

Turnitin LLCC

PENGEMBANGAN MEDIA DINDING BACA DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT KEDIRI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ...

 SD-05

Document Details

Submission ID

trn:oid::2945:396522691

Submission Date

Jul 1, 2026, 2:49 PM GMT+7

Download Date

Jul 1, 2026, 2:53 PM GMT+7

File Name

ANNISA FITRIANA SKRIPSI.docx

File Size

3.1 MB

118 Pages

20,065 Words

148,799 Characters

7% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

- 5%  Internet sources
- 4%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 5% Internet sources
- 4% Publications
- 6% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.umsu.ac.id	<1%
2	Internet	repository.unpkediri.ac.id	<1%
3	Student papers	UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi on 2026-02-05	<1%
4	Publication	Yohana Dilafatul Hamidah, Karimatus Saidah, Wahid Ibu Zaman. "Media Flipbook...	<1%
5	Internet	positori.unsil.ac.id	<1%
6	Publication	Nanda Satria Catur Kurniawan. "Pengembangan Media Articulate Storyline untuk...	<1%
7	Publication	Pransiska Abelta, Samsul Bahri. "Peran Penggunaan Buku Cerita Bergambar Berb...	<1%
8	Internet	positori.upi.edu	<1%
9	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2022-07-14	<1%
10	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-15	<1%
11	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-12	<1%

12	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-24	<1%
13	Student papers	Universitas Jambi on 2026-05-20	<1%
14	Student papers	Universitas Pamulang on 2023-07-26	<1%
15	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-11	<1%
16	Internet	media.neliti.com	<1%
17	Internet	digilib.uinkhas.ac.id	<1%
18	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
19	Publication	Dewi Nuriyah, Ahmad Gawdy Pranansa, Elya Rosalina. "Pengembangan LKS Ber...	<1%
20	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-06-04	<1%
21	Student papers	Universitas Sebelas Maret on 2024-06-20	<1%
22	Internet	www.detik.com	<1%
23	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta on 2015-07-04	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
25	Internet	repository.unissula.ac.id	<1%

26	Publication	Ratih Kinanti Puspitasari, Moh. Farizqo Irvan. "Pengembangan Digital Flipbook K...	<1%
27	Publication	Salsabila Ramadhan, Ria Novianti, Enda Puspitasari. "PENGEMBANGAN MEDIA SM...	<1%
28	Publication	Wilda Zakia, Siti Halidjah, Asmayani Salimi. "Korelasi antara Penguasaan Kosakat...	<1%
29	Internet	repository.bunghatta.ac.id	<1%
30	Student papers	Universitas Brawijaya on 2019-07-07	<1%
31	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2025-09-17	<1%
32	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2023-01-13	<1%
33	Student papers	Universitas Riau on 2025-06-03	<1%
34	Student papers	Konsorsium PTS Batch 5 on 2026-06-17	<1%
35	Publication	Remia Warni, Firman Pangaribuan, Agusmanto JB Hutaaruk. "Pengembangan LK...	<1%
36	Student papers	Universitas Bengkulu on 2025-05-23	<1%
37	Student papers	Universitas Negeri Jakarta on 2026-06-30	<1%
38	Internet	mulok.library.um.ac.id	<1%
39	Internet	123dok.com	<1%

40	Student papers	Universitas Muhammadiyah Purwokerto on 2026-06-09	<1%
41	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
42	Student papers	Universitas PGRI Palembang on 2026-06-10	<1%
43	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha on 2022-07-21	<1%
44	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	<1%
45	Internet	online-journal.unja.ac.id	<1%
46	Publication	Kaleb E. Simanungkalit, Berliana Simanjuntak, Sannur Hayati Sinaga, Leben Pang...	<1%
47	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2022-01-14	<1%
48	Internet	digilib.unimed.ac.id	<1%
49	Internet	es.scribd.com	<1%
50	Internet	repository.usd.ac.id	<1%
51	Publication	A Aswasulasikin, Sri Pujiani, Hendri Saputra, Masyhuri, Muhammad Husni. "Meni...	<1%
52	Student papers	Konsorsium PTS Batch 5 on 2026-06-24	<1%
53	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-10	<1%

