



Aplikasi pergi wisata sebagai media pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar Pilangbango Kota Madiun

Elvi Marsiani ✉, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita, Universitas PGRI Madiun

✉ elvimarsiani@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian Aplikasi Pergi Wisata sebagai media pembelajaran tematik integratif di SD Pilangbango Kota Madiun adalah untuk mendeskripsikan kegunaan dan hambatannya. Dengan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan fenomena penggunaan aplikasi Pergi Wisata sebagai media pembelajaran tematik integratif di SDN Pilangbango Kota Madiun. Penelitian dengan teknik snowball sampling yang memanfaatkan sumber data dari wawancara dengan pihak terkait dan dokumentasi dari aplikasi Pergi Wisata Mengenai pemanfaatan dan hambatan. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan aplikasi Pergi Wisata yang belum optimal dalam pemanfaatannya karena masih terdapat kendala yang belum terselesaikan. Kendala tersebut berasal dari luar dan dalam yang dipicu karena kurangnya fitur aplikasi dan penggunaanya yang mengalami masalah jaringan, kurangnya media dan dukungan dari pihak terkait. Didukung dengan dokumentasi dari aplikasi, penggunaan aplikasi Pergi Wisata secara umum belum optimal dalam pembelajaran tematik integratif dan progres pengunjung untuk mengakses aplikasi juga masih rendah. Kesimpulan dari penelitian penerapan Pergi Wisata sebagai media pembelajaran tematik di SD Pilangbango belum optimal.

Kata kunci: Aplikasi Pergi Wisata, Media, Pembelajaran Tematik.



PENDAHULUAN

Latar Belakang

literasi digital didefinisikan sebagai “kesadaran dan pemahaman tentang pentingnya informasi serta pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi di kalangan masyarakat dalam rangka pengembangan budaya informasi ke arah terwujudnya *the information society*” (Kominfo, 2003). Pelaksanaan program literasi sangat penting diterapkan oleh sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah. Program literasi bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa dan mengingat Sekolah Dasar merupakan masa anak-anak pada usia emas sehingga penting untuk menanamkan nilai-nilai akhlak mulia yang dapat diperoleh dari kegiatan membaca. Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam kegiatan literasi yang merupakan kunci kemajuan pendidikan. Dalam melaksanakan program literasi di sekolah, tentunya banyak kesulitan yang dialami oleh siswa atau guru. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang dihadapi oleh guru atau siswa dalam melaksanakan program literasi di sekolah dasar.

Penelitian ini dilakukan di SDN Pilangbango kota madiun yang mana dari penelitian ini menemukan beberapa kendala dalam penerapan program literasi yang dianjurkan pemerintah untuk diterapkan pada semua kalangan sekolah termasuk juga dengan jenjang sekolah dasar. Merupakan jenjang sekolah paling dasar setelah dari taman bermain maka penerapan literasi pada usia sekolah dasar sangat penting dan harus diterapkan. Mengingat adanya masa pandemi yang mengharuskan semua masyarakat untuk membatasi mobilitas sehingga hal ini juga berdampak dalam dunia pendidikan. Peserta didik yang seharusnya bisa melaksanakan pembelajaran di sekolah namun karena pandemi tersebut kegiatan dilaksanakan dari rumah yang mengakibatkan proses belajar serta pembiasaan literasi juga terhambat.

Dari permasalahan khusus diatas maka ditemukanlah sebuah aplikasi yang di desain khusus untuk mampu mengatasi dan meminimalisir permasalahan yang dihadapi terkait rendahnya motivasi literasi. Dalam hal ini SDN Pilangbango kota madiun merancang sebuah aplikasi yang di desain khusus untuk mampu meningkatkan motivasi serta semangat literasi bagi siapapun yang mengaksesnya. Karena pada aplikasi yang bernama Pergi Wisata ini kita akan disuguhkan fitur perpustakaan digital modern yang memiliki tampilan yang sangat unik dan menarik. Dilengkapi dengan background animasi bergerak yang menyesuaikan dengan tema buku yang dibaca serta bukunya pun memiliki tampilan ilustrasi serta cover yang sangat menarik. Tak lupa tampilan ketika sedang membuka buku untuk berganti halamannya pun juga sangat menarik seperti membuka buku pada umumnya memiliki animasi lengkukan 3 dimensi seperti nyata. Sehingga dengan mengakses aplikasi ini melalui web akan menambah semangat untuk menerapkan program literasi dimanapun berada tidak harus disekolah melainkan dirumah atau dijalan ketika sedang keluar rumah juga tetap bisa mengakses aplikasi ini.

