

Implementasi Media Literasi Digital Dalam Memotivasi Kebiasaan Kebiasaan Membaca Bagi Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar

Ni Kadek Diah Sukmadewi¹, Meli²

¹SD Negeri 2 Singakerta, Bali, Indonesia

²SDN 1 Sigi, Kalimantan Tengah, Indonesia

¹nikadekdiah2@gmail.com

Abstract

Digital literacy includes individual skills in accessing, processing, learning and conveying information through digital media in line with advances in information and communication technology. This research focuses on the use of digital literacy media in increasing students' reading interest in learning Indonesian at SD Negeri 5 Sumerta Denpasar. This research aims to explore how digital literacy media is applied to increase students' reading interest; identify obstacles and strategies used in implementing digital literacy media to increase students' reading interest; evaluate the impact of using digital literacy media on students' reading interest. The theories used include functionalism, motivation, and constructivism. The research method used is qualitative with a descriptive approach. Data was analyzed through the stages of data collection, data reduction, data display, verification and drawing conclusions. Data validity was confirmed through triangulation of information sources and research instruments. The research results show that the implementation of digital literacy media in Indonesian language learning includes the use of devices such as laptops, LCD screens and cellphones, with stages of development, implementation and evaluation. Obstacles and strategies in using digital literacy media include student, teacher and school environment factors. The implications of using digital literacy media include increasing student creativity, interest in reading, and student curiosity.

Keywords: Digital Literacy Media; Motivation for Reading Habits; Indonesian Language Learning

Abstrak

Literasi digital mencakup keterampilan individu dalam mengakses, mengolah, mempelajari, dan menyampaikan informasi melalui media digital seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media literasi digital dalam meningkatkan minat membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media literasi digital diterapkan untuk meningkatkan minat membaca siswa; mengidentifikasi kendala dan strategi yang digunakan dalam mengimplementasikan media literasi digital untuk meningkatkan minat membaca siswa; mengevaluasi dampak penggunaan media literasi digital terhadap minat membaca siswa. Teori yang digunakan meliputi fungsionalisme, motivasi, dan konstruktivisme. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dianalisis melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, display data, verifikasi, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dikonfirmasi melalui triangulasi sumber informasi dan instrumen penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi penggunaan perangkat seperti laptop, layar LCD, dan ponsel, dengan tahapan

pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Kendala dan strategi dalam penggunaan media literasi digital meliputi faktor siswa, guru, dan lingkungan sekolah. Implikasi dari penggunaan media literasi digital termasuk meningkatnya kreativitas siswa, minat membaca, dan keingintahuan siswa.

Kata Kunci: Media Literasi Digital; Motivasi Kebiasaan Membaca; Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendahuluan

Gerakan literasi sekolah merupakan usaha untuk memperkuat nilai-nilai moral sejalan dengan ketentuan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 yang bertujuan memupuk kebiasaan membaca dan menulis di kalangan siswa, dengan harapan menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang masa (Intaniasari & Utami, 2022). Salah satu aspek yang ditekankan dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan RI No. 23 adalah peningkatan moralitas dengan memberikan apresiasi terhadap kemampuan siswa dalam membaca secara aktif dan meningkatkan minat sesuai dengan potensi individunya. Literasi merupakan penerapan praktik situasional sosial, budaya, dan sejarah pada interpretasi dan penciptaan makna sastra (Praptanti & Ernawati, 2019). Sebagai bagian dari upaya inovatif dalam mendukung proses pembelajaran anak-anak, perhatian khusus diberikan pada pengembangan Literasi Digital. Literasi Digital diartikan sebagai minat, tindakan, dan keterampilan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi guna memperoleh pemahaman yang *uptodate*, serta berkomunikasi secara efektif dengan orang lain (Elpira, 2018).

Indonesia dihadapkan pada krisis membaca yang mengancam masa depan bangsa, dan dalam menghadapi tantangan ini, peran penting sekolah sangat diperlukan dengan optimalisasi program-program literasi. Usulan tindakan termasuk menerapkan kegiatan membaca buku selama 15 menit di luar jam pelajaran, dan menyelenggarakan aktivitas olah fisik seperti Senam Kesegaran Jasmani (SKJ) secara rutin, minimal sekali seminggu, yang melibatkan semua anggota komunitas sekolah (Priasti & Suyatno, 2021). Dibutuhkan partisipasi luas dari berbagai pihak dalam sistem pendidikan, mulai dari tahap perencanaan konseptual, pembuatan kebijakan, penyediaan sumber daya pendukung, hingga kampanye literasi untuk memastikan implementasi kebijakan pemerintah sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Gerakan Literasi Nasional diharapkan mampu menjadi pendorong perubahan di seluruh tingkatan masyarakat, dari perkotaan hingga pedesaan, untuk memperkuat budaya membaca (Agustin & Cahyono, 2017). Pemerintah telah berupaya meningkatkan literasi digital dengan berbagai metode, namun hasil survei (APJII, 2017) menunjukkan ketimpangan dalam akses internet dan penyebaran berita palsu yang merajalela, menunjukkan rendahnya tingkat literasi digital di Indonesia.

