

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DASAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
TERPADU DI SDN 19 PASAMAN DENGAN
BERBANTUAN APLIKASI NEARPOD**

TESIS

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Gelar Magister
Program Studi Pendidikan Dasar



Oleh:

MEILA YUFRIANA DEVI

NIM. 21124014

**PROGRAM PASCA SARJANA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2023

ABSTRAK

MEILA YUFRIANA DEVI, 2023: Development of Digital Learning Media to Improve Basic Literacy Skills of Students in Integrated Thematic Learning in Elementary Schools.

This research is motivated by the reality in the field which shows the low basic literacy skills of students caused by limitations in using instructional media and a lack of understanding about the development of other types of media, because the media used are usually WhatsApp, Group and Youtube. The researcher aims to develop digital learning media to improve students' basic literacy skills. This type of research is development research, carried out through three stages, namely preliminary analysis, design stage, and assessment stage. The place of research is an elementary school in West Pasaman. The research subjects were fifth grade elementary school students.

Data collected based on questionnaires and interviews. The results showed that digital learning media was stated to be very valid with a value of 0.97, very practical with a value of 0.96 teacher responses and 0.96 student responses, very effective with a value of 98.34% positive response questionnaire and 95% quiz results. So that digital learning media can be used in learning to improve students' basic iteration skills.

Keywords: Development of digital learning media, basic literacy skills

ABSTRAK

MEILA YUFRIANA DEVI, 2023: Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Dasar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan dilapangan yang menunjukkan rendahnya keterampilan literasi dasar peserta didik yang disebabkan oleh keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran serta kurangnya pemahaman tentang perkembangan media jenis lain, karena media yang digunakan biasanya adalah WhatsApp, Groub dan Youtube. Peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik. Jenis Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu analisis pendahuluan, tahap perancangan, dan tahap penilaian. Tempat penelitian adalah SDN yang ada di Pasaman barat. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas V SD.

Data yang dikumpulkan berdasarkan intrumen angket dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran digital dinyatakan sangat valid dengan nilai kevalitan dari ahli dan praktisi dengan nilai 0,97, sangat praktis dengan nilai kepraktisan 0,96 respon guru dan 0,96 respon peserta didik, sangat efektif dengan nilai 98,34% angket respon positif dan hasil quis 95%. Sehingga media pembelajaran digital bisa digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan iterasi dasar peserta didik, sehingga dengan adanya data tersebut menyebabkan media pembelajaran digital dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran digital, keterampilan literasi dasar

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama : MEILA YUFRIANA DEVI

NIM : 21124014

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof.Dr.Rusdinal, M.Pd
Pembimbing



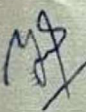
02 Februari 2023

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Koordinator Program Studi



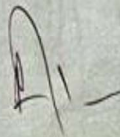
Prof.Dr.Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

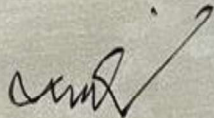


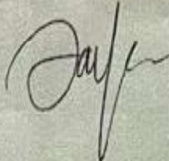
Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd
NIP. 19760520 200801 2 020

PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN

No	Nama	Tanda Tangan
----	------	--------------

1.	Prof.Dr Rusdinal, M.Pd (Ketua)	
----	-----------------------------------	--

2.	<u>Prof. Drs. Yalyema Miaz, MA, Ph.D</u> (Kontributor I)	
----	---	--

3.	Dr.Hanif Al Kadri, S.Pd,M.Pd (Kontributor II)	
----	--	--

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MEILA YUFRIANA DEVI

NIM : 21124014

Jurusan : Pendidikan Dasar (S2)

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk
Meningkatkan Keterampilan Literasi Dasar Peserta Didik
Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SDN 19 Pasaman Berbantuan
Aplikasi Nearpo

Dengan ini menyatakan bahwa tesis yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar aslinya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjimpakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 02 Februari 2023