Namun dibalik kelebihan dan berbagai fitur yang berada di dalam aplikasi pergi wisata masih ada banyak kekurangan dari aplikasi Pergi Wisata tersebut. Salah satu dari kekurangan aplikasi ini adalah masih sangat minim fitur untuk bisa mengetahui pengunjung mengakses apa dan seberapa lama belum ada fitur yang mampu mendeteksi penggunaan akses pengunjung tersebut. Pada aplikasi ini fitur data absen pengunjung pun pengisiannya juga masih manual melalui google form yang tersambung dengan google drive dan google sheet. Untuk bisa mendeteksi pengunjung secara otomatis yang menyatu dengan aplikasi belum bisa sehingga dengan sangat minimnya fitur pendeteksi pengunjung ini kurang adanya monitoring yang jelas untuk bisa mengetahui seberapa optimal penggunaan aplikasi ini. Selain itu ketika adanya siswa atau pengunjung perpustakaan digital ini yang terlupa belum mengisi absensi di google form maka datanya pun juga tidak akan masuk secara otomatis sehingga dianggap belum mengunjungi perpustakaan digital tersebut.

Tujuan besar pendidikan adalah mempersiapkan siswa untuk berkontribusi di dunia kerja dan di kehidupan sosial, hal ini telah menjadi salah satu tantangan terbesar abad ini. Belajar untuk bekerja dan hidup di abad 21 berarti membantu sebanyak mungkin anak belajar untuk

menerapkan keterampilan abad ke-21 dan pemahaman yang kuat tentang pemahaman inti untuk menghadapi tantangan zaman. Kehidupan di abad ke-21 menuntut siswa menguasai keterampilan penting berkaitan dengan empat pilar kehidupan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*. Di dalam empat pilar tersebut terkandung keterampilan khusus masing-masing yang perlu diaplikasikan dalam kegiatan belajar, seperti keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, keterampilan berkomunikasi, keterampilan kolaborasi, kreasi dan inovasi, serta literasi informasi (Saavedra & Opfer, 2012). Salah satu keterampilan yang perlu dikuasai melalui kegiatan belajar adalah literasi informasi yaitu kemampuan untuk menempatkan, mengevaluasi, serta menggunakan informasi yang dibutuhkan secara tepat dan efektif di era digital.

Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini agar lebih membantu dalam memetakan permasalahan maka dilakukan penelusuran terhadap kegiatan penelitian yang relevan. Secara deksriptif bagaimana hasil penelusuran penelitian-penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Arso Widyasmoro (2014) tentang “Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas V SD Di Desa Pagergunung Kabupaten Pematang Jaya”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi obyek penelitian ini, 13% diantaranya memiliki minat baca yang rendah, 76% yang lain mempunyai minat baca sedang, dan 11% lainnya memiliki minat baca yang tinggi. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa 15% siswa kelas V SD mempunyai prestasi belajar PKN yang rendah, 70% diantaranya memiliki prestasi belajar yang sedang, dan 15% lainnya memiliki prestasi belajar yang tinggi. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa $r_{hitung} 0,58 > r_{tabel} 0,1966$ dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 dan $N = 100$. Pengaruh minat baca terhadap prestasi belajar PKN sebesar 33,6%. Hasil yang dicapai mengindikasikan adanya pengaruh signifikan yang menunjukkan bahwa semakin tinggi minat baca maka semakin tinggi prestasi belajar PKN siswa kelas V SD di Desa Pagergunung, Kecamatan Ulujami, Kabupaten Pematang Jaya tahun ajaran 2013/2014.
2. Hasil penelitian Yunitha Fajarwati (2012) tentang “Pengaruh Kemampuan Literasi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Depok”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi informasi, prestasi belajar siswa SMA N 1 Depok, dan pengaruh kemampuan literasi informasi terhadap prestasi belajar. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *survey*. Pada penelitian ini, model literasi yang digunakan adalah model *The Big6 Skills*. Penelitian ini membahas kemampuan literasi informasi siswa terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi informasi siswa adalah cukup dan terdapat pengaruh kemampuan literasi informasi terhadap prestasi belajar siswa.
3. Hasil penelitian Ika Sari Wulandari (2017) tentang “Implementasi Gerakan Literasi sekolah pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa sekolah, yaitu SDN Bareng 3, SDN Sumber Sari 2, SDN Kauman 1, SDN Kauman 2, dan SD Laboratorium UM. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama baik dalam pengumpulan data maupun analisis data. Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk tim penyusun buku tematik hendaknya agar memperhatikan komponen literasi secara lebih jelas dan detail khususnya unsur literasi kritis, kreatif, dan reflektif yang tercakup dalam kegiatan prabaca, membaca, dan pascabaca pada buku tematik untuk penulisan buku di tahun-tahun selanjutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa penelitian tentang literasi sekolah sudah pernah dilakukan. Akan tetapi, peneliti dengan judul “Aplikasi pergi wisata sebagai media pembelajaran tematik integratif di sekolah dasar Pilangbango kota Madiun” belum