Kemajuan teknologi dalam pengelolaan data telah menghasilkan perubahan besar dalam digitalisasi teknologi, di mana atmosfer yang menyelubungi semua konten alat tulis dan elektronik dapat digabungkan dan disebar, membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah bagi siswa (Fariha, 2019). Dalam konteks ini, membaca memainkan peran penting sebagai sarana untuk memperoleh informasi dari buku pelajaran yang telah dipelajari. Namun, tidak hanya informasi dari buku pelajaran yang dapat diakses, melainkan juga informasi dari sumber-sumber luar, yang akan lebih mudah diakses oleh siswa yang memiliki kemampuan membaca (Anjarwati et al., 2022).

Berdasarkan hal tersebut, usaha yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran menjadi sangat penting, terutama dalam membentuk kebiasaan membaca melalui integrasi media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam konteks ini, peran guru memiliki nilai yang sangat signifikan dalam memahami konsep literasi digital, karena seiring dengan era digital yang semakin berkembang, kehadiran teknologi menjadi sebuah keharusan dalam kehidupan kita, termasuk dalam bidang pendidikan (Isma et al., 2022). Literasi digital tidak lagi hanya menjadi fokus pada mata pelajaran komputer semata, melainkan telah meluas pada semua bidang pelajaran yang memanfaatkan teknologi 4.0 dalam proses pembelajaran (Mu'alimah, 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan untuk memiliki standar kompetensi yang sesuai dengan dinamika pendidikan serta perkembangan zaman. Dengan demikian, setiap individu diwajibkan memahami urgensi literasi digital sebagai respons terhadap tuntutan perkembangan zaman yang semakin maju.

SD Negeri 5 Sumerta Denpasar telah menerapkan beberapa media dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media literasi digital yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Media literasi tersebut berupa video yang ditampilkan menggunakan alat digital seperti LCD dan Laptop untuk mendukung proses pembelajaran. Keberadaan SD Negeri 5 Sumerta Denpasar di tengah kota Denpasar yang sudah terbuka akan adanya teknologi digital yang baik digunakan dalam proses pembelajaran dan prasarana yang terdapat disekolah sangat mendukung guru dalam penerapan media literasi digital untuk meningkatkan motivasi kebiasaan membaca peserta didik.

Penerapan media literasi digital di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar telah menunjukkan kualitas yang memadai dalam konteks proses pembelajaran. Pentingnya pemilihan media literasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, telah diakui secara signifikan. Upaya untuk memperkuat pemahaman literasi digital bagi seluruh individu, khususnya siswa, telah diakui sebagai suatu kebutuhan mendesak. Edukasi yang bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan yang tepat dan menghindari dampak negatif seperti perundungan, ketergantungan pada permainan daring, dan menjadi korban dari penggunaan media sosial yang tidak bijaksana, termasuk dalam manajemen waktu, telah dianggap penting. Efektivitas media literasi digital sebagai sarana motivasi dalam proses pembelajaran tercermin dari peningkatan minat baca dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks masalah yang dihadapi, analisis lebih lanjut mengenai penerapan media literasi digital diperlukan untuk memahami bagaimana media tersebut dapat lebih efektif memotivasi kebiasaan membaca pada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar.

Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan secara terperinci informasi yang diperoleh dari subjek yang diamati. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang tujuannya untuk memaparkan ataupun menguraikan suatu fakta, kenyataan, fenomena tertentu dengan spesifik serta secara terperinci tanpa adanya perbandingan, penjumlahan, pengurangan (Anggara & Abdillah, 2019). Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrument penting dalam penelitian dan hasil dari penelitiannya dapat berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan lapangan yang dibuat dengan sebenar-benarnya (M. Sobry & Prosmala Hadisaputra, 2020). Data penelitian ini diperoleh langsung melalui tahapan observasi, informan atau narasumber yang dianggap mengetahui dapat dijadikan sumber data melalui tahapan wawancara. Dalam penelitian ini yang dijadikan narasumber yaitu, kepala sekolah, guru, wali kelas dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, yang bertujuan agar data yang diperoleh peneliti dari lapangan dapat disajikan dalam bentuk tulisan yang terperinci dan sistematis

Hasil Dan Pembahasan

1. Implementasi Media Literasi Digital

Media literasi digital di SD 5 Sumerta dimulai sejak tahun 2020, sejak adanya pandemik Covid-19 di Indonesia. Literasi digital merujuk pada pemahaman individu terhadap konten digital, yang sering dikaitkan dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Penerapan literasi digital di sekolah bervariasi sesuai dengan keadaan masing-masing sekolah, meskipun ada banyak faktor yang dapat menghambat implementasinya. Berdasarkan modul literasi digital yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2021, literasi digital diidentifikasi sebagai salah satu dari enam keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa pada zaman sekarang. Pada tingkat Sekolah Dasar, literasi digital menjadi terkait erat dengan upaya Gerakan Literasi Sekolah yang didorong oleh pemerintah. Guru-guru juga mengembangkan aktivitas literasi di dalam kelas untuk mendorong budaya membaca di kalangan siswa. Kebiasaan membaca dianggap sebagai aspek penting dan berperan besar dalam kehidupan, sehingga literasi digital memiliki hubungan yang erat dengan kegiatan membaca. Literasi digital tidak hanya memperhitungkan kemampuan menggunakan teknologi informasi, melainkan juga kemampuan untuk memahami konten guna menghasilkan pengetahuan. Hal ini memiliki signifikansi yang besar dalam konteks budaya membaca siswa di era pembelajaran saat ini, yang semakin tergantung pada literasi digital.

Setelah melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara maupun studi dokumentasi dapat diketahui bahwa bentuk media literasi digital yang digunakan oleh guru dalam memotivasi kebiasaan membaca peserta didik di SD Negeri 5 Sumerta, Denpasar, yaitu:

a. Laptop

Laptop menjadi alat yang sangat berguna dalam mengakses berbagai sumber pembelajaran yang tersedia secara daring. Perkembangan pembelajaran semakin maju dari waktu ke waktu, memberikan guru banyak kesempatan untuk memanfaatkan laptop. Guru dapat menggunakan laptop untuk membuat presentasi dengan menggunakan berbagai media seperti teks, gambar, dan video yang kemudian diproyeksikan melalui layar LCD. Pendekatan pembelajaran seperti ini juga memiliki keunggulan dalam menjaga minat belajar siswa sehingga siswa dapat menyerap materi dengan lebih baik daripada pendekatan yang konvensional. Lebih dari itu, penggunaan laptop dalam proses pembelajaran secara tidak langsung juga memberikan pelajaran kepada siswa tentang cara yang efektif dalam menggunakan teknologi. Kreativitas guru menjadi kunci dalam proses belajar-mengajar, dan kecanggihan teknologi memudahkan guru dalam mengekspresikan kreativitasnya. Melalui laptop dan akses internet, guru dapat menciptakan variasi pembelajaran yang lebih beragam dan menarik. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar guru menggunakan video pembelajaran sebagai media untuk memotivasi kebiasaan membaca peserta didik melalui media digital yaitu Laptop. Guru membuat materi dengan video pembelajarannya sendiri mengenai “Pentingnya Air Bagi Tubuh Kita” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. laptop digunakan untuk menampilkan sebuah video dalam pembelajaran. Media tersebut diterapkan oleh guru di Sekolah Dasar Negeri 5 Sumerta untuk menumbuhkan motivasi kebiasaan membaca peserta didik dengan teknik teknik membaca yang telah di upayakan oleh Kemendikbud, pada kurikulum 2013 pembelajaran berbasis literasi diterapkan dengan tahapan yang telah disusun oleh Kemendikbud.

b. LCD

Layar LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan sebuah perangkat yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam menyajikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, teks, video, kartun, dan film dengan cara yang terpisah atau gabungan

dari elemen-elemen media tersebut, dan dapat dihubungkan dengan perangkat elektronik lain yang digunakan oleh guru untuk presentasi (Raudatussolihah, 2022). Keunggulan dari penggunaan layar LCD adalah kemampuannya untuk mengkreasikan materi audio visual yang dapat menampilkan suara dan gambar secara bersamaan. Pemanfaatan layar LCD yang terintegrasi dengan pendekatan inovatif dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan pandangan Heryati (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar serta merangsang aktivitas belajar yang lebih produktif. Contohnya, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar, guru menggunakan layar LCD untuk menampilkan video pembelajaran kepada siswa dengan gambar yang besar sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas. Penggunaan layar LCD merupakan salah satu bentuk prasarana yang mendukung pelaksanaan proses pembelajaran sesuai dengan kebijakan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional yang mendorong penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, dan kontekstual. Selain itu, perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan secara lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di ruang kelas melalui integrasi dengan kegiatan ekstrakurikuler maupun sebagai pendukung pembelajaran.