54	Internet	journal.unpas.ac.id	<1%
55	Internet	jurnal.unimed.ac.id	<1%
56	Internet	repository.iainpare.ac.id	<1%
57	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
58	Student papers	East High School on 2018-07-22	<1%
59	Publication	Khoirunisa Nur Aini, Hakim Nur Seha, Qurnia Isna Arahim, Yunus Sulistyono, Nik...	<1%
60	Student papers	LPPM on 2025-07-17	<1%
61	Student papers	Sriwijaya University on 2022-07-19	<1%
62	Student papers	Sriwijaya University on 2022-09-14	<1%
63	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-09	<1%
64	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-03-11	<1%
65	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-09	<1%
66	Internet	ar.scribd.com	<1%
67	Internet	e-journal.uniflor.ac.id	<1%

68	Internet	etd.uinsyahada.ac.id	<1%
69	Internet	id.123dok.com	<1%
70	Internet	journal.ipm2kpe.or.id	<1%
71	Internet	jurnal.stkippgritulungagung.ac.id	<1%
72	Internet	repository.ar-raniry.ac.id	<1%
73	Internet	repository.metrouniv.ac.id	<1%
74	Internet	www.antarafoto.com	<1%
75	Internet	www.researchgate.net	<1%
76	Publication	Alif Kurnia Syam, Andi Sukri Syamsuri, Syekh Adiwijaya Latief. "Validated Folklore...	<1%
77	Student papers	UIN Raden Intan Lampung on 2022-02-11	<1%
78	Publication	Umayyah, M. Anggrayni, Wiwik Okta Susilawati. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMB...	<1%
79	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya on 2026-06-13	<1%
80	Student papers	Universitas Riau on 2024-06-27	<1%

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan kemampuan literasi membaca memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar siswa. Literasi membaca tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca teks secara mekanis, tetapi juga melibatkan kemampuan memahami makna bacaan, menafsirkan informasi yang terkandung di dalamnya, mengevaluasi isi bacaan secara kritis, serta merefleksikan informasi tersebut untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. Kemampuan tersebut memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan siswa pada berbagai mata pelajaran karena hampir seluruh proses pembelajaran memerlukan keterampilan membaca yang baik.

Peningkatan kemampuan literasi menjadi salah satu fokus dalam dunia pendidikan Indonesia. Hal tersebut sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menempatkan literasi sebagai kompetensi fundamental yang perlu dikuasai peserta didik. Hasil evaluasi internasional melalui Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 yang dilakukan oleh Organisation for Economic Co-operation and Development mengindikasikan bahwa tingkat kemampuan membaca peserta didik Indonesia masih relatif rendah apabila dibandingkan dengan rata-rata capaian negara-negara peserta lainnya. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi membaca masih perlu terus dilakukan, terutama pada jenjang sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan.

Keberhasilan pengembangan literasi membaca pada siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pemilihan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media berperan sebagai sarana yang membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih jelas dan mudah diterima oleh peserta didik. Dalam teori Cognitive Theory of Multimedia Learning, Richard E. Mayer menjelaskan bahwa penggabungan

informasi dalam bentuk kata-kata dan visual dapat membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan penyajian informasi secara tunggal. Selain itu, Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sekaligus membantu meningkatkan pemahaman materi. Oleh sebab itu, penggunaan media berbasis teknologi yang menarik dan interaktif perlu dioptimalkan sebagai salah satu upaya untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Burengan 5 Kota Kediri, diketahui bahwa kegiatan literasi membaca di kelas III masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak dan kegiatan membaca bersama. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan literasi masih terbatas. Guru kelas III juga menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran digital yang secara khusus memuat cerita rakyat lokal Kediri sebagai bahan bacaan siswa. Kondisi tersebut menyebabkan kegiatan literasi kurang bervariasi dan belum sepenuhnya mampu menarik minat siswa untuk membaca secara mandiri.

