



Pengaruh Media *Let's Read* Terhadap Kemampuan Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV

Ulifa Khoiru Nikmatul Azwani*, Universitas PGRI Madiun

Fauzatul Ma'rufah R, Universitas PGRI Madiun

Soeprijadi Djoko Laksono, Universitas PGRI Madiun

Email: ulifalifa@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilandaskan pada hasil temuan berupa fakta rendahnya kemampuan literasi digital peserta didik di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Sampung, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kendala ini berkaitan dengan kurangnya pendukung media dalam aktivitas literasi. Menghadapi tantangan ini, strategi yang dapat diadopsi guru untuk memanfaatkan media dalam meningkatkan literasi adalah menggunakan perpustakaan digital *Let's Read*. Keberadaan *Let's Read* membantu guru dengan menyediakan fitur-fitur dan bahan bacaan yang menarik, mendorong minat dan antusiasme siswa dalam membaca. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun metode dalam penelitian ini yakni metode penelitian kuantitatif. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas IV di SDN 03 Carangrejo, yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan metode sampling jenuh karena jumlah populasi yang terbilang kecil. Data diperoleh melalui kuisioner/angket terkait kemampuan literasi digital, dan dianalisis menggunakan teknik tes tulis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) dari dua data uji *paired sample t-test* adalah 0,000. Dari informasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa adanya perbedaan yang sangat signifikan antara nilai rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *Let's Read* secara signifikan berkontribusi pada peningkatan kemampuan literasi siswa kelas 4 di SDN 03 Carangrejo.

Kata kunci: literasi digital; *Let's Read*; mata pelajaran Bahasa Indonesia.



PENDAHULUAN

Teknologi menjadi salah satu elemen krusial pada era ke-21, masa yang telah memasuki tahap matang dalam perjalanan manusia. Zaman ini ditandai oleh kemajuan signifikan dalam berbagai segi kehidupan, terutama dalam ranah komunikasi dan informasi berkat perkembangan teknologi Pratama *et al.*,(2019). Menurut Sujana & Sopandi (2020) Laju perkembangan yang luar biasa dalam Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) juga telah mengguncang fundamental sektor pendidikan, memaksa setiap aspek di dalamnya untuk melibatkan transformasi besar guna menyelaraskan diri dengan laju kemajuan tersebut.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) aktif memperkuat literasi digital dalam masyarakat. Misi pendidikan di era abad ke-21 tidak bisa dilepaskan dari aspirasi manusia itu sendiri, di mana sistem pendidikan harus memenuhi persyaratan untuk menghasilkan individu yang memiliki kemampuan kritis dalam berpikir, kreatif dalam intelektualitas, etis dalam interaksi sosial, dan memiliki karakter kokoh dalam menjalani kehidupan.

Konteks teknologi dalam era 4.0 menuntut individu dengan kompetensi yang handal. Hasil survei dari penelitian yang dilakukan oleh Wulanjani dkk mengindikasikan bahwa literasi membaca anak-anak Indonesia berada di level yang lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Ibda yang didapati bahwa 79,20% anak masih memiliki tingkat literasi membaca yang rendah Ibda (2020). Kemahiran dalam teknologi informasi harus didukung oleh kemampuan berbahasa yang unggul. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting karena melalui kemampuan ini seseorang akan dapat memahami informasi dengan lebih baik pula (Ariyati, 2020).

Literasi digital adalah salah satu komponen dari enam literasi dasar yang memiliki peran sentral dalam proses pembelajaran. Kelima jenis literasi lainnya meliputi literasi baca-tulis, numerasi, sains, keuangan, serta budaya kewarganegaraan. Implementasi literasi digital di lingkungan Sekolah Dasar (SD) memiliki hubungan yang erat dengan pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang telah digalakkan oleh pemerintah. Upaya untuk meningkatkan tingkat literasi di tingkat SD memiliki signifikansi yang besar, karena menjadi landasan bagi langkah-langkah literasi selanjutnya, seperti di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Salah satu cara untuk memperkuat kompetensi literasi ini di tingkat SD adalah dengan fokus pada peningkatan literasi digital.