c. Handphone (HP)

Telepon genggam, atau yang lebih dikenal sebagai HP, adalah perangkat komunikasi yang menggunakan gelombang radio untuk menyambungkan panggilan antara pengguna melalui stasiun pemancar (BTS) dan pusat pengalihan panggilan (MSC) sebelum akhirnya diteruskan ke penerima panggilan (Jumadi et al., 2022). HP memiliki beragam model dengan fitur-fitur yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, termasuk penyimpanan informasi, pencatatan pekerjaan, pengingat jadwal, kalkulator, email, permainan, obrolan, dan penjelajahan internet. Penggunaan HP dapat memiliki dampak yang bervariasi, termasuk dampak intelektual, sosial, finansial, dan kesehatan mental serta fisik.

Dalam konteks pembelajaran, HP dapat dianggap sebagai alat yang membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi antara pengajar dan peserta didik. Literasi digital merujuk pada minat, tindakan, dan keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital seperti HP, laptop, atau komputer untuk mengakses, mengelola, dan berbagi pengetahuan. Penggunaan HP dalam pembelajaran di SD Negeri 5 Sumerta, khususnya dalam pelajaran Bahasa Indonesia, bertujuan untuk mencari informasi tambahan yang terkait dengan materi pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan wawancara, penggunaan HP dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran melalui *e-learning*, di mana proses belajar dapat dilakukan secara fleksibel dengan menggunakan perangkat elektronik, termasuk HP, sebagai media pembelajaran digital.

Tabel 1. Platform digital yang memanfaatkan dalam pembelajaran di SD Negeri Sumerta Denpasar

Media/Aplikasi	Penggunaan
Video pembelajaran	Pemberian informasi dan pengetahuan terkait materi pembelajaran melalui audio visual
Google	Untuk mencari materi dan informasi tambahan dalam bentuk audio-visual terkait materi dan tugas yang diberikan

Ragam literasi digital yang diterapkan sangat beragam. Dalam konteks pembelajaran, siswa dan guru memanfaatkan berbagai alat digital seperti layar LCD dan laptop selain itu, dapat juga menggunakan perangkat *gadget* untuk melakukan pencarian

sumber belajar melalui situs web dan melakukan pencarian dengan menggunakan mesin pencari seperti *Google* untuk memperluas pengetahuan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, teknologi digital juga diintegrasikan dalam pembelajaran, contohnya, di SD Negeri 5 Sumerta menggunakan *Microsoft PowerPoint* dan video-video pembelajaran yang dibuat oleh guru atau berbasis animasi.

2. Tahapan Implementasi Media Literasi Digital

Ada 3 tahapan implementasi media literasi digital di SD Negeri 5 Sumerta, Denpasar:

a. Tahap Pengembangan

Peningkatan kemahiran literasi dilaksanakan melalui beragam kegiatan yang diselenggarakan di perpustakaan, area kota/daerah, dan fasilitas baca masyarakat atau ruang baca di dalam kelas. Kegiatan tersebut meliputi berbagai metode membaca buku, seperti membaca dengan suara nyaring atau secara diam-diam, membaca secara kolektif, membaca dengan cara yang terpadu, menonton film pendek, dan mengakses sumber daya digital baik berupa teks maupun gambar dari internet, termasuk karya fiksi dan nonfiksi. Selain itu, terdapat kegiatan sederhana seperti melukis, membuat diagram konseptual, berdiskusi, dan berdialog mengenai buku-buku yang dibaca. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi bacaan dan mengaitkannya dengan pengalaman personal, mendorong pemikiran kritis, dan melatih kemampuan berkomunikasi secara kreatif melalui tanggapan terhadap bahan bacaan. Kegiatan literasi pada tahap ini juga bertujuan untuk memperkaya kemampuan berkomunikasi kreatif, baik dalam bentuk verbal, tertulis, visual, maupun digital, sebagai respons terhadap karya bacaan.