Temuan tersebut diperkuat melalui kegiatan analisis kebutuhan awal yang dilakukan pada sekolah dasar lain, yaitu SDN Jati Kota Kediri. Hasil wawancara dengan guru kelas III menunjukkan bahwa kegiatan literasi membaca masih didominasi penggunaan bahan bacaan cetak dan belum didukung oleh media digital yang menarik serta kontekstual dengan lingkungan siswa. Selain itu, pemanfaatan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar literasi masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media literasi yang inovatif tidak hanya ditemukan pada satu sekolah, tetapi juga menjadi kebutuhan pada sekolah dasar lainnya. Oleh karena itu, pengembangan media yang mampu meningkatkan minat baca sekaligus membantu pemahaman siswa terhadap isi bacaan menjadi penting untuk dilakukan.

Hasil dokumentasi pre-test literasi membaca yang diberikan kepada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan

bahwa kemampuan literasi membaca siswa masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pencapaian hasil belajar siswa belum optimal. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai KKTP hanya sebanyak 9 orang (38%), sedangkan 15 siswa lainnya (62%) belum mencapai batas ketuntasan yang telah ditentukan. Berdasarkan analisis jawaban siswa, masih ditemukan kesulitan dalam mengidentifikasi tokoh dan latar cerita, memahami urutan peristiwa, serta menentukan pesan moral yang terkandung dalam bacaan. Selain permasalahan literasi membaca, pembelajaran di sekolah dasar juga belum sepenuhnya memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber belajar yang kontekstual. Padahal, cerita rakyat daerah merupakan bagian dari warisan budaya yang mengandung nilai moral, karakter, dan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Kurangnya pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang mengenal budaya daerahnya sendiri. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung peningkatan literasi membaca, tetapi juga mampu mengenalkan budaya lokal kepada peserta didik.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Media ini dirancang dalam bentuk dinding baca yang dilengkapi QR Code sehingga siswa dapat mengakses cerita rakyat Kediri secara digital melalui perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Penyajian cerita dalam bentuk digital yang dipadukan dengan ilustrasi visual diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca sekaligus membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan literasi siswa. Penelitian Sari (2022) menunjukkan bahwa media literasi digital berbasis cerita interaktif efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian

Pratama (2023) menyimpulkan bahwa e-book interaktif berbasis kearifan lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Meskipun demikian, media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu belum menggabungkan konsep dinding baca digital dengan cerita rakyat khas Kediri sebagai konten utama pembelajaran literasi.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis QR Code yang memuat cerita rakyat Kediri sebagai sumber bacaan literasi. Media ini mengintegrasikan unsur teks, ilustrasi visual, dan akses digital dalam satu media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri maupun bersama-sama. Selain mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca, media yang dikembangkan juga berfungsi sebagai sarana pengenalan budaya lokal kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan suatu penelitian yang tidak hanya menguji penggunaan media pembelajaran, tetapi juga menghasilkan produk pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan literasi membaca. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan mengembangkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri serta menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya melalui uji coba terbatas dan uji coba luas pada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, serta kondisi literasi membaca siswa yang telah dipaparkan, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat baca sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media Dinding Baca Digital yang memanfaatkan cerita rakyat Kediri sebagai sumber belajar. Penggunaan cerita rakyat tidak hanya mendukung pengembangan kemampuan literasi membaca, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sejak dini. Melalui penelitian pengembangan

(Research and Development), media yang dihasilkan diharapkan memiliki tingkat kelayakan yang baik dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini difokuskan pada **“Pengembangan Media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar”**

A. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dibatasi pada:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas III sekolah dasar SDN Burengan 5 Kota Kediri dan SDN Jati Kediri
2. Fokus penelitian pada pengembangan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri.
3. Aspek yang diteliti meliputi literasi membaca siswa.
4. Penilaian produk mencakup aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kualitas media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri dapat meningkatkan literasi siswa kelas III sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri yang layak digunakan dalam pembelajaran literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.
2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran literasi berbasis multimedia dan kearifan lokal di sekolah dasar.
3. Memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran digital berbasis barcode dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Dari pengembangan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca, khususnya dalam menentukan gagasan utama, menyimpulkan isi bacaan, serta menemukan pesan moral dalam teks naratif. Selain itu, media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa melalui penyajian teks yang dilengkapi ilustrasi dan unsur digital yang menarik, sekaligus menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal Kediri.