Saya yang menyatakan,



Meila Yufriana Devi
NIM: 21124014

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ بِسْمِ

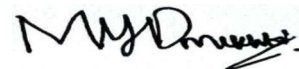
Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada peneliti berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat mengadakan penelitian serta menyelesaikan tesis ini. Selanjutnya shalawat beriring salam, semoga disampaikan oleh Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan bagi umat islam dan telah mengubah akhlak manusia dari zaman jahiliah menjadi jaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Tesis yang berjudul “ Pengembangan media pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi dasar Peserta Didik Pada pembelajaran Tematik terpadu Di SD” ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada program S-2 Jurusan Pendidikan Dasar (PENDAS) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak kontribusi kepada peneliti terutama kepada :

1. Ibu Dr. Yanti Fitria, S.Pd, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian tesis ini.
2. Bapak Prof.Dr.Rusdinal, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyumbangkan segenap pikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA,Ph.D selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan Tesis ini.

4. Bapak Dr. Hanif Al Kadri, S.Pd, M.Pd selaku Kontributor 2 yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan tesis ini.
5. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku dosen yang telah memberikan masukan dan arahan dan motivasi selama masa perkuliahan.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil. Papaku Maryufri, S.Pd dan mamaku Ernawilis, S.Pd dan adikku Nurfa Handrik Yufriana S.Ars, dan Suamiku Mukhti Ramadhan, S.Kom, serta mertuaku Ibu Noviarti dan Bapak Yufriadi yang telah membantu, memotivasi, dan meluangkan waktunya dalam pembuatan tesis ini.
7. Teman-teman Pendidikan Dasar Tahun masuk 2021 yang telah memberikan bantuan selama pembuatan tesis ini.

Padang, 02 Februari 2022



Meila Yufriana devi
NIM.21124014

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul.....	
<i>Abstarct</i>	i
Abstrak	ii
Persetujuan Akhir Tesis	iv
Halaman Persetujuan Komisi Uji Tesis	vi
Pernyataan Keaslian Tesis.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	8
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	11
G. Spesifikasi Produk penelitian	12
H. Kebaharuan Dan Orisinalitas	13
I. Definisi Operasional.....	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	32
A.Kajian Teori.....	32
B. Penelitian Yang Relevan.....	52
C. Produk Yang Akan Dikembangkan	59
D. Kerangka Konseptual	61

BAB III. METODE PENELITIAN	62
A. Jenis Penelitian	62
B. Prosedur Penelitian	65
C. Subjek Penelitian	75
D. Instrumen Penelitian	75
E. Teknik Pengumpulan Data.....	78
F. Teknik Analisis Data.....	79
G. Jadwal Penelitian	83
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	85
A. Hasil Penelitian.....	85
B. Pembahasan	129
C. Keterbatasan Penelitian.....	138
BAB V. PENUTUP.....	140
A. Simpulan.....	140
B. Implikasi	141
C. Saran	142

DAFTAR TABEL

3.1 Langkah- Langkah Preliminary Research.....	67
3.2 Kriteria Media Yang Berkualitas Tinggi.....	68
3.3 Validasi Media	69
3.4 Aspek Praktikalitas Media	71
3.5 Aktivitas Pelaksanaan Prototype.....	72
3.6 Aktivitas Pelaksanaan Assesment	73
3.7 Aspek Praktikalitas Media	77
3.8 Aspek Efektifitas Media Interaktif.....	78
3.9 Kategori Validitas Lembar Validasi Multimedia Interaktif	80
3.10 Kategori Praktikalitas Media Interaktif.....	81
3.11 Kriteria Angket Respon Peserta Didik	83
4.1 Hasil Validasi <i>Self Evaluation</i> RPP (Prototipe 1).....	98
4.2 Hasil <i>Validasi Self Evaluation</i> Media Pembelajaran Digital.....	99
4.3 Hasil Validasi <i>Self Evaluation</i> RPP (Prototipe 1).....	99
4.4 Nama Validator Ahli	100
4.5 Nama Validatoe Praktisi	100
4.6 Hasil Validasi RPP oleh validator Ahli (<i>Expert Review</i>).....	101
4.7 Hasil Validasi RPP Aspek Identitas Oleh Praktisi Pendidikan.....	103
4.8 Validasi RPP Secara Keseluruhan	105
4.9 Hasil saran dan revisi oleh validator	106
4.10 Hasil Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Validator Ahli dan Praktisi (<i>Expert Review</i>	107
4.11 Hasil Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Validator Ahli dan Praktisi (<i>Expert Review</i>)	108
4.12 Hasil Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Ahli dan Praktisi (Expert Review)	109
4.13 Hasil Validasi Media Pembelajaran Digital Olah Ahli dan Pakar.....	110