pernah dilakukan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya dalam subyek dan lokasi penelitian. Tema yang digunakan dalam penelitian ini adalah hubungan gerakan literasi digital dengan pembelajaran tematik integratif. Dan subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Pilangbango Kota Madiun.

METODE

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007: 6). Penelitian ini secara spesifik lebih diarahkan pada desain penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data. Penelitian kualitatif dengan desain deskriptif adalah penelitian yang memberi gambaran secara cermat mengenai individu atau kelompok tertentu tentang keadaan dan gejala yang terjadi (Koentjaraningrat, 1993: 89). Maka dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif untuk menjelaskan tentang implementasi, hambatan dan upaya mengatasi hambatan Kurikulum 2013 pada pembelajaran tematik integrative dengan memanfaatkan media literasi digital berupa aplikasi Pergi Wisata di SDN Pilangbango.

Dilihat dari jenis pendekatan penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif yang menjabarkan suatu fenomena tertentu dengan menggunakan kata-kata yang diperoleh dengan menggunakan teknik pengambilan data berupa:

1. Wawancara

Dalam metode penelitian kualitatif, wawancara menjadi metode pengumpulan data yang utama. Esteborg dalam (Sugiyono, 2015 : 317) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada penanggung jawab aplikasi Pergi Wisata. Pengambilan data menggunakan teknik wawancara dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk mendapatkan data secara mendalam terkait implementasi dan hambatan serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan dalam implementasi Literasi Digital dalam pembelajaran tematik Integratif di SDN Pilangbango.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Suharsimi 2013: 274). Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Diantaranya di mana kegiatan mengajar dilaksanakan, dokumen tertulis yang ada dan berbagai macam hal yang bersangkutan dengan pembelajaran. Seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, sumber belajar, perangkat penilaian dan foto kegiatan pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

1. Data Pemanfaatan Aplikasi Pergi Wisata

a) Hasil Wawancara

Pemanfaatan aplikasi pergiwisata di sdn pilangbango di manfaatkan mulai dari tahun 2021 ketika adanya tuntutan masa pandemic yang mengharuskan pemenuhan kebutuhan literasi pada siswa harus terus dilaksanakan mengingat untuk berkunjung secara

ditingkatkan lagi untuk semua kalangan tanpa terkecuali seperti peserta didik, guru serta staf yang bertugas di SDN Pilangbang.

2. Data Hambatan Pemanfaatan Aplikasi Pergi Wisata

a) Hasil Wawancara

Hambatan dalam pemanfaatan aplikasi pergi wisata ini bersumber dari internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi pemanfaatannya sehingga kurang maksimal. Sehingga hasil yang diperolehnya pun juga kurang maksimal. Faktor yang mempengaruhi tersebut terbagi menjadi dua yaitu