b. Tahap Pembelajaran

Tahap ini merupakan tahap dimana guru dan siswa mengaitkan apa yang sudah dibaca dengan materi pembelajaran yang didapat sesuai jadwal yang telah ditentukan sesuai dengan kurikulum 2013 guna untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang didapat. Jenis kegiatan pada tahap ini sesuai dengan dokumentasi diatas yaitu guru menggunakan media digital berupa laptop dan LCD untuk menayangkan video pembelajaran. Sehubungan dengan itu, Adapun rencana pembelajaran (RPP) yang telah dirancang oleh guru. Tahapan kegiatan yang dilaksanakan meliputi kegiatan awal, inti dan penutup. Pada SD Negeri 5 Sumerta kegiatan pada proses pembelajaran ialah dengan mempersiapkan alat digital seperti LCD dan Laptop yang digunakan kemudian melakukan apersepsi terlebih dahulu terkait pembelajaran, setelah itu pembelajaran berlanjut sesuai dengan modul ajar yang sudah ada, memberikan anak video pembelajaran lalu anak- anak mencari pengetahuan sendiri dan informasi sendiri melalui HP, kemudian guru memberikan penguatan temuan informasi yang didapatkan oleh peserta didik.

c. Tahap Evaluasi

Pada dasarnya, evaluasi adalah suatu proses untuk menilai perubahan perilaku yang terjadi. Menurut Maulida (2019), evaluasi mencakup semua langkah dari pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, interpretasi, hingga pengambilan keputusan tentang tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Guru di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar melaksanakan evaluasi dengan memperhatikan tiga aspek, yakni aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik.

3. Motivasi Kebiasaan Membaca Peserta Didik

Motivasi membaca merupakan dorongan motivasional untuk membaca. Berhubungan dengan minat baca yang dimiliki siswa, maka minat tidak lepas dengan adanya motivasi belajar. Adanya ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru, maka siswa akan termotivasi untuk meningkatkan kemampuan belajarnya, dengan demikian siswa mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal.

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Keinginan untuk meraih kesuksesan dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari sering disebut sebagai motif prestasi. Motif ini merupakan aspek yang dapat dipelajari dan diperbaiki melalui proses pembelajaran. Individu yang memiliki motivasi prestasi yang tinggi cenderung untuk menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab dan tanpa menunda-nunda. Anak menyelesaikan tugas tersebut karena dorongan internal, bukan karena tekanan dari luar.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seorang murid mungkin menunjukkan dedikasi dalam mengerjakan tugasnya karena adanya ancaman sanksi dari guru, ejekan dari teman sebaya, atau hukuman dari orang tua jika tugasnya tidak diselesaikan dengan baik. Dari situasi tersebut, terlihat bahwa prestasi murid dipengaruhi oleh dorongan atau tekanan eksternal yang diterimanya.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari oleh keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaannya sendiri tentang gambaran hasil tindakan. Contohnya siswa yang berkeinginan untuk mendapat prestasi dalam kelasnya maka ia akan giat untuk belajar karena dengan belajar yang giat maka prestasi yang didapatkan akan diakui dan dihargai.

d. Adanya penghargaan belajar

Memberikan pujian lisan atau bentuk penghargaan lainnya atas perilaku atau prestasi akademis yang baik pada siswa adalah strategi yang efektif dan simpel untuk merangsang semangat belajarnya. Ungkapan seperti "bagus" atau "hebat" mampu meningkatkan kegembiraan dan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Praktik ini diimplementasikan oleh para guru di SD Negeri 5 Sumerta sebagai upaya untuk memotivasi para siswa dalam belajar.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Penggunaan alat bantu pembelajaran menjadi sebuah metode yang menarik bagi para pelajar. Keadaan yang menarik tersebut dapat membuat pembelajaran menjadi lebih berarti. Hal yang memiliki makna akan tetap teringat, dipahami, dan dihargai oleh para pelajar.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Suasana belajar yang mendukung adalah salah satu elemen yang mendorong kemajuan belajar siswa. Dengan adanya lingkungan yang kondusif ini, siswa dapat mendapatkan bantuan yang sesuai untuk mengatasi kesulitan atau tantangan yang muncul selama proses belajar.