2. Bagi Guru

Media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran literasi yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Media ini juga dapat membantu guru mengatasi keterbatasan dalam mengembangkan media digital secara mandiri

serta mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung program literasi sekolah serta meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi dan kearifan lokal. Selain itu, media dinding baca digital dapat menjadi salah satu inovasi sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan literasi siswa sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) dengan judul “Pengembangan Media Literasi Digital Berbasis Cerita Rakyat untuk Siswa Sekolah Dasar” menjadi salah satu rujukan dalam penelitian ini. Penelitian tersebut memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap analisis, peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam menentukan gagasan pokok serta menyusun simpulan bacaan masih tergolong rendah. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media berupa cerita rakyat digital yang diperkaya dengan ilustrasi, audio, dan latihan interaktif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh penilaian sangat valid dari ahli materi maupun ahli media. Selain itu, hasil uji coba terbatas membuktikan bahwa media tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami teks naratif. Penggunaan media digital tersebut juga berhasil menumbuhkan minat membaca siswa lebih baik dibandingkan penggunaan buku cetak konvensional.

Penelitian lain yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini dilakukan oleh Pratama (2020) melalui penelitian berjudul “Pengembangan Media Dinding Literasi Berbasis QR Code untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III SD”. Penelitian tersebut menerapkan model pengembangan Four-D (4D) yang meliputi tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Produk yang dihasilkan berupa papan literasi yang dipadukan dengan teknologi QR Code sehingga peserta didik dapat mengakses berbagai bacaan digital melalui perangkat gawai. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan minat baca siswa. Guru juga

memberikan tanggapan positif karena media dinilai praktis digunakan serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain meningkatkan minat membaca, penggunaan media berbasis QR Code turut memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan.

1 Penelitian yang relevan berikutnya dilaksanakan oleh Rahmawati (2022) dengan judul “Pengembangan E-Storybook Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut menggunakan model Borg & Gall sebagai prosedur pengembangan media. Produk yang dihasilkan berupa buku cerita digital interaktif yang memanfaatkan cerita rakyat daerah sebagai sumber belajar dan dilengkapi ilustrasi menarik serta fitur narasi audio. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media tersebut dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Hasil implementasi juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa, terutama dalam mengidentifikasi gagasan utama, menyusun simpulan berdasarkan isi bacaan, serta memahami pesan moral yang terkandung di dalam cerita. Selain itu, penelitian tersebut membuktikan bahwa pengintegrasian unsur kearifan lokal ke dalam media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa pengembangan media literasi berbasis teknologi, baik dalam bentuk cerita digital, media yang memanfaatkan QR Code, maupun e-storybook, terbukti mampu meningkatkan minat baca serta kemampuan memahami bacaan pada siswa. Berbagai media tersebut dikembangkan melalui model ADDIE, Four-D, dan Borg & Gall yang masing-masing menunjukkan hasil positif dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, pengintegrasian unsur kearifan lokal ke dalam media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

Mengacu pada hasil penelitian terdahulu tersebut, pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri memiliki landasan empiris yang kuat untuk dilaksanakan. Media ini dirancang sebagai sarana pembelajaran yang mengombinasikan teknologi digital dengan nilai-nilai budaya lokal melalui pemanfaatan cerita rakyat Kediri. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini secara khusus berfokus pada pengembangan media Dinding Baca Digital yang menjadikan cerita rakyat Kediri sebagai materi utama dalam pembelajaran literasi membaca. Perpaduan antara media digital dan muatan budaya lokal tersebut menjadi karakteristik utama penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

Landasan Teori

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya, termasuk kemampuan literasi. Literasi tidak hanya dimaknai sebagai keterampilan membaca dan menulis, melainkan juga mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, serta menggunakan informasi secara kritis dalam berbagai situasi kehidupan. Pada tingkat sekolah dasar, proses pembelajaran perlu diarahkan untuk menumbuhkan budaya literasi sejak usia dini sehingga siswa terbiasa membaca, berpikir secara kritis, serta mengungkapkan ide atau pendapat secara runtut dan sistematis.