4.14 Rekapitulasi Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Praktisi	111
4.15 Hasil Validasi Meltimedia Interaktif Secara Keseluruhan.....	112
4.16 Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Digital.....	113
4.17 Hasil Revisi Evaluasi Orang per Orang	116
4.18 Hasil Angket Evaluasi Orang per Orang	116
4.19 Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Groub</i>) Prototype 4.....	119
4.20 Hasil Angket Praktikalitas Guru Terhadap Field Test	120
4.21 Hasil Penilaian Terhadap Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	121
4.22 Hasil Pengamatan Keterlaksanaan RPP	122
4.23 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik	129

DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Befikir.....	61
3.1 Alur Penelitian	74
4.1 Halaman Perkenalan Pada Media Nearpod.....	90
4.2 Halaman Perkenalan Fitur Yang Akan Digunakan Dalam Pembelajaran	91
4.3 Halaman Kode Kelas.....	91
4.4 Halaman Perkenalan.....	92
4.5 Slide Pembuka.....	93
4.6 Fitur Materi Pembelajaran.....	93
4.7 Fitur Diskusi.....	94
4.8 Fitur Game	95
4.9 Fitur Quis	95
4.10 Fitur Kesimpulan.....	96
4.11 Fitur Penutup.....	97
4.12 Evaluasi Orang Per Orang.....	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	148
Lampiran 2 Surat Pelaksanaan Penelitian.....	149
Lampiran 3 Penunjukan Validator.....	150
Lampiran 4 Self Evaluation RPP.....	155
Lampiran 5 <i>Self Evaluation</i> Multimedia Interaktif.....	158
Lampiran 6 Lembar Validasi Media Pembelajaran Digital.....	160
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Ahli.....	165
Lampiran 8 Lembar Validasi Media Pembelajaran Digital Oleh Praktisi.....	185
Lampiran 9 Lembar Validasi RPP Oleh Para Ahli.....	189
Lampiran 10 Lembar Wawancara Guru.....	199
Lampiran 11 Lembar Wawancara Peserta Didik.....	201
Lampiran 12 Lembar Observasi Pelaksanaan RPP.....	203
Lampiran 13 Lembar Angket Praktikalitas Peserta didik <i>One To One</i>	209
Lampiran 14 Lembar Angket Praktikalitas Peserta didik <i>Small Groub</i>	210
Lampiran 15 Lembar Angket Praktikalitas Peserta didik <i>FieldTest</i>	211
Lampiran 16 Lembar Angket Efektivitas Peserta didik <i>FieldTest</i>	212
Lampiran 17 Lampiran Anlisis Kurikulum.....	214
Lampiran 18 Analisis peserta didik.....	216
Lampiran 19 foto Kegiatan <i>One To One</i>	217
Lampiran 20 foto Kegiatan <i>Small Group</i>	204
Lampiran 21 Field Test.....	219
Lampiran 22 foto Media Pembelajaran Digital.....	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai jembatan yang akan menghubungkan individu dengan lingkungannya di tengah-tengah era globalisasi yang terus berkembang, sehingga individu mampu berperan sebagai Sumber Daya Manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas yang nantinya akan mampu mengendalikan, menguasai, serta mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, kegiatan pendidikan dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini adalah proses yang harus dikuasai oleh seorang guru. Terlebih di era globalisasi saat ini banyak sekali teknologi yang dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran di sekolah salah satunya adalah internet.

