2018). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan komentar dari ahli yang digunakan untuk merevisi produk. Data kuantitatif berasal dari hasil validasi dan uji kepraktisan yang dinilai menggunakan skala Likert. Validitas produk ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh dari penilaian ahli, dengan kategori dari tidak valid hingga sangat valid. Uji kepraktisan produk dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa dan guru, dan hasilnya dianalisis untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan dan efektivitas media. Kriteria validitas dan kepraktisan ditentukan berdasarkan tingkat pencapaian yang dihitung dari jumlah skor yang diperoleh. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas V.

3. Hasil

a. Hasil Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6 di Kelas V

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis literasi digital terhadap pembelajaran membaca pemahaman pada tema 6 di kelas V dilakukan melalui beberapa tahapan dalam model 4D. Pada tahap pendefinisian (define), peneliti melakukan analisis ujung depan yang melibatkan angket peserta didik dan wawancara guru. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran membaca pemahaman pada tema 6 dan perpindahannya umumnya hanya menggunakan buku paket tanpa tambahan media lain. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa merasa pembelajaran tersebut kurang menarik dan sulit dipahami karena minimnya media pembelajaran yang menarik. Siswa menginginkan media yang memiliki desain menarik dan konsep belajar sambil bermain. Dengan memanfaatkan smartphone atau laptop berbantu LCD, diharapkan media pembelajaran berbasis literasi digital dapat membuat materi lebih menarik dan tidak membosankan.

Tahap analisis pengguna melibatkan wawancara dengan wali kelas V, yang mengungkapkan harapan guru agar media pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan secara mandiri oleh semua siswa dan mudah diakses. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menyebarkan produk melalui Whatsapp dengan web link agar mudah diakses secara gratis. Analisis konsep menghasilkan deskripsi media pembelajaran yang diinginkan, yaitu media dengan gambar-gambar menarik, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi, soal evaluasi, dan sumber referensi yang diakses melalui smartphone atau ditampilkan di depan kelas. Pada tahap perancangan (design), pemilihan media dan format dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan siswa serta kondisi sekolah. Peneliti memilih menggunakan software Canva untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi digital yang berwarna dan bergambar, disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V, untuk meningkatkan pemahaman membaca pada tema 6.

b. Desain Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital

Desain media pembelajaran berbasis literasi digital dimulai dengan tahapan rancangan awal (initial design) yang dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Untuk mempermudah proses penyusunan, peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk. Pada tahap awal, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain buku cerita digital yang akan dikembangkan. Peneliti mengumpulkan materi yang akan dimasukkan ke dalam buku cerita digital, memilih gambar-gambar yang relevan dengan materi membaca pemahaman pada tema panas dan perpindahannya, serta menyusun flowchart sebagai rancangan asli media pembelajaran berbasis literasi digital. Materi dalam buku cerita digital disajikan dengan gambar ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami, yang mendorong siswa untuk mempelajarinya. Peneliti membuat struktur rancangan awal sebagai acuan dalam pembuatan produk, yang membantu perancangan bahan ajar agar lebih terarah. Setelah struktur rancangan awal dibuat, peneliti mulai mendesain bahan ajar dan kemudian akan diuji validasi oleh para validator.

Pada tahap perancangan ini, peneliti juga membuat rancangan alur penggunaan bahan ajar interaktif berbasis kearifan lokal dari awal hingga akhir. Rancangan ini meliputi bentuk dan rancangan asli bahan ajar interaktif yang berisi sampul depan, pengenalan awal buku, pencapaian pembelajaran, petunjuk penggunaan, cerita dengan gambar ilustrasi, serta soal evaluasi. Setiap cerita dalam buku dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang menarik untuk membantu siswa dalam memahami materi. Alur penggunaan bahan ajar yang telah disusun mencakup mulai dari sampul depan, pengenalan buku, pencapaian pembelajaran, hingga sumber referensi dan profil penulis pada sampul belakang buku. Berdasarkan rancangan yang telah dibuat, dihasilkan produk media pembelajaran berbasis literasi digital dalam bentuk buku cerita digital yang dirancang untuk menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Produk pengembangan

c. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital

Tahap validasi masuk ke dalam tahap pengembangan (develop) pada model 4D. Pada tahap ini dilakukan setelah membuat desain rancangan media pembelajaran berbasis literasi digital. Selanjutnya, dilakukan uji validitas bahan ajar oleh beberapa validator. Uji validasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis literasi digital yang dirancang telah layak digunakan oleh peserta didik. Penilaian dilakukan oleh para ahli yang mencakup aspek ketepatan, keefektifan, kemanfaatan, dan kualitas. Jika rancangan masih perlu diperbaiki, maka akan dilakukan revisi hingga media pembelajaran benar-benar layak untuk digunakan. Tahap ini memperlihatkan bentuk akhir dari media pembelajaran setelah melalui validasi dan revisi dari para ahli. Penilaian media pembelajaran berbasis literasi digital dilakukan oleh tiga ahli: Dr. Firman, S.Pd., M.Pd. (Materi), Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd. (Bahasa), dan Hj. Salmilah, ST., S.Kom. (Media).