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keterlibatan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Sanjaya (2017) menyatakan bahwa proses pembelajaran sebaiknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya melalui partisipasi aktif dalam setiap kegiatan belajar. Dalam pembelajaran literasi membaca, siswa tidak hanya diharapkan mampu melafalkan atau membaca teks, tetapi juga

mampu memahami isi bacaan, mengidentifikasi gagasan utama, menyusun simpulan, serta mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengetahuan maupun pengalaman yang telah dimiliki. Oleh karena itu, kegiatan literasi membaca tidak sekadar menekankan keterampilan membaca, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara lebih kritis dan mendalam. Selaras dengan pendapat tersebut, Trianto (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna perlu dikaitkan dengan konteks kehidupan peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan cerita rakyat Kediri dalam media Dinding Baca Digital menjadi pilihan yang sesuai karena menghadirkan bacaan yang dekat dengan lingkungan budaya siswa. Melalui cerita yang berasal dari daerahnya sendiri, siswa akan lebih mudah memahami isi bacaan sekaligus menumbuhkan apresiasi dan rasa bangga terhadap budaya lokal.

Berdasarkan uraian tersebut, hakikat pembelajaran dalam penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan literasi membaca melalui perancangan aktivitas pembelajaran yang relevan dengan lingkungan dan pengalaman siswa, menarik untuk diikuti, serta mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal selama proses belajar berlangsung.

2. Hakikat Literasi Pembelajaran

Literasi membaca merupakan keterampilan yang memungkinkan seseorang memperoleh dan mengolah informasi dari teks tertulis melalui proses memahami, menafsirkan, serta mengevaluasi isi bacaan. Kemampuan ini tidak hanya bertujuan untuk memahami apa yang dibaca, tetapi juga untuk mendukung pengembangan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Menurut Organisation for Economic Co-operation and Development, literasi membaca mencakup kemampuan memahami makna teks, menggunakan informasi yang diperoleh secara tepat, serta

menghubungkannya dengan berbagai permasalahan dan situasi yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat sekolah dasar, kemampuan literasi membaca diarahkan pada pemahaman terhadap isi bacaan sederhana, kemampuan menemukan gagasan utama, membuat simpulan dari teks yang dibaca, serta mengidentifikasi pesan moral yang terkandung dalam bacaan. Penguasaan kemampuan tersebut menjadi fondasi penting bagi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya. Adapun indikator literasi membaca yang digunakan dalam penelitian ini meliputi.

1. Mengidentifikasi tokoh dan latar cerita.
2. Menentukan gagasan utama tiap paragraf.
3. Menyusun kesimpulan isi bacaan.
4. Menemukan pesan moral dalam teks naratif.

Indikator-indikator tersebut sesuai dengan hasil pre-test yang telah dilaksanakan di SDN Burengan 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan gagasan utama bacaan, menyusun simpulan isi teks, serta mengidentifikasi pesan moral yang terdapat dalam cerita.

3. Pembelajaran Di Sekolah Dasar

Pengembangan kemampuan literasi perlu dilakukan sejak siswa menempuh pendidikan dasar karena keterampilan tersebut menjadi bekal utama dalam memperoleh, memahami, serta mengolah berbagai informasi. Pada jenjang sekolah dasar, siswa masih berada dalam tahap perkembangan yang lebih mudah menerima materi apabila penyajiannya bersifat konkret dan dekat dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran literasi dengan memanfaatkan berbagai

media dan bentuk penyajian yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, cerita, maupun media pembelajaran interaktif. Penyajian pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik diharapkan mampu meningkatkan minat baca sekaligus mempermudah siswa dalam memahami isi bacaan.