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang dapat menambah pengalaman belajar bagi peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan adanya internet akan dapat membantu peserta didik dalam mengali informasi tentang pelajaran yang dibutuhkan dengan cepat dan tanpa batas (Sasmita 2020). Selain internet pemanfaatan teknologi yang lainnya dapat berupa perangkat komputer dan smartphone juga dapat digunakan untuk pembelajaran (Tondang and Arwita 2020).Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk berupa peralatan hardware dan software yang disajikan telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk dunia pendidikan.Pemanfaatan teknologi komunikasi untuk

kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, serta media pendidikan perlu dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Dengan adanya internet kita bisa memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran yang nantinya akan mampu meningkatkan keterampilan literasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya video pembelajaran digital diharapkan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila komponen-komponen pembelajaran telah tersedia dengan baik. Sehingga proses belajar mengajar tidak terganggu. Apabila terdapat komponen pembelajaran yang tidak lengkap atau tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik akan menyebabkan terjadinya masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Komponen pembelajaran meliputi guru, peserta didik, bahan ajar, media pembelajaran dan lain-lain. Salah satu yang memiliki pengaruh besar adalah media pembelajaran. (Hasnan, Rusdinal, and Fitria 2020)

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran akan mempermudah peserta didik untuk menerima informasi berupa materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga guru harus mampu menguasai media-media pembelajaran (Zabidi 2019), terlebih media pembelajaran adalah suatu hal yang dibutuhkan untuk peserta didik (Sitepu, Nasution, and Masitah 2021). Dengan adanya media pembelajaran yang berbasis digital yang nantinya dapat dilihat peserta didik baik itu ketika di sekolah pada saat guru menggunakan atau memerintahkan peserta didiknya untuk melihat video pembelajaran yang telah dibuat oleh guru tersebut, ataupun

ketika dirumah peserta didik melihat kembali video pembelajaran yang diberikan oleh gurunya yang bisa diakses di HP, laptop, computer dan sebagainya sehingga akan mampu menumbuhkan keterampilan literasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran, serta dengan adanya media pembelajaran tersebut akan membuat peserta didik menarik untuk belajar (Gusmuliana, Apriani, and Karolina 2020), sehingga akan menyebabkan peningkatan pada hasil belajar peserta didik di sekolah (Hariyadi 2018)

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru dan peserta didik mampu menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Keduanya juga memiliki peran penting dalam menemukan informasi dalam menunjang pembelajaran, informasi dapat ditemukan dalam berbagai media. Dengan adanya media pembelajaran yang bagus akan mampu menciptakan keterampilan literasi yang baik di SD. Keterampilan Literasi dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Penguasaan literasi merupakan indikator penting untuk meningkatkan prestasi generasi muda dalam mencapai kesuksesan. Penanaman literasi sedini mungkin harus disadari karena menjadi modal utama dalam mewujudkan bangsa yang cerdas dan berbudaya (Subandiyah, 2020). Minat membaca berbanding lurus dengan tingkat kemajuan pendidikan suatu bangsa. Kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Parameter kualitas suatu bangsa dapat dilihat dari kondisi pendidikannya. Pendidikan selalu berkaitan dengan kegiatan belajar. Belajar

selalu identik dengan kegiatan membaca karena dengan membaca akan bertambahnya pengetahuan, sikap dan keterampilan seseorang (Harjasujana, 2021).

Menurut data statistik dari *UNESCO*, minat baca atau literasi dasar masyarakat Indonesia sangatlah memprihatinkan yaitu hanya 0,001% saja. Itu berarti, dari 1.000 orang Indonesia, hanya ada 1 orang yang rajin membaca serta mau menerapkan literasi dasar. Dalam riset dengan tajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2020 lalu, Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara dengan tingkat literasi yang rendah. Sedangkan tingkat literasi pada peringkat yang pertama ditempati oleh Negara Finlandia (hampir 100%). Data ini menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal jauh dari Singapura maupun Malaysia dalam hal literasi dasar. Selanjutnya, dari data penelitian yang dilakukan oleh *United Nations Development Programme* (UNDP), Indeks Pembangunan Manusia (IPM) di tingkat pendidikan yang ada di Indonesia masih tergolong rendah, yaitu 14,6%. Jauh lebih rendah dari pada Malaysia yang memiliki persentase hingga 28%. Rendahnya minat baca di Indonesia ini bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor pertama, belum adanya pembiasaan dalam membaca yang ditanamkan sejak dini. Padahal usia sekolah dasar adalah masa *goldenage* di mana pada fase ini anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat sehingga para orang tua dapat membentuk karakter anaknya. Kedua, akses dalam fasilitas pendidikan yang belum merata dan minimnya kualitas sarana pendidikan dan prasarana pendidikan, termasuk didalamnya media pembelajaran. (Anisa, Ipungkarti, and Saffanah 2021)