Literasi digital di tingkat Sekolah Dasar memiliki peranan penting dalam membentuk keterampilan peserta didik dalam berpikir secara analitis, sintesis, kritis, imajinatif, dan kreatif. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), literasi digital bagi siswa sekolah dasar bukan hanya tentang mengenal teknologi, tetapi juga melibatkan pemahaman yang benar tentang berliterasi. Namun, keberhasilan pencapaian tujuan literasi digital juga bergantung pada ketersediaan sumber daya, baik bagi guru maupun siswa, serta sumber daya untuk pengembangan kemampuan guru.

Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti di SDN 03 Carangrejo terdapat beberapa masalah yang menunjukkan bahwa pendidik belum mengembangkan media pembelajaran bervariasi. Dalam menyampaikan materi pendidik kerap menggunakan media visual yang hanya mengandalkan indera penglihat. Jenis media pembelajaran visual yang digunakan pendidik adalah alat proyeksi atau proyektor, media ini hanya menekankan siswa untuk membaca, tanpa ada gambar dan kalimatnya pun lebih banyak, sehingga murid mudah bosan dan sebagian besar siswa hanya membaca tidak memahami isi cerita tersebut. Media ini terkesan monoton dan membuat siswa akan merasa bosan dikarenakan tidak ada ketertarikan dalam menyampaikan sebuah materi.

Menurut Akbar & Tarman (2018) pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki signifikansi penting karena dapat mendukung efektivitas dari interaksi antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa secara aktif terlibat dalam proses

belajar, yang pada gilirannya melibatkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Keberhasilan hal ini akan tercapai apabila penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kemampuan literasi berperan begitu penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, melalui literasi siswa dapat mengetahui beberapa informasi dan dapat mengumpulkan ide-ide dan pengetahuannya. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berfikir kreatif dengan menggunakan Bahasa yang komunikatif. Literasi digital melibatkan kemampuan untuk mengelola dan mengolah berbagai informasi dengan efektif, serta memiliki kemampuan untuk memproses pesan-pesan secara efisien dan tepat.

Berdasarkan interview bersama guru kelas IV di SDN 03 Carangrejo pada bulan April 2023 permasalahan kemampuan Literasi siswa masih sangat kurang terlebih saat pembelajaran Bahasa Indonesia karena siswa sangat beragam dalam memahami sebuah pelajaran terlebih saat ada materi yang sifatnya bacaan, ada sebagian siswa membaca hanya sekedar membaca tidak tahu maksud dan tujuan dari yang dibaca, namun ada sebagian siswa yang kritis dalam memahami isi bacaan yang terkandung. Berdasarkan observasi singkat yang dilakukan oleh peneliti di SDN 03 Carangrejo didapatkan informasi bahwa nilai ulangan harian Bahasa Indonesia memiliki rata-rata 67,5 yang bisa dikatakan masih kurang maksimal.

Salah satu inovasi yang signifikan dalam menyongsong era Society 5.0 di dunia pendidikan adalah pemanfaatan literasi digital yang menarik, terutama dalam mendukung pengetahuan dan kegiatan membaca bagi siswa di usia sekolah dasar. Dalam konteks ini, salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah *Let's Read*. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur bacaan lengkap dan mudah diakses untuk siswa-siswi. Kelebihan lainnya, dalam aplikasi *Let's Read* terdapat beragam cerita bergambar yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar. Cerita-cerita ini dapat dibaca, diunduh, disebarluaskan, dan diterjemahkan dengan bebas melalui aplikasi Android.

Berdasarkan permasalahan yang berkaitan dengan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital pada pembelajaran bahasa Indonesia yang telah dijelaskan di atas, maka media *Let's Read* termasuk media yang sangat mendukung untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia selain itu juga membantu siswa dalam meningkatkan kreatifitas juga pola pikir yang kritis dalam memahami sebuah bacaan yang terkandung. Media ini terfokus pada sebuah cerita yang didalamnya siswa harus bisa menguraikan arti tujuan dan makna dalam cerita tersebut sehingga menimbulkan siswa untuk berfikir kritis.