Sekolah dasar juga berperan dalam membangun budaya literasi melalui berbagai program yang membiasakan siswa untuk membaca secara berkelanjutan. Pelaksanaan kegiatan literasi tidak hanya bertujuan meningkatkan kelancaran membaca, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menafsirkan makna yang disampaikan penulis, menemukan pesan atau nilai yang terkandung dalam teks, serta memberikan respons terhadap informasi yang diperoleh. Dengan demikian, penerapan literasi di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan membaca, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memperdalam pemahaman siswa terhadap berbagai informasi yang dibaca. Menurut teori sosial kognitif yang dikemukakan Bandura, proses belajar terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan interaksi antara faktor individu, perilaku, serta lingkungan sekitarnya (Schunk & DiBenedetto, 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, siswa cenderung mencontoh perilaku yang ditunjukkan oleh guru maupun teman-temannya. Oleh karena itu, lingkungan belajar yang positif memiliki pengaruh besar dalam membentuk kebiasaan belajar peserta didik. Dalam pembelajaran literasi, aktivitas seperti membaca bersama, berdiskusi mengenai isi bacaan, dan bertukar pendapat dapat membantu meningkatkan pemahaman sekaligus menumbuhkan minat membaca siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, media Dinding Baca Digital yang tersedia di dalam kelas dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung interaksi

antar siswa serta memperkuat budaya literasi di lingkungan sekolah.

Perspektif experiential learning yang dikembangkan oleh David A. Kolb menjelaskan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses transformasi pengalaman. Oleh karena itu, pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung, melakukan refleksi terhadap pengalaman yang dialami, serta menggunakannya sebagai dasar untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan baru. memahami konsep yang dipelajari, kemudian menerapkannya dalam situasi yang nyata (Morris, 2023). Penyajian cerita rakyat Kediri melalui media digital yang menarik memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Keterlibatan aktif tersebut diharapkan dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Guru dapat memanfaatkan berbagai sarana pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan sumber belajar dengan siswa sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Kehadiran media tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih optimal serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Selain itu, penggunaan media mampu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam

pembelajaran literasi, media berperan sebagai alat pendukung penyajian bahan bacaan agar tampil lebih menarik, lebih mudah dipahami, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca.

Sadiman dkk. (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi sehingga informasi dapat diterima siswa dengan lebih mudah. Penggunaan media juga mampu mengurangi pembelajaran yang bersifat verbalistik karena siswa memperoleh informasi tidak hanya melalui penjelasan lisan maupun teks, tetapi juga melalui unsur visual yang memperkuat pemahaman mereka. Salah satu inovasi media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran literasi ialah Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Media tersebut memadukan teks bacaan, ilustrasi visual, dan teknologi digital dalam satu kesatuan sehingga mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik sekaligus meningkatkan minat baca siswa. **Macam-macam Media Pembelajaran**

a) Media cetak

Penyampaian materi pembelajaran dapat dilakukan melalui media berbasis cetakan yang memuat berbagai informasi dalam bentuk teks maupun ilustrasi. Media tersebut memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri karena informasi yang disajikan dapat dibaca berulang kali. Menurut Suryani dan Agung (2022), media cetak menjadi salah satu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran melalui bahan yang dicetak. Media ini dapat berupa buku teks, buku cerita, majalah anak,

komik edukatif, leaflet, maupun berbagai bahan bacaan lainnya yang digunakan dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran literasi, media cetak memiliki peran sebagai sumber belajar yang membantu siswa mengembangkan kemampuan membaca secara bertahap, mulai dari mengenal huruf, suku kata, dan kata hingga memahami makna kalimat maupun isi suatu bacaan.