4. Kendala Dan Upaya Yang Dihadapi

Kesuksesan dalam pelaksanaan proses pembelajaran merupakan pencapaian penting di dalam konteks pembelajaran. Kesuksesan ini memerlukan upaya dari guru untuk merancang program pembelajaran secara teliti dan terstruktur. Pemanfaatan media literasi digital menjadi salah satu cara untuk mendorong minat baca siswa dengan menggunakan teknologi informasi atau digital. Namun, menggalakkan minat baca seringkali menjadi tantangan yang sulit, karena terdapat berbagai hambatan dan kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam mengadopsi budaya literasi digital.

a. Faktor Siswa

Peserta dalam proses pembelajaran dianggap sebagai individu yang unik dan mengalami perkembangan sesuai dengan tahap perkembangannya. Meskipun perkembangan tersebut mencakup semua aspek kepribadian, namun setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Berbagai faktor dapat memengaruhi proses pembelajaran peserta, salah satunya adalah kurangnya minat dan motivasi dalam kegiatan membaca. Penggunaan media literasi digital dihadapi dengan tantangan kemampuan yang bervariasi di antara peserta. Implementasi media literasi digital di SD Negeri 5 Sumerta menemui beberapa kendala, seperti beragamnya informasi yang dapat diakses melalui media digital, termasuk konten yang tidak sesuai seperti pornografi, isu SARA, dan hoaks. Literasi digital menjadi penting untuk membantu peserta membedakan konten positif dan negatif. Selain itu, kecenderungan bermain juga dapat mengganggu minat dan motivasi peserta dalam membaca. Ketidaksetaraan akses terhadap teknologi juga menjadi masalah, karena gawai tidak tersedia untuk semua siswa. Namun demikian, gawai juga dapat menjadi sumber informasi yang berharga jika digunakan dengan tepat, seperti akses internet dan aplikasi pembelajaran. Pengawasan yang ketat terhadap penggunaan gawai selama pembelajaran dapat membantu mengarahkan peserta pada tujuan pembelajaran yang relevan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi peserta dalam membaca, termasuk tugas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

b. Faktor Guru

Selain faktor peserta didik, faktor guru atau pengajar juga menjadi hambatan dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengajar, sebagai individu dewasa yang bertanggung jawab atas arahan yang disadari terhadap perkembangan fisik dan mental peserta didik, memiliki peran sentral dalam keberhasilan pembelajaran yang efektif. Guru tidak hanya perlu memiliki pengetahuan yang memadai dalam materi yang diajarkan, tetapi juga harus menjadi contoh yang baik bagi peserta didik. Menjadi terampil dalam pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran adalah hal yang sangat penting bagi guru, karena teknologi digital secara mendasar telah mengubah dinamika pengetahuan dengan memberikan kemungkinan-kemungkinan baru dalam membangun dan menyampaikan informasi melalui media digital. Tantangan yang dihadapi oleh guru di SD Negeri 5 Sumerta terlihat dari kesiapan dalam menyusun materi pembelajaran dan kemahiran dalam menggunakan media digital, serta perbedaan karakteristik peserta didik dalam hal minat dan motivasi belajar. Dalam upaya mengatasi hal ini, guru diarahkan untuk mengikuti pelatihan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sebagai langkah awal, guru mengikuti program pelatihan yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi TIK para pendidik.

c. Faktor Sekolah

Lembaga pendidikan seperti sekolah, baik yang dikelola pemerintah maupun swasta, adalah tempat di mana pendidikan formal diselenggarakan. Fokus utama sekolah adalah mendidik para siswa di bawah bimbingan guru-guru yang bertugas di sana. Kualitas pendidikan yang diberikan oleh sekolah sangat dipengaruhi oleh proses belajar-mengajar ini, yang dapat diperkuat oleh fasilitas yang disediakan oleh sekolah, baik berupa infrastruktur fisik maupun kualifikasi para pendidik. Tingkat kualitas sekolah seringkali berkorelasi dengan fasilitas yang tersedia; semakin baik fasilitasnya, semakin tinggi kemungkinan siswa-siswa di sana akan meraih prestasi yang baik. Selain menyelenggarakan kegiatan belajar-mengajar, sekolah juga bertanggung jawab atas penerimaan dan pengajaran kepada siswa-siswinya. Di sekolah, siswa-siswa belajar hal-

hal yang belum diketahui sebelumnya, sambil terikat oleh peraturan-peraturan sekolah. Sekolah merupakan tempat di mana para siswa mengejar pengetahuan, sambil belajar berinteraksi dengan anggota komunitas sekolah. Upaya terus-menerus dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan penyediaan fasilitas seperti laptop dan layar LCD, yang membantu guru dalam proses pengajaran dan memotivasi siswa untuk membiasakan diri membaca.