Peneliti melakukan revisi berdasarkan koreksi yang diberikan oleh para validator. Tabel perbandingan hasil revisi produk sebelum dan sesudah revisi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas media pembelajaran. Validasi oleh Dr. Firman, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital memiliki persentase kevalidan 92%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian Dr. Muhammad Guntur S.Pd., M.Pd., sebagai ahli bahasa, memberikan hasil validasi dengan persentase 91%, yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Hj. Salmilah, ST., S.Kom., sebagai ahli media, menilai aspek penyajian dan desain media pembelajaran dengan

hasil validasi 86%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Proses validasi ini memastikan bahwa media pembelajaran telah memenuhi standar yang diperlukan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran berbasis literasi digital dinilai sangat layak oleh para validator. Validasi ahli materi oleh Dr. Firman menunjukkan nilai total 48 dari skor maksimum 52, dengan aspek seperti kejelasan tujuan pembelajaran dan kualitas materi dinilai valid. Validasi ahli bahasa oleh Dr. Muhammad Guntur memperoleh nilai total 22 dari skor maksimum 24, dengan bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD dan mudah dipahami oleh siswa. Validasi ahli media oleh Hj. Salmilah memperoleh nilai total 31 dari skor maksimum 36, dengan penilaian aspek seperti kemudahan penggunaan dan tampilan visual yang konsisten. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital telah memenuhi kriteria kevalidan yang tinggi, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran membaca pemahaman di kelas V.

d. Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital

Praktikalitas bahan ajar masuk ke dalam tahapan ketiga pada model 4D yaitu tahap pengembangan (develop). Uji praktikalitas dilakukan setelah produk dinyatakan layak oleh ketiga ahli yang telah menilai. Uji praktikalitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada peserta didik dan guru terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji praktikalitas yang diperoleh dari angket respon peserta didik dan guru disajikan dalam tabel 1 dan 2. Penilaian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan, kejelasan, dan daya tarik media pembelajaran dari perspektif pengguna akhir.

Tabel 1. Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No.	Nama Responden	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Tingkat Kepraktisan	Kategori
1	R1	39	44	88,6%	Sangat Praktis
2	R2	41	44	93,1%	Sangat Praktis
3	R3	38	44	86,3%	Sangat Praktis
4	R4	36	44	81,8%	Praktis
5	R5	40	44	90,9%	Sangat Praktis
6	R6	37	44	84%	Sangat Praktis
7	R7	39	44	88,6%	Sangat Praktis
8	R8	39	44	88,6%	Sangat Praktis
9	R9	37	44	84%	Sangat Praktis
10	R10	42	44	95,4%	Sangat Praktis
11	R11	38	44	86,3%	Sangat Praktis
12	R12	37	44	84%	Sangat Praktis
13	R13	37	44	84%	Sangat Praktis
14	R14	39	44	88,6%	Sangat Praktis
15	R15	42	44	95,4%	Sangat Praktis
16	R16	39	44	88	Sangat

17	R17	39	44	88,6%	Praktis Sangat Praktis
18	R18	39	44	88,6%	Sangat Praktis
19	R19	42	44	95,4%	Sangat Praktis
20	R20	42	44	95,4%	Sangat Praktis
Jumlah Keseluruhan		743	880	84,43%	Sangat Praktis

Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Guru

No	Aspek Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Presentase %	Kategori
1	Instruksional	16	16	100%	Sangat Praktis
2	Tampilan	28	28	100%	Sangat Praktis
3	Isi	16	16	100%	Sangat Praktis
Jumlah keseluruhan		60	60	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas dari peserta didik, tabel 4.7 menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital memperoleh nilai yang sangat tinggi. Dari 20 responden siswa kelas V SDN 34 Bara Kota Palopo, nilai praktikalitas berkisar antara 81,8% hingga 95,4%, dengan rata-rata persentase sebesar 84,43%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan oleh peserta didik. Skor yang tinggi ini mencerminkan kemudahan penggunaan dan daya tarik media, yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil uji praktikalitas oleh guru, sebagaimana ditunjukkan dalam tabel 4.8, juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital sangat praktis. Semua aspek penilaian, termasuk instruksional, tampilan, dan isi, memperoleh nilai maksimal dengan persentase 100%. Ini menandakan bahwa media pembelajaran tersebut sangat mudah digunakan, jelas, dan memiliki desain yang menarik serta isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis literasi digital yang dikembangkan ini sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SDN 34 Bara Kota Palopo, baik dari perspektif siswa maupun guru.

4. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis literasi digital dalam bentuk buku cerita digital pada tema panas dan perpindahannya terhadap pembelajaran membaca pemahaman yang di tujukan untuk peserta didik kelas V SD/MI. Penelitian ini menggunakan model 4D, yang memiliki beberapa tahapan sebagai berikut: (1) tahap pendefinisian (*Define*), peneliti memperoleh informasi tentang analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, analisis perumusan tujuan, dan rancangan awal (2) tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti mulai merancang produk sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan (3) tahap pengembangan (*Develop*), tahap ini dilakukanlah proses validasi produk oleh pakar ahli, setelah itu dilakukan revisi hingga produk dinyatakan valid oleh validator.

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh peneliti berupa wawancara guru dan angket peserta didik diketahui bahwa, pada pembelajaran membaca pemahaman dalam tema 6 kelas V guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi maupun literasi digital dalam pembelajaran sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket yang disediakan oleh sekolah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif berupa buku cerita digital padahal disekolah tersebut tersedia laptop dan LCD yang dapat

dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Teknologi yang tersedia haruslah dimanfaatkan untuk membantu proses pembelajaran dalam pendidikan yang disediakan di sekolah-sekolah. Dari hasil angket peserta didik diketahui bahwa, peserta didik menyukai belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis literasi digital dengan bantuan laptop dan LCD. Hasil angket peserta didik mengungkapkan bahwa peserta didik tertarik pada media pembelajaran yang materinya disajikan dalam bentuk tulisan disertai gambar animasi yang berwarna cerah.

Hasil analisis yang diperoleh sejalan dengan penelitian Bidar Daitia Sangkala bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital dapat menarik perhatian peserta didik karena memiliki keunggulan, fleksibilitas, interaktif, inovatif, dan kekinian (Sangkalan, 2021). Hal ini diperkuat oleh Handayani dan Rahayu menyebutkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif akan mampu menarik minat dan kesenangan murid, serta meningkatkan motivasi murid untuk belajar yang dapat disesuaikan dengan tingkat kecepatan pemahaman murid masing-masing (Handayani & Rahayu, 2020). Adapun tampilan konsep yang akan digunakan telah memenuhi syarat media pembelajaran multimedia seperti berwarna, karakter yang menarik, bersuara dan dapat menyenangkan hati.

b. Desain Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6.

Peserta didik cenderung memiliki sifat yang mudah bosan sehingga memberikan kesan yang monoton. Guru seharusnya membuat alat bantu belajar yang berguna meskipun sederhana. Penyajian materi menggunakan media pembelajaran harus menarik, mudah dipahami dan mendorong peserta didik untuk mempelajarinya. Peneliti menggunakan struktur rancangan awal produk yang berfungsi sebagai acuan atau pedoman pembuatan produk. Media pembelajaran berbasis literasi digital didesain menggunakan *Canva* kemudian hasil desain pada *canva* diimpor ke *FlipHTML5* untuk mengubah bentuk desain menjadi sebuah buku digital. Media pembelajaran berbasis literasi digital terdiri dari pencapaian pembelajaran yang terdiri dari kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran. Adapun materi pembelajaran mengandung teks cerita dan soal evaluasi terkait teks cerita. Materi disajikan dengan perpaduan tulisan dan elemen-elemen berupa gambar yang menarik.

Produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis literasi digital dalam bentuk buku cerita digital dapat digunakan dan dipelajari oleh peserta didik tidak hanya pada saat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga bisa digunakan secara mandiri oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja asalkan peserta didik memiliki perangkat yang mendukung untuk membuka buku cerita digital dengan format *link web* menggunakan perangkat berupa laptop maupun *smartphone*.

Belajar menurut teori belajar konstruktivisme bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Teori belajar konstruktivisme mengajak peserta didik untuk belajar secara mandiri yang mencerminkan peserta didik memiliki kebebasan, artinya peserta didik dapat memanfaatkan teknik belajar apa pun asal tujuan belajar dapat tercapai.

c. Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6

1) Validitas Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6

Salah satu tahapan dalam penelitian pengembangan yaitu melakukan uji validitas produk sebelum digunakan di lapangan, Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan sesuai dengan fungsinya. Validasi yang dilakukan oleh pakar berfokus pada tiga hal utama yaitu materi pada media pembelajaran, penggunaan bahasa dalam media pembelajaran dan desain dari media pembelajaran. Validasi dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan.