Buku cerita rakyat merupakan salah satu bentuk media cetak yang banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran literasi. Melalui media tersebut, siswa dapat mengenali berbagai unsur pembentuk cerita, seperti tokoh, latar, alur, konflik, serta amanat atau pesan moral yang terdapat di dalamnya (Rahmawati, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan buku cerita rakyat tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, tetapi juga membantu mereka memahami isi cerita beserta struktur teks naratif secara lebih komprehensif.

b) Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui unsur-unsur yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, seperti gambar, warna, simbol, grafik, maupun tulisan (Arsyad, 2022). Jenis media ini dapat berupa poster literasi, infografis, gambar berseri, peta konsep, sudut baca, hingga dinding baca yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

1 Dalam pembelajaran literasi, media visual berfungsi membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah melalui dukungan ilustrasi yang relevan dengan materi. Sebagai contoh, penyajian cerita rakyat Kediri yang disertai gambar tokoh, suasana, dan latar tempat dapat membantu siswa membangun gambaran mengenai peristiwa yang terjadi dalam cerita. Kehadiran unsur visual tersebut sangat mendukung proses belajar siswa kelas III sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret (Fitriani & Lestari, 2023).

13 Selain digunakan sebagai pendukung pemahaman bacaan, media visual juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kaya akan aktivitas literasi. Penempatan media di dalam kelas dapat mendorong siswa untuk lebih sering berinteraksi dengan bahan bacaan. Salah satu contohnya adalah Dinding Baca Digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media pajangan, tetapi juga sebagai sarana yang dapat digunakan siswa untuk melakukan kegiatan membaca secara mandiri maupun bersama teman. Keunggulan media visual terletak pada kemampuannya dalam menarik perhatian siswa serta membantu memperjelas informasi yang disampaikan melalui teks. Meskipun demikian, penggunaan media visual tetap perlu diimbangi dengan penyajian teks yang sesuai agar fungsi media tidak terbatas sebagai elemen dekoratif

semata, melainkan benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

c) Media Audiovisual

Media audiovisual memungkinkan guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memadukan unsur visual dan audio dalam satu penyajian. Susanto (2022) menyatakan bahwa media audiovisual memanfaatkan gambar dan suara sebagai sarana penyampaian pesan sehingga peserta didik dapat menerima informasi melalui lebih dari satu indera secara bersamaan. Berbagai media yang termasuk dalam kategori ini antara lain video pembelajaran, animasi, film edukasi, cerita digital, serta tayangan interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran literasi membaca, media audiovisual berperan membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Penyajian informasi tidak hanya mengandalkan teks, tetapi juga didukung oleh ilustrasi, animasi, dan narasi suara yang memperjelas isi materi pembelajaran. Wulandari (2023) menjelaskan bahwa perpaduan berbagai unsur tersebut dapat memudahkan siswa memahami isi bacaan, meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang dipelajari, serta menumbuhkan minat mereka dalam kegiatan membaca. Oleh sebab itu, media audiovisual dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca siswa.

Salah satu penerapan media audiovisual dapat dilakukan melalui penyajian cerita rakyat Kediri dalam bentuk video animasi. Penyajian tersebut mampu menarik perhatian siswa sehingga ketertarikan mereka terhadap isi cerita menjadi lebih tinggi. Kondisi tersebut selanjutnya dapat mendorong siswa untuk membaca versi teks cerita secara lebih mendalam. Namun, penggunaan media audiovisual perlu dipadukan dengan aktivitas pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa agar mereka tidak hanya menyaksikan tayangan, tetapi juga mampu memahami, mengolah, dan memaknai informasi yang diperoleh dari media tersebut.

d) Media Digital Interaktif

Media digital interaktif merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara pengguna dengan materi pembelajaran yang disajikan (Hidayat & Nugroho, 2023). Seiring berkembangnya teknologi pendidikan, berbagai inovasi media pembelajaran digital mulai banyak diterapkan di sekolah. Inovasi tersebut mencakup penggunaan e-book interaktif, aplikasi literasi berbasis digital, media yang terintegrasi dengan QR code, hingga Dinding Baca Digital. Beragam fitur yang tersedia pada media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran literasi, media digital interaktif menawarkan berbagai kemudahan yang dapat mendukung aktivitas membaca siswa. Melalui media