5. Implikasi

Media literasi digital merupakan salah satu media yang digunakan untuk membentuk kebiasaan membaca siswa dalam pembelajaran. Setelah terimplementasinya penggunaan media literasi digital dalam pembelajaran maka budaya kebiasaan membaca siswa akan terbentuk.

a. Kreatif

Media literasi digital merupakan salah satu media yang digunakan untuk membentuk kebiasaan membaca siswa dalam pembelajaran (Sudiarta & Pitriani, 2023). Setelah terimplementasinya penggunaan media literasi digital dalam pembelajaran maka budaya kebiasaan membaca siswa akan terbentuk. Dengan media literasi digital dapat membentuk kreatifitas peserta didik dilihat dari pribadinya sendiri, mencari pengetahuan dan informasi melalui media digital seperti HP, dengan adanya berbagai informasi cerita, gambar verbal yang menarik di internet, beberapa materi pembelajaran bahasa indonesia seperti menulis sebuah paragraf yang didapatkan dari hasil literasi menggunakan media digital. Dari ungkapan pribadi yang unik dan orisinil timbul gagasan -gagasan baru dan ide baru. Dari ekspresi yang khas dan asli dalam diri, terbentuklah gagasan-gagasan dan ide-ide baru. Gagasan-gagasan ini mendorong individu baik oleh pengaruh lingkungan maupun dorongan dari dalam dirinya untuk menciptakan sesuatu yang baru, di mana kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Potensi kreatif seseorang dapat berkembang optimal dengan adanya situasi dan lingkungan yang mendukung, sehingga memungkinkan terciptanya ide-ide inovatif. Dalam penelitian ini kreativitas siswa dilihat dari berpikir kritis siswa untuk menciptakan hal baru dari kebiasaan membaca melalui media digital. Sekolah dasar SD Negeri 5 Sumerta Denpasar telah menanamkan budaya literasi melalui media digital sehingga siswa mampu memperluas pengetahuan dan sumber informasi bacaan sehingga siswa mampu berpikir kritis memiliki rasa ingin tahu yang kuat, hingga mampu menciptakan hal baru yang memiliki nilai dan hasil belajar yang memuaskan

b. Gemar Membaca

Gemar membaca mencerminkan kegembiraan dan kesenangan yang luar biasa terhadap kegiatan membaca, yang pada dasarnya merupakan suatu proses di mana pembaca menggunakan kata-kata yang disusun oleh penulis untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Proses ini membutuhkan pemahaman terhadap susunan kata-kata agar makna individualnya dapat dipahami dengan jelas. Gemar membaca juga mencakup kebiasaan seseorang untuk membaca berbagai jenis bahan bacaan dari berbagai sumber, dengan tujuan mendapatkan pengetahuan yang luas dan memperkaya diri (Narwati 2011:30). Kegemaran membaca di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar tercermin saat siswa menemukan waktu luang untuk membaca buku. Sebelum dimulainya pembelajaran, guru memberikan perhatian khusus pada literasi dengan membaca bahan yang akan dipelajari. Selain itu, di setiap kelas, guru menyiapkan sudut baca yang berisi berbagai buku cerita untuk siswa. Dalam hal literasi digital, guru menggunakan video pembelajaran yang dapat meningkatkan minat membaca siswa, karena akan lebih antusias untuk menonton dan mencari pengetahuan sendiri. Kegemaran membaca adalah kebiasaan yang melibatkan penggunaan waktu secara teratur dan konsisten untuk mencari informasi, hiburan, dan

memperluas pengetahuan. Melalui penerapan media literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, minat membaca siswa dapat ditingkatkan, yang kemudian mengarah pada kegemaran terhadap membaca yang dapat memperluas wawasan siswa tentang berbagai pengetahuan dan memberikan hiburan.