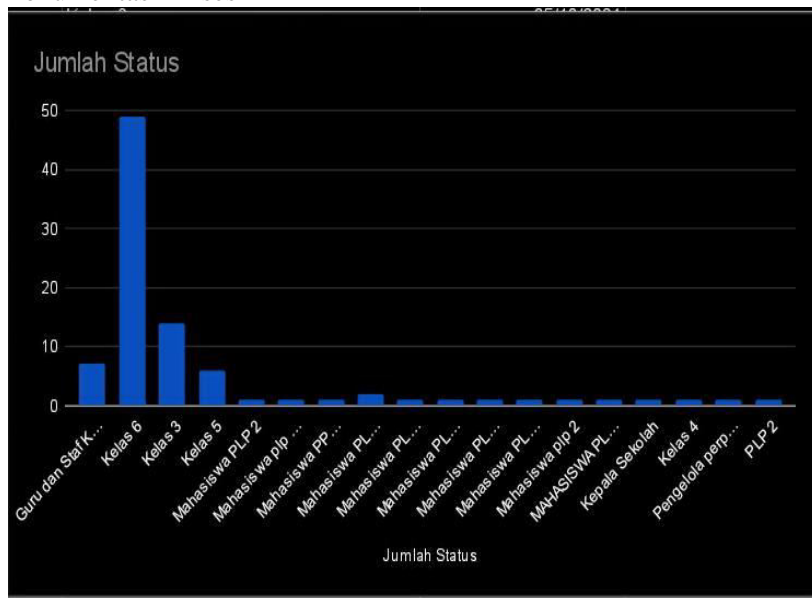
1) Factor internal

Factor internal yang bisa menghambat pelaksanaan pergi wisata adalah keterbatasan SDM, di perpustakaan widya pustaka staff perpustakaan yang aktif kurang menguasai IT sehingga menghambat pekerjaan yang berkaitan dengan digitalisasi. Selain itu perpustakaan belum mempunyai platform/blog yang lebih bagus yang bisa mencatat secara otomatis daftar pengunjung dan peminjam buku. Selain itu juga masih terbatasnya buku digital yang bisa diakses siswa, tentunya dengan berjalannya waktu setiap bulan akan kita tambah koleksi dan perbaikan-perbaikan lain. Selanjutnya koneksi internet dan perangkat IT, koneksi internet yang terbagi dengan TU dan Guru menjadikan akses kadang terhambat, selain itu perangkat IT di perpustakaan juga terbatas hanya memanfaatkan perangkat computer dan laptop yang ada. Sehingga dapat menghambat dari pemanfaatan aplikasi pergi wisata.

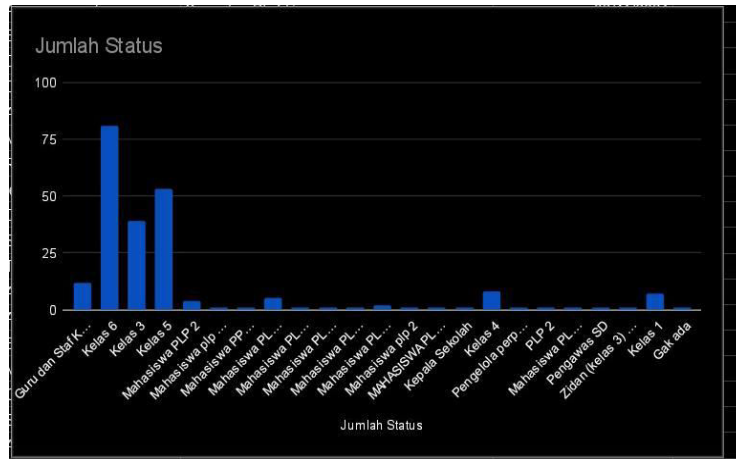
2) Factor eksternal

Factor eksternal yang menghambat pertama dari siswa sebagai pengakses, tidak semua siswa memiliki perangkat (HP Android) karena jadi satu dengan orang tua sedangkan orang tuanya bekerja, atau sudah punya tetapi kuota internet terbatas. Selain itu dari orang tua, tidak semua orang tua mempunyai perhatian yang lebih kepada anaknya sehingga ada beberapa anak yang kurang pengawasan orang tua dan terhambat belajarnya. Factor kedua dari bapak/ibu wali kelas, tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan pergi wisata. Selain itu tugas bapak/ibu guru yang banyak tidak bisa selalu mengawasi peserta didik dalam mengakses pergi wisata.

b) Progres Dokumentasi Akses



Gambar 2 Tabel grafik progres tiftas pengunjung aplikasi pergi wisata tahun 1



Gambar 3 Tabel grafik progrestifitas pengunjung aplikasi pergi wisata tahun 2

Jika dilihat dari data gambar 3 dan 4 akses progrestifitas pengunjung aplikasi perpustakaan digital widya pustaka atau yang biasa di singkat menjadi aplikasi Pergi Wisata Di SDN Pilangbango maka dapt diperoleh kesimpulan bawasanya pengunjung perpustakaan digital widya pustaka mengalami penigfkatan dari tahun pertsms ke tshun kedua. Namun pengkatan pengunjung perpustakaan tersebut masih di dominasi oleh siswa dengan tingkatan kelas yang sama pada grafik sebelumnya yaitu kelas 3, 4, 5 dan kelas 6 yang paling sikhnikifikan.