Keterampilan Literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas. Aktivitas literasi antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. (Kemendikbud,2016). Keterampilan literasi merupakan salah satu penentu mutu sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan tingkat budaya literasi masyarakat mempunyai korelasi terhadap kualitas bangsa. Kebiasaan membaca seseorang akan sangat berpengaruh terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Kebiasaan dapat dibina dan dikembangkan.

Dengan adanya keterampilan literasi dalam pembelajaran dapat memperbaiki kualitas pembelajaran serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik, terlebih literasi baca tulis yang sangat berpengaruh besar di sekolah dasar, keterampilan literasi sangat erat hubungannya dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru karena dengan penggunaan media yang baik dan sesuai dengan minat peserta didik akan dapat meningkatkan keterampilan dasar peserta didik

Berdasarkan pengamatan peneliti saat observasi di kelas V SDN 19 Pasaman pada tanggal 2 Februari dan tanggal 3 Februari 2022 peneliti menemukan permasalahan dilihat dari segi pelaksanaan yaitu : (1) Terbatasnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, (2) kurangnya pemahaman tentang perkembangan media jenis lain, karena media yang digunakan biasanya adalah WhatsApp, Groub dan Youtobe.

Media yang baik adalah media yang dapat memenuhi kebutuhan siswa baik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Salah satu media yang

mempu memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Nearpod*. Nearpod merupakan salah satu platform pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dan guru berinteraksi, *Nearpod* sedikit berbeda dengan aplikasi lainnya, karena fiturnya dapat menghasilkan gambar, audio, video, teks, bahkan kuis yang dapat dipantau atau dikendalikan oleh guru. Keunggulan dari media pembelajaran *Nearpod* yaitu tampilan yang menarik untuk peserta didik, tidak memakan kuota internet yang berlebihan, dapat diakses melalui gawai, guru dapat memantau kegiatan siswa secara langsung, serta fitur yang berada di *Nearpod* sangat lengkap sehingga memenuhi keempat keterampilan berbahasa (Menyimak, berbicara, membaca dan menulis). Sehingga pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Nearpod* dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam pembelajaran.

Aplikasi *nearpod* merupakan salah satu perangkat lunak (*software*) aplikasi pendukung pembelajaran. Aplikasi *nearpod* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses gratis oleh para peserta didik dan pengajar dari seluruh penjuru tak terbatas ruang dan waktu. Kendati demikian, aplikasi *nearpod* belum banyak diketahui dan digunakan oleh khalayak umum, khususnya pemeran pendidikan. Penelitian yang dilakukan oleh Susanto menghasilkan bahwa media *nearpod* dapat meningkatkan hasil kemampuan berpikir kritis siswa, media *nearpod* sangat layak digunakan dalam pembelajaran (Susanto, 2021).

Keunggulan media *nearpod* juga sangat fleksibel, dapat dioperasikan di ponsel maupun laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa atau

digunakan secara bersama-sama dengan mahasiswa yang lainnya secara live. Penilaian berbasis *nearpod* memiliki fitur agar setiap soal tes dapat diatur berbatasan waktu. Hal tersebut menjadikan peserta didik lebih fokus terhadap soal dan tidak ada kesempatan untuk menyontek. Diharapkan melalui sistem tersebut, penilai dapat meminimalisasi kecurangan selama evaluasi berlangsung. Setelah tes selesai dikerjakan maka skor hasil tes akan diumumkan dengan cepat. (Nurhamidah 2021)