Melihat konteks latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa terdorong diri untuk menjalankan studi mengenai dampak dari penggunaan media *Let's Read* terhadap perkembangan literasi digital pada siswa kelas IV di SDN 03 Carangrejo. Dalam rangka ini, judul penelitian yang diambil adalah "Pengaruh Media *Let's Read* Terhadap Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 03 Carangrejo."

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam analisisnya. Pendekatan ini dikenal sebagai metode kuantitatif karena data yang diambil berupa angka-angka statistik, sesuai dengan definisi dari Sugiyono (2013, hlm. 7). Metode eksperimen dipilih sebagai metodologi dalam penelitian ini. Metode eksperimen digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana suatu aktivitas spesifik dapat memengaruhi aktivitas lainnya dalam kondisi tertentu. Alasan di balik pemilihan metode ini adalah untuk mengungkap pengaruh penggunaan aplikasi *Let's Read* terhadap peningkatan kemampuan literasi digital siswa di sekolah dasar.

Penelitian ini mengadopsi desain eksperimen semu (quasi eksperimen), yang bertujuan untuk mengkomparasikan perbedaan antara keadaan sebelum tindakan intervensi dan setelah tindakan intervensi dilakukan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan di antara dua kelompok atau lebih yang menjadi subjek penelitian, sesuai dengan konsep yang dijelaskan oleh Sugiyono (2013). Desain penelitian menggunakan *Quasi Experimental Design* yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini, digunakan

desain *Nonequivalent Control Group Design*. Model ini melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen menerima perlakuan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *Let's Read*, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus atau pembelajaran menggunakan media Visual (Power Point).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner dan tes tulis. Kuesioner adalah alat pengumpulan data yang berisi pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Tes tulis adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, intelegensi, atau kemampuan individu atau kelompok. Terdapat 20 pernyataan dalam kuesioner dan 10 soal dalam tes tulis. Untuk mengukur reliabilitas instrumen, penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada kuesioner angket dan hasil tes tulis kemampuan literasi digital yang kemudian diinterpretasikan menggunakan indikator kemampuan literasi digital, seperti yang dijelaskan di bawah ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Kemampuan Literasi Digital

Komponen	Indikator	Butir Pertanyaan
Profisiensi dan Lebih Lanjut	Kemampuan mengoperasikan perangkat komputer dan mengoptimalkan akses internet.	1,2,3
Kreativitas	Keahlian dalam menyajikan konten dengan media <i>Let's Read</i> ; kapasitas untuk berpikir kreatif dan berimajinasi dalam perencanaan serta eksplorasi ide.	4,5,6
Kolaborasi	Kemampuan untuk terlibat dalam lingkungan digital; kemampuan memahami cerita di <i>Let's Read</i> dan mengomunikasikan gagasan secara digital.	7,8
Komunikasi	Mampu berinteraksi melalui media teknologi digital; pemahaman dan respons terhadap orang lain di dunia digital.	9,10,11
Kemampuan Menemukan dan Memilih Informasi	Keahlian dalam mencari serta memilih informasi yang relevan.	12,13,14
Berpikir Kritis dan Evaluatif	Mampu memberi sumbangsih, menganalisis, serta menggunakan pemikiran kritis saat menghadapi informasi.	15,16
Pemahaman Kritis	Pemahaman tentang latar sosial dan budaya.	17,18
Keamanan	Kesadaran tentang aspek keamanan ketika menjelajah, berkreasi, dan berkolaborasi dalam teknologi digital.	19,20