Meskipun ada progrestifitas kenaikan pengunjung aplikasi pergi wisata namun untuk mengetahui apa yang diakses dan seberapa lama waktu akasesnya belum dapat terdeteksi karena minimnya fitur tang berada didalam aplikasi tersebut untuk bisa mengetahui progrestifitas pengunjung dalam setiap harinya pengunjung harus mengisi absensi yang berupa gform yang letaknyapun juga terpisah dari aplikasi pergi wisata itu sendiri.

PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan Aplikasi Pergi wisata dalam pembelajaran tematik integrative

Dilihat dari penelitian yang relevan sebelumnya mengenai pengaruh liteasi dalam berbagai mata pelajaran dalam sekolah sehingga muncullah berbagai penelitian terkait dengan literasi dan penerapannya dalam berbagai jenjang sekolah seprti yang tertuang dalam berbagai penelitian berikut ini:

- a) Hasil penelitian Yunitha Fajarwati (2012) tentang “Pengaruh Kemampuan Literasi Informasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA N 1 Depok”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan literasi informasi, prestasi belajar siswa SMA N 1 Depok, dan pengaruh kemampuan literasi informasi terhadap prestasi belajar. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian survey. Pada penelitian ini, model literasi yang diunakan adalah model The Big6 Skills. Penelitian ini membahas kemampuan literasi informasi siswa terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi informasi siswa adalah cukup dan terdapat pengaruh kemampuan literasi informasi terhadap prestasi belajar siswa.
- b) Hasil penelitian Ika Sari Wulandari (2017) tentang “Implementasi Gerakan Literasi sekolah pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilaksanakan di beberapa sekolah, yaitu SDN Bareng 3, SDN Sumbersari 2, SDN Kauman 1, SDN Kauman 2, dan SD Laboratorium UM. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama baik dalam pengumpulan data maupun analisis data. Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk tim penyusun buku tematik hendaknya agar memperhatikan komponen literasi

secara lebih jelas dan detail khususnya unsur literasi kritis, kreatif, dan reflektif yang tercakup dalam kegiatan prabaca, membaca, dan pascabaca pada buku tematik untuk penulisan buku di tahun-tahun selanjutnya.

Dilihat dari hasil ketiga penelitian sebelumnya yang relevan ini maka dapat dikaitkan dengan penelitian sekarang ini mengenai aplikasi Pergi Wisata Sebagai media literasi digital di SDN Pilangbango kota madiun. Dalam penelitian ini fenomena yang di teliti mengenai pemanfaatan aplikasi literasi Digital berupa Pergi Wisata yang dikembangkan di SDN Pilangbango Kota Madiun. Melihat dari gambar data grafik hasil penelitian mengenai pemanfaatan yang diulas dalam hasil penelitian. Pemanfaatannya kurang begitu optimal karena disebabkan oleh beberapa factor penghambat. Factor penghambat tersebut berasal dari dalam dan luar dan dalam.

2. Hambatan pemanfaatan aplikasi sebagai media pembelajaran tematik integrative

- a) Hasil penelitian Arso Widyasmoro (2014) tentang “Pengaruh Minat Baca Terhadap Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas V SD Di Desa Pagergunung Kabupaten Pemalang”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *expost facto* dengan pendekatan kuantitatif. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa menjadi obyek penelitian ini, 13% diantaranya memiliki minat baca yang rendah, 76% yang lain mempunyai minat baca sedang, dan 11% lainnya memiliki minat baca yang tinggi. Dari data yang diperoleh diketahui bahwa 15 % siswa kelas V SD mempunyai prestasi belajar PKN yang rendah, 70% diantaranya memiliki prestasi belajar yang sedang, dan 15% lainnya memiliki prestasi belajar yang tinggi. Berdasarkan analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} 0,58 > t_{tabel} 0,1966$ dengan taraf kesalahan sebesar 0,05 dan $N = 100$. Pengaruh minat baca terhadap prestasi belajar PKN sebesar 33,6%. Hasil yang dicapai mengindikasikan adanya pengaruh signifikan yang menunjukkan bahwa semakin tinggi minat baca maka semakin tinggi prestasi belajar PKN siswa kelas V SD di Desa Pagergunung, Kecamatan Ulujami, Kabupaten Pemalang tahun ajaran 2013/2014.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan mengenai pengaruh minat baca terhadap prestasi belajar siswa di kabupaten pemalang tersebut dapat dikaitkan dengan hasil penelitian yang sekarang ini mengenai aplikasi pergi wisata sebagai media pembelajaran integrative di SDN Pilangbango kota madiun juga menemukan beberapa hambatan yang telah diulas dalam bab hasil penelitian. Fator penghambat pemanfaatan aplikasi tersebut berasal dari dalam dan luar aplikasi tersebut salah satu penyebabnya adalah masih sangat minimnya fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Sedangkan factor yang berasal dari luar berupa kondisi lingkungan serta kurang ditunjangnya media yang dapat mendukung pemanfaatan aplikasi pergi wisata sebagai media pembelajaran tematik.