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah *Google Classroom*, *Quiziz*, *WhatsApp*, *Edmodo*, *Youtube*, dan beberapa media pembelajaran lain. Akan tetapi masih sedikit penelitian yang membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran *Nearpod*. Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pengembangan *Nearpod* sebagai media pembelajaran diantaranya: a) Pengembangan Aplikasi *Nearpod* untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar oleh Mayang Putri Minalti dan Yeni Erita; b) pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Nearpod* oleh Raudhatul Aslami, c) Pengembangan EMedia *Nearpod* melalui Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar oleh Tri Adi Susanto (Faradisa et al. 2021) , d) pengembangan media digital berbasis aplikasi *nearpod* pada materi, dengan hasil penelitian Langkah pembuatan media ini terdiri dari: pengajar harus membuat video pembelajaran yang dahulu, kemudian video tersebut diunggah pada aplikasi *youtube*, setelah itu pengajar mempersiapkan ruang kelas virtual pada aplikasi *nearpod* serta

menyisipkan beberapa pertanyaan/topik diskusi. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Kelebihan dari penggunaan media ini adalah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat elektronik dan dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. (Biassari and Putri 2021). , dan e) pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan berprestasi (Intan Permata Sari, S.ST 2018). Peneliti belum menemukan artikel yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan bantuan aplikasi *nearpord*.

Dari uraian diatas peneliti akan mengembangkan media pembelajaran digital yang berbeda dari peneliti sebelumnya dengan mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *nearpord* yang didalamnya peneliti menggunakan fitur-fitur yang terbaru yang peneliti hubungkan dengan peningkatan kemampuan literasi dasar peserta didik fitur-fitur baru tersebut adalah mengabungkan materi, diskusi, game, kuis, serta kesimpulan dalam 1 media pembelajaran digital yang materinya juga dipenuhi dengan materi yang menarik yang akan mampu meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik, dengan menggunakan aplikasi *nearpord* yang penuh dengan keterbaharuan dan modern akan sesuai dengan perkembangan peserta didik yang hidup di zaman modern sehingga akan merangsang keinginan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran digital agar

mampu meningkatkan keterampilan literasi dasar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Dasar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat didefinisikan beberapa masalah :

1. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang semangat dalam pembelajaran.
3. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang berbasis digital sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan masalah

1. Penelitian pengembangan ini dibatasi oleh pengembangan muatan pembelajaran tematik terpadu menggunakan media pembelajaran berbasis digital
2. Penelitian pengembangan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang ada pada muatan pembelajaran tematik terpadu.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik?
3. Bagaimana Efektifitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah :

1. validitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik
2. Praktikalitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik.
3. Efektifitas media pembelajaran digital dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *nearpod* untuk meningkatkan keterampilan literasi dasar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menghasilkan media pembelajaran digital berupa video pembelajaran untuk menyikapi permasalahan yaitu rendahnya keterampilan literasi dasar peserta didik dengan media yang diberikan oleh gurunya. Pentingnya media digital berupa video pembelajaran dikembangkan untuk dapat meningkatkan keterampilan literasi belajar dari peserta didik. Dengan tujuan dari pendidikan adalah mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan yang akan datang serta menciptakan anak yang cerdas dan kreatif.

Media pembelajaran digital berupa video pembelajaran yang akan dikembangkan di SDN 19 Pasaman serta SD yang lain yang ada di Pasaman barat untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan literasi dasar dalam pembelajaran.

G. Spesifikasi produk penelitian

Sebuah media digital yang berisi video pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik. Adapun spesifikasi dari produk ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berupa Media pembelajaran digital yang mana digital maksudnya disini adalah media pembelajaran yang penuh keterbaharuan yang nantinya akan bisa dibuka melalui semua laman digital.
2. Media interaktif yang bisa digunakan oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