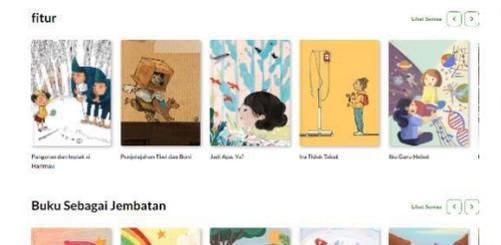
Tabel 2. Data Hasil Uji reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Item
0,984	20

Berdasarkan informasi yang ditampilkan dalam tabel, terlihat bahwa koefisien reliabilitas memiliki nilai sebesar 0,984, Angka ini mencerminkan reliabilitas instrumen yang sangat tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen yang diterapkan memiliki tingkat keandalan yang sangat tinggi, menjadikannya pilihan yang layak untuk digunakan dalam konteks penelitian ini. sehingga instrumen tersebut dapat dipertimbangkan untuk digunakan dalam penelitian. Dalam proses analisis data, dilakukan analisis statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25. Data yang terhimpun mencakup nilai pre-angket, nilai post-angket, dan hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kontrol, yang selanjutnya akan dibandingkan. Dalam konteks ini, teknik analisis yang digunakan adalah uji normalitas untuk mengevaluasi apakah distribusi data bersifat normal atau tidak. Jika data terdistribusi normal, langkah berikutnya melibatkan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

HASIL PENELITIAN

Peneliti melaksanakan eksperimen untuk menguji bagaimana peningkatan kemampuan literasi siswa dapat tercapai melalui pemanfaatan *Let's Read* sebagai sarana pembelajaran. Berikut ini adalah gambaran tampilan yang terdapat dalam media *Let's Read*:



Gambar 1. Tampilan buku bacaan pada media *Let's Read*

Peneliti telah merumuskan serta merancang instrumen penelitian yang mencakup kuesioner angket dan tes tulis. Instrumen ini akan diaplikasikan kepada sampel yang terlibat dalam penelitian. Data yang terkumpul dari *pre-angket*, *post-angket*, *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan eksperimen, akan mengalami proses analisis yang melibatkan pengujian tertentu. Uji normalitas akan dijalankan untuk mengevaluasi apakah distribusi data yang dianalisis bersifat normal atau tidak. Apabila data tersebut memenuhi kriteria distribusi normal, langkah selanjutnya akan mengarah pada uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t-test*. Setelah seluruh rangkaian penelitian dilaksanakan, peneliti berhasil menghimpun data dari *pre-angket* dan *post-angket*. Detail hasil pengumpulan data ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Detail hasil pengumpulan data

Deskriptif	Pre-angket	Post-angket
Jumlah keseluruhan siswa	24	24
Nilai Minimal	54	60
Nilai Maksimal	98	117
Rata-rata	85,75	95,54
Standar Deviasi	4,103	2,311

Melalui rangkaian data statistik di atas, tergambar bahwa nilai rata-rata *pre-angket* sebesar 85,75, dengan nilai minimal tercatat sebesar 54 dan nilai maksimal yang diraih sebesar 60. Selanjutnya, rata-rata *post-angket* menampilkan angka 95,54, dengan angka minimal tercatat sebesar 98 dan nilai tertinggi mencapai 117. Setelah berhasil mengumpulkan semua data yang diperlukan, peneliti kemudian memproses dan menganalisisnya menggunakan aplikasi SPSS 25. Fokus dari penelitian ini adalah menjawab pertanyaan mengenai pengaruh penggunaan *Let's Read* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan literasi siswa kelas 4 di SD Negeri 03 Carangrejo.

Sebagai langkah awal, guna memahami perbedaan yang muncul sebelum dan sesudah perlakuan, peneliti akan melakukan uji normalitas. Apabila data menunjukkan distribusi yang bersifat normal, maka langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*.