SIMPULAN

Kesimpulan

Literasi digital sangatlah penting untuk di terapkan pada era modernisasi seperti ini mengingat semua lebih mudah hanya dalam gengamaan sehingga untuk mempertahankan budaya literasi yang di terapkan pada semua kalangan pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar samapai tingkat pendidikan yang paling tinggipun penerapan atau pembiasaan literasi pun juga diterapkan. Mengingat kurikulum di sekolah dasar merupakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran tematik integrative sehingga di SDN Pilangbango kota madiun

diciptakanlah Aplikasi Pergi Wisata sebagai media penunjang dalam pembelajaran tematik integrative sehingga mampu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran tematik integrative tersebut. Namun setelah dilakukannya penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi pergi wisata ini ternyata pemanfaatannya belum optimal dan masih harus dikembangkan lagi fitur yang ada didalam aplikasi tersebut. Selain itu sosialisai pemanfaatan dan penyediaan alat penunjang serta sara dan prasarana sebai alat untuk bisa mengakses juga sangat penting untuk bisa memanfaatkan aplikasi Pergi wisata sebagai media pembelajaran tematik integrative ini secara optimal.

Saran

Setelah membaca artikel ini diharapkan pembaca lebih bisa menerapkan literasi dalam kehidupan sehari-hari yang mana literasi tidak hanya berupa karya fiktif saja melainkan juga dan berbagai sumber bacaan yang bisa digunakan untuk bisa menabuh wasana. Karena mengingat sangat pentingnya literasi bagi semua kalangan. Selain itu saran yang mebangun untuk memperbaiki karya selajutnya juga sangat diperlukan untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi dalam dunia pendidikan manupun non pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Barizi, Pendidikan Integregratif, Malang: Uin-Maliki Press, 2011.
- Ahmad Farid Dan Hamidullah Ibdan, Media Literasi Sekolah(Teori Dan Praktek, Semarang: Cv Pilar Nusantara, 2018
- Angkowo, Robertus Dan A. Kosasih, Optimalisasi Media Pembelajaran, Jakarta: Pt Grasindo, 2007.
- Batubara Dan Husein Hamdan. "Implementasi Program Gerakan Literasi Sekolah Disekolah Dasar Negeri Gugus Sungai Miai Banjarmasin". Jpsd Vol. 4 No. 01, 2017..
- Fadjrul Hakam Chozin, Cara Mudah Menulis Karya Tulis Ilmiah, Surabaya: Alpa,1997.
- Adipta, H., Maryaeni, & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Gambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. Jurnal Pendidikan. Nomer 5, Volume 1. 989-992.
- Pusat Penelitian Dan Pengembangan Aplikasi Informatika Dan Informasi, Survey Penggunaan Tik Tahun 2017, Jakarta : Komunikasi Publik Badan Penelitian Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia, 2017.
- Qory Qurratun A'yuni, Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya (Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya), 135 Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga Surabaya, 2017.
- Kemendikbud. (2017a). Panduan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Muhammad, Yaumi. Buku Daras Desain Pembelajaran Efektif, Makassar: Alauddin Universitas Press, 2012
- Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998.
- Siti Sholikha, Profil Literasi Digital Siswa Terhadap Media Pembelajaran Matur Suwon (Mathematics Adventure Of Super Wonder) Pada Materi Aritmatika Sosial, Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ipa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Stefany, Stella Dkk, “Literasi Digital Dan Pembukaan Diri”, Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi Universitas Padjadjaran, Vol. 2, No. 1, 2017