3. Vidio pembelajaran ini dikontrol oleh guru, ketika guru mulai melakukan pembelajaran pada media ini barulah peserta didik bisa masuk kelaman utama pada vidio pembelajaran ini
4. Dalam vidio pembelajaran menggunakan beberapa fitur besar
5. Fitur pertamanya adalah materi pembelajaran, pada fitur ini daya literasi anak akan dirangsang, seperti yang akan peneliti kembangkan yaitu literasi dasar, yang mana dalam literasi dasar ini ada literasi baca,tulis dan menyimak, dengan fitur materi anak akan mulai dikenalkan dengan materi pembelajaran yang dibahas pada hari itu, disini penulis mengambil materi kelas V Tema 4 Sub Tema 1,2 dan 3 Pembelajaran 3, yang mana mata pelajar yang terkait didalamnya adalah PKN, IPS, Bahasa Indonesia. Nantinya disini peserta didik akan mengetahui materi pembelajarannya pada hari itu secara detail.
6. Fitur yang kedua adalah Diskusi pada diskusi ini nantinya anak bisa berdiskusi dengan temannya, bahkan dengan gurunya membahas materi yang telah dipelajari pada fitur materi.
7. Fitur ketiga adalah Game disini anak akan diperkenalkan dengan game dalam situasi pembelajaran agar anak tidak bosan belajar sehingga diselingi dengan game.
8. Fitur yang keempat adalah kuis, kuis disini berguna untuk mengambil nilai harian anak dari materi yang telah dipelajari pada hari itu, pada fitur kuis akan diseting oleh guru supaya kuis hanya bisa dibuka sekali saja sehingga guru akan

tau nilai anak yang sebenarnya, tanpa anak bisa mengulang kembali kuis ketika telah menyelesaikan kuis tersebut.

9. Fitur yang kelima adalah kesimpulan, disini semua peserta didik dan guru akan menyimpulkan pembelajaran pada hari itu.

H. Kebaharuan dan orisinalitas

1. Aplikasi Nearpod ini menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya Nearpod Library. Media pembelajaran Nearpod ini memiliki banyak variasi pembelajaran interaktif serta dapat memberikan umpan balik secara langsung. Guru juga dapat mendesain kegiatan pembelajarannya sendiri yang menarik dan menyenangkan. (Fuadi et al. 2020), dengan adanya aplikasi nearpod ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran digital yang berbantuan aplikasi nearpod dengan mengembangkan materi yang penuh dengan keterbaharuan.
2. Media pembelajaran yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik, peserta didik lebih semangat dalam belajar. Salah satu media yang bisa di tampilkan pada saat pembelajaran adalah aplikasi Nearpod. Menurut Dyer & Hunt (2019). Nearpod merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis web yang dapat membuat pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif serta memberikan respon terhadap peserta didik secara langsung.(Aulia and Baalwi 2022). Dengan bantuan aplikasi nearpod peneliti

akan mengembangkan fitur materi sampai kesimpulan dengan penuh gambar-gambar dan warna yang membuat tampilan media pembelajaran digital menjadi menarik.

3. Media pembelajaran digital sangat menarik dan berguna bagi anak karena akan merangsang keaktifan, keterampilan literasi peserta didik.(Batubara 2021).Mengembangkan media yang menarik perhatian anak dengan memancing keterampilan literasi anak dengan adanya animasi dalam media pembelajaran digital
4. Media pembelajaran digital adalah media digital untuk materi aplikasi presentasi yang berisikan teks dan gambar untuk menyampaikan materi Microsoft Power point. Media pembelajaran digital ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan berprestasi.(Intan Permata Sari, S.ST 2018)

I. Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman. Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran adalah:

1. Pengembangan adalah proses menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Utami and Hardini 2021). Pengembangan yang penulis maksud adalah media pembelajaran digital untuk meningkatkan

keterampilan literasi dasar peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu di SD.

2. Media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan.(Maret 2019), salah satu media pembelajaran digital adalah sebuah media interaktif yang berbantuan aplikasi nearpod.
3. Literasi dasar adalah baca, tulis, menyimak dan berbicara merupakan kemampuan yang penting dalam proses perkembangan anak sekolah, karenanya kemampuan tersebut menjadi salah satu indikator perkembangan kemampuan anak menuju peningkatan prestasi di sekolah. Stimulasi pencapaian kemampuan literasi mulai dari awal sejak usia sekolah penting dilakukan agar tercapaian tujuan pembelajaran.(Rozi 2018), dan literasi dasar yang penulis tingkatan adalah literasi baca, tulis, menyimak dan berbicara.
4. Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan (Rusman 2020). Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dimana intra dan antar mata pelajaran dikaitkan secara sengaja (Majid 2020). Materi pembelajaran yang penulis ambil disini adalah kelas 5 tema 4 sub tema 1,2,3 pada pembelajaran 3.