UJI NORMALITAS

Uji normalitas diaplikasikan pada nilai pre-angket dan post-angket. Uji normalitas ini dilaksanakan sebagai prasyarat penting dalam mengevaluasi apakah distribusi data yang dianalisis berjalan secara normal atau tidak. Dari hasil pengujian tersebut, didapatkan data seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 4. Hasil perhitungan uji normalitas pengisian angket

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Hasil Pengisian Angket	Angket Kelas Eksperimen	.208	24	.009	.889	24	.013
	Angket Kelas Kontrol	.113	24	.200*	.975	24	.780

Tabel 5. Hasil perhitungan uji normalitas Tes Tulis

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen (LR)	.175	24	.055	.928	24	.089
	Post-Test Eksperimen (LR)	.134	24	.200*	.964	24	.534
	Pre-Test Control (PPT)	.125	24	.200*	.928	24	.090
	Post-Test Control (PPT)	.157	24	.129	.952	24	.297

Tabel di atas menunjukkan bahwa koefisien Sig. yang dihasilkan dari uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah sebagai berikut: pada angket kelas eksperimen, tercatat Sig. 0,013, dan pada angket kelas kontrol, Sig. 0,780. Sementara itu, pada tes tulis post-test eksperimen, terdapat nilai Sig. 0,089, dan pada tes tulis post-test kelas kontrol, nilai Sig. 0,297. Dari keempat data ini, nilai koefisien tersebut lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa data-data tersebut memiliki distribusi yang bersifat normal.

UJI HIPOTESIS

Setelah memastikan bahwa data-data tersebut berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan *uji paired sample t-test*. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai angket dan tes tulis siswa. Jika terdapat perbedaan yang signifikan, maka akan terlihat dampak yang diakibatkan oleh penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital

siswa dalam bentuk perbedaan rata-rata.

Uji *paired sample t-test* diterapkan untuk memeriksa apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua sampel yang dimiliki. Sampel tersebut merupakan subjek yang sama dengan data yang muncul dalam dua kondisi. Dalam konteks ini, berikut adalah hasil dari uji hipotesis yang diterapkan pada uji *paired sample t-test*:

Tabel 6. Data Hipotesis Hasil Angket

	Kelas	Mean	N	Sig. (2-tailed)
Hasil Angket	Angket Eksperimen	95.54	24	.017
	Angket Kontrol	84.67	24	.017

Tabel 7. Data Hipotesis Hasil Tes Tulis

Dari hasil yang disajikan di atas, ditemukan nilai Sig. (2-tailed) pada uji *paired sample t-test* pada kedua dataset adalah 0,000, yang kurang dari nilai taraf signifikansi (α) yang telah ditentukan sebesar 0,05, atau $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat sebelum dan sesudah perlakuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan rerata dalam kemampuan literasi siswa kelas 4 di SD Negeri 03 Carangrejo setelah menerapkan media pembelajaran *Let's Read*. Hasil penelitian juga memberikan bukti bahwa pemanfaatan media *Let's Read* berdampak secara signifikan pada tingkat kemampuan literasi siswa di SD Negeri 03 Carangrejo. Fakta ini diperkuat oleh hasil uji t pada data kuisioner di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil signifikansi perhitungan kuisioner/angket adalah 0,017, yang kurang dari nilai 0,05 yang merupakan taraf signifikansi yang ditetapkan. Begitu pula dengan data perhitungan tes tulis yang memiliki signifikansi sebesar 0,000, juga lebih rendah dari nilai 0,05. Berdasarkan fakta-fakta ini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital siswa yang belajar melalui media *Let's Read* lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media visual (PPT) dalam pembelajarannya.

Hasil analisis hipotesis mengenai dampak penerapan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa kelas IV di SDN 03 Carangrejo menggambarkan data yang sangat signifikan. Temuan ini mengungkapkan bahwa selama periode intervensi, para peserta didik tidak hanya mampu mengenali potensi teknologi digital dalam konteks pembelajaran, tetapi juga berhasil mengintegrasikannya dengan sangat efektif. Transformasi dari sekadar konsumsi teknologi hiburan seperti bermain game atau bersosialisasi di media sosial menjadi alat pembelajaran yang kuat menjadi sangat mencolok. Dalam konteks ini, penerapan media *Let's Read* membuktikan peran pentingnya dalam mendorong pergeseran ini. Fenomena ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Patmanthara dan Hidayat (2018), di mana

	Kelas	Mean	N	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	48.83	24	.000
	Post-Test Eksperimen	82.83	24	.000
	Pre-Test Kontrol	42.83	24	.000
	Post-Test Kontrol	59.83	24	.000

ditemukan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi digital antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Oleh karena itu, penggunaan media *Let's Read* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa.