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga pakar atau validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Ahli bahasa mendapatkan persentase nilai 91% (kategori sangat valid). Ahli materi mendapatkan nilai persentase 92% (kategori sangat valid). Ahli media mendapatkan nilai persentase 86% (kategori sangat valid). Hasil validitas oleh validator menunjukkan adanya kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eni Fariyatul Fahyuni & Adi Bando dimana hasil pengembangan yang dilakukan dinyatakan sangat valid dan menarik. Sesuai dengan hal tersebut hasil validitas yang dilakukan oleh peneliti mengacu pada tingkat kualifikasi kevalidan yang telah dijabarkan oleh peneliti pada penjelasan sebelumnya dengan rentang kevalidan produk berada pada persentase 80-100,

sehingga media pembelajaran yang di kembangkan dinyatakan sangat valid.

2) Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Tema 6

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon peserta didik dan pendidik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan berupa buku cerita digital, setelah diuji cobakan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria praktikalitas produk.

Hasil uji praktikalitas dengan melibatkan 20 orang peserta didik sebagai responden untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 84,34% dengan kategori sangat praktis dan seorang pendidik yakni guru kelas V dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 100% dengan kategori sangat praktis. Secara umum respon peserta didik dan pendidik sangat baik. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti telah memenuhi tingkat kepraktisan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mardhatillah dan Esi Risdania dimana hasil uji kepraktisan memenuhi kategori praktis. Lebih lanjut Doni Tri Putro Yanto dalam Magfirah menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran tercapai apabila guru mampu menggunakan media pembelajaran dan sebagian besar peserta didik memberikan respon positifnya serta produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realistis dan dapat digunakan. Kepraktisan media interaktif tercapai apabila guru dan peserta didik mampu menggunakan media interaktif dan produk tersebut dapat dikatakan praktis jika produk realistis dan dapat digunakan (Wulan Ardiyanti & Zuhdi, 2021). Kualitas produk yang baik adalah produk yang mendapatkan penilaian yang valid dan praktis (Nuryadi, 2019). Oleh Karena itu, penelitian ini menghasilkan produk yang valid dan praktis melalui uji validitas dan praktikalitas sesuai kategori penilaian yang digunakan.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan hasil pengembangan media pembelajaran mandiri berbasis literasi digital pada tema 6 terhadap pembelajaran kemampuan membaca pemahaman kelas V SDN 34 Bara Kota Palopo. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas V di SDN 34 Bara Kota Palopo pada tema 6, ditemukan bahwa media pembelajaran berbasis literasi digital sangat dibutuhkan sebagai sumber belajar tambahan. Media ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberikan wawasan ilmu yang lebih luas dibandingkan hanya menggunakan buku paket sekolah. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran mandiri berbasis literasi digital untuk tema 6 dalam pembelajaran kemampuan membaca pemahaman di kelas V SDN 34 Bara Kota Palopo.

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap, yaitu: define, design, develop, dan disseminate. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap develop. Tahap define adalah langkah awal berupa pengumpulan data dari lokasi penelitian atau analisis kebutuhan. Tahap design melibatkan penyusunan unsur-unsur yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran seperti penyusunan materi, pemilihan media, format, dan rancangan awal. Tahap develop adalah pengembangan media pembelajaran dengan melakukan penilaian uji validitas media oleh beberapa validator untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan.

Validitas produk media pembelajaran berbasis literasi digital dinilai oleh tiga orang ahli, yaitu: ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian dari ahli materi masuk dalam kategori sangat layak, penilaian dari ahli bahasa juga masuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak. Nilai persentase rata-rata produk yang diperoleh dari ketiga ahli tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan. Proses validasi ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang diperlukan dalam pembelajaran.

Selain itu, uji praktikalitas produk media pembelajaran berbasis literasi digital dinilai oleh 20 orang peserta didik dan guru kelas V. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji praktikalitas ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya valid secara teoritis tetapi juga praktis digunakan dalam situasi pembelajaran nyata. Dengan demikian, media pembelajaran mandiri berbasis literasi digital yang dikembangkan terbukti valid dan praktis, serta dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V di SDN 34 Bara Kota

Palopo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar.

6. References

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Cresswell, J. W. (2010). *Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Pustaka Pelajar.
- Firman, F. (2018). *Analisis Data dalam Penelitian Kualitatif*.
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Maulana, P., & Akbar, A. (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 5(2), Article 2. <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/8850>
- Nuryadi, N. (2019). Pengembangan Media Matematika Mobile Learning Berbasis Android Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. <https://www.neliti.com/publications/477455/>
- Sangkala, B. D. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI EDUKASI “PLAY INDONESIA CULTURE MOBILE (PICM)” BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR | Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43937>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tambunan, P. (2018). PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL CURERE*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.36764/jc.v2i1.109>
- Wakhyudi, Y., & Mulasih, M. (2020). INTERNALISASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR: Array. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v10i1.520>
- Wulan Ardiyanti, & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA Materi Tata Surya untuk Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/39853>

---Halaman ini sengaja dikosongkan---