c. Rasa Ingin Tahu

Mustari (2011) menjelaskan bahwa rasa ingin tahu merupakan dorongan dan upaya yang terus-menerus untuk memperluas dan memperdalam pemahaman terhadap hal-hal yang dipelajari, diamati, dan didengar. Hal ini mencerminkan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungan sekitar. Di SD Negeri 5 Sumerta, keinginan untuk tahu tampak dari berbagai kegiatan peserta didik, seperti saat aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal baru atau yang belum diketahui, serta membaca buku untuk meningkatkan pengetahuannya. Penggunaan media literasi digital yang menarik juga dapat menarik perhatian dan memancing minat siswa untuk mengetahui lebih dalam. Kegiatan literasi bertujuan untuk menjelajahi rasa ingin tahu siswa terhadap suatu materi bacaan. Dorongan untuk tahu membuat siswa lebih sensitif terhadap berbagai fenomena dan peristiwa di sekitarnya, serta membuka peluang untuk mempelajari hal-hal baru yang menarik dan menantang. Meskipun dunia ini penuh dengan hal-hal menarik, namun tidak semua hal menarik tersebut layak dipelajari. Rasa ingin tahu dapat mengatasi kebosanan siswa terhadap pembelajaran. Jika siswa memiliki rasa ingin tahu yang kuat terhadap suatu hal, maka siswa tersebut akan dengan sukarela dan antusias belajar tentang hal tersebut. Rasa ingin tahu siswa tercermin ketika siswa mencari pengetahuan sendiri di internet terkait dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, serta menumbuhkan kebiasaan membaca dari berbagai sumber lainnya. Menggunakan media literasi digital berupa video pembelajaran juga membantu meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran, sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahunya.

Kesimpulan

Bentuk implementasi media digital dalam memotivasi kebiasaan membaca bagi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar, yaitu (1) Media Literasi Digital, media yang digunakan adalah Laptop, LCD dan HP (handphone), (2) Tahapan dalam implementasi media literasi digital yaitu, (a) Tahap pengembangan (b) Tahap pembelajaran dan (c) Tahap evaluasi. Kendala dan upaya yang dilakukan dalam implementasi media literasi digital dalam memotivasi kebiasaan membaca bagi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu: (1) Faktor siswa (2) Faktor guru dan (3) Faktor sekolah. Implikasi dari implementasi media literasi digital dalam memotivasi kebiasaan membaca bagi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 5 Sumerta Denpasar yaitu (1) Kreatif, (2) Gemar membaca dan (3) Rasa ingin tahu, rasa ingin tahu yang besar dan mereka tidak segan-segan untuk bertanya kepada guru atas ketidaktahuannya melalui media digital.

Daftar Pustaka

- Agustin, S., & Cahyono, B. E. H. (2017). Gerakan literasi sekolah untuk meningkatkan budaya baca di SMA Negeri 1 Geger. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya*, 1(2), 55.
- Anggara, D. S., & Abdillah, C. (2019). *Modul Metode Penelitian*. Jakarta: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pamulang.
- Anjarwati, L., Pratiwi, D. R., & Rizaldy, D. R. (2022). Implementasi Literasi Digital dalam Upaya Memperkuat Pendidikan Karakter Siswa. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 3(2), 87–92.

- Elpira, B. (2018). Pengaruh Penerapan Literasi Digital Terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri 6 Banda Aceh. *Photosynthetica*, 2(1), 1–13.
- Fariha, A. N. (2019). Penggunaan Wikipedia Dalam Pembelajaran Virus Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Dan Hasil Belajar Peserta Didik. (*Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*)
- Heryati, H., Sutarto, S., & Harahap, E. K. (2023). Analisis Kemampuan Guru Pai Dalam Melakukan Inovasi Pembelajaran Di MIN 4 Rejang Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 9(3).
- Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Budaya Membaca Siswa Melalui Literasi Digital dalam Pembelajaran dan Program Literasi Sekolah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4987–4998.
- Isma, C. N., Rina Rahmi, & Hanifuddin Jamin. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 129–141.
- Jumadi, P., Parenreng, M., Wahid, A., & Yusmalasari, S. A. (2022). *Pengantar Jaringan Komunikasi Nirkabel CV. Zt Corpora*. Banyumas: Zahira Media Publisher.
- M. Sobry, & Prosmala Hadisaputra, M. P. (2020). *Penelitian Kualitatif Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Maulida, A. (2019). Analisis Penerapan Evaluasi Hasil Belajar Siswa Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Kurikulum 2013 Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat Tahun Ajaran 2017/ 2018. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 33.
- Mu'alimah, S. (2022). *Upaya Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di SMAN 01 Mranggen*. (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).
- Praptanti, I., & Ernawati, A. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (Gls) Pada Sekolah Menengah Atas Negeri Dan Swasta Di Wilayah Purwokerto Kota. *In Prosiding Seminar Nasional LPPM UMP*, 1(4), 289–296.
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395.
- Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, 3(1), 53.
- Sudiarta, I. K., & Pitriani, N. R. V. (2023). The Application of Problem-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes of Hindu Religious and Character (Budi Pekerti) Education of Fifth-Grade Students at SD Mahardika. *International Journal of Multidisciplinary Sciences*, 1(4), 394-402.