Hasil pengujian hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital tersebut sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh (Herlina et al., 2023) di mana penggunaan media *Let's Read* dikaitkan dengan adanya pengaruh positif dan peningkatan rata-rata dalam kemampuan literasi digital siswa kelas 5 di SD Negeri Jelambar 06. Temuan ini ditandai oleh uji *paired sample t-test* yang dilakukan terhadap pengaruh penggunaan media *Let's Read* pada literasi digital, menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih rendah dari nilai signifikansi yang ditetapkan yaitu 0,05. Ini berarti bahwa media *Let's Read* mempunyai dampak yang signifikan pada kemampuan literasi digital siswa. Penggunaan media *Let's Read* yang optimal juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang memiliki makna bagi siswa. Selain itu, media *Let's Read* juga mampu mengatasi keterbatasan perpustakaan konvensional yang tak berfungsi lagi di sekolah, dengan menghadirkan perpustakaan digital yang dapat diakses oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah.

Individu dengan literasi digital yang tinggi mampu memaksimalkan potensi teknologi digital untuk mengoptimalkan proses pendidikan. Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi digital siswa. Literasi digital juga mencerminkan kesadaran individu tentang sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menguasai perangkat dan aplikasi digital (Dewi, 2022).

Sejalan dengan hasil tersebut, penelitian oleh (Herlina et al., 2023) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan minat dan antusiasme terhadap konten teks informatif dan fiksi yang disajikan melalui media *Let's Read*. Penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media ini efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, karena siswa dapat dengan lancar menggunakan dan memahami media tersebut, memungkinkan mereka untuk mengakses bahan bacaan yang sesuai dengan minat mereka.

Selain itu, dalam konteks indikator proses kognitif, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa nilai masih berada pada kategori rendah dari ketiga indikator yang diukur. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa masih perlu mengembangkan kemampuan dalam menemukan informasi, serta dalam menginterpretasi dan merefleksikan konten dengan kritis. Namun, sudah ada perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran *Let's Read* telah menghasilkan peningkatan yang sangat signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas 5 di SD Negeri Jelambar 06.

Let's Read adalah sebuah platform perpustakaan digital yang dirancang untuk digunakan baik di lingkungan rumah maupun di sekolah, dengan akses yang mudah bagi anak-anak, sebagaimana dijelaskan oleh Mulyaningtyas & Setyawan (2020, hlm. 36). Media *Let's Read* ini berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru dalam mendukung aktivitas literasi, karena memiliki fitur-fitur serta beragam buku bacaan yang dikemas dengan berbagai tema menarik. Hal ini berdampak positif dengan membangkitkan minat dan ketertarikan siswa dalam aktifitas membaca.

Respon positif siswa terhadap penerapan media *Let's Read* dalam pembelajaran di kelas eksperimen dapat disimpulkan sebagai suatu fakta yang meyakinkan. Siswa dapat membaca cerita lain di media tersebut dengan penerapan media ini serta dapat memberikan banyak pengalaman dan juga kesan yang lama diingatan mereka, karena siswa dapat menjelajah cerita baru dan juga diskusi cerita dengan teman sebayanya.

Dari respon tersebut peneliti mengamati bahwa siswa lebih tertarik dalam hal membaca menggunakan media *Let's Read*. Lebih banyak siswa yang tertarik untuk membaca dan berkembang dalam cara berpikir kritis mereka dari pada kondisi awal sebelum dilakukannya pembelajaran menggunakan media *Let's Read*, sehingga kemampuan literasi siswa selama pembelajaran menggunakan media *Let's Read* ada peningkatan.

Berbeda dengan respon siswa dari kelas kontrol, pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan media visual. Siswa cenderung merasa bosan dan tidak membaca tuntas ketika diberi tugas untuk membaca, siswa yang kurang antusias dan bersikap seenaknya sendiri dalam menjawab pertanyaan, karena siswa tidak diberi media yang menarik dalam membaca sebuah

cerita, serta siswa tidak di ajak untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam memahami setiap apa yang telah dibaca siswa serta mengaitkan dalam kehidupan nyata, sehingga keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol tidak banyak mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari penelitian yang telah dilakukan dan kompleksitas permasalahan yang diungkapkan dalam rumusan masalah, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara media *Let's Read* dengan media Visual (PPT) terhadap kemampuan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 03 Carangrejo. Pengaruh media *Let's Read* dalam kemampuan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini terdapat pada perbedaan hasil pengisian angket dan hasil belajar dikelas eksperimen pembelajaran yang menggunakan media *Let's Read*. Pada pembelajaran menggunakan media *Let's Read*, siswa antusias dalam membaca dan memperhatikan penjelasan guru mengenai media aplikasi dalam android, siswa juga senang dan bersemangat selama pembelajaran berlangsung, siswa sangat tertarik dalam membaca *Let's Read*, karena siswa mendapat cerita baru dalam media tersebut, selain itu siswa juga bisa bertukar pikiran bersama teman untuk mengeksplor cerita baru dan juga siswa diasah untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka, sehingga kemampuan literasi digital pada kelas eksperimen terdapat peningkatan.

Tidak seperti penggunaan media visual, pembelajaran dengan media tersebut sering kali membuat siswa merasa bosan dan lebih tertarik untuk berbicara dengan teman mereka sendiri saat pelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga kurang antusias dan tampak kurang terlibat dalam memberikan tanggapan yang serius terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan setelah membaca cerita melalui media visual. Karena dinamika ini, tingkat kemampuan literasi digital siswa di kelas kontrol mengalami sedikit peningkatan.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t pada aplikasi program SPSS 25 diperoleh *mean pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yaitu 47.43, 88.86 dan *mean pretest* dan *posttest* kelas kontrol yaitu 41.57, 55.00 maka terdapat perbedaan hasil tes siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian, nilai sig (*2-tailed*) kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$ dan kelas kontrol $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi keputusan uji hipotesis pada penelitian ini dinyatakan bahwa "Terdapat pengaruh penggunaan media *Let's Read* terhadap kemampuan literasi digital siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 03 Carangrejo."

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dinata, K. B. (2020). Problematika pembelajaran daring mata kuliah Geometri Transformasi di masa pandemi COVID-19. *Ekspone*, 10(2), 50-58. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v10i2.296>.
- Dinata, K. B. (2016). *Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dan Jigsaw dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada materi Relasi dan Fungsi siswa kelas VIII SMP Negeri Kabupaten Lampung Utara tahun pelajaran 2015/2016 ditinjau dari kreativitas belajar Matematika*. Disertasi: Universitas Sebelas Maret. Tidak dipublikasikan.
- Dwi, B., Amelia, A., Hasanah, U., & Putra, A. M. (2020). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 28-37.
- Elpira, B. (2018). *Pengaruh penerapan literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*. Disertasi: UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tidak dipublikasikan.
- Fadila, R., Nadiroh, T., Juliana, R., Zulfa, P., & Ibrahim, I. (2021). Kemandirian belajar secara

daring sebagai prediktor hasil belajar mahasiswa Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 880-891. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.457>.

Fatmawati, E., & Safitri, E. (2020). Kemampuan literasi informasi dan teknologi mahasiswa calon guru menghadapi pembelajaran di era revolusi industri 4 *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 214-224. <http://dx.doi.org/10.31571/edukasi.v18i2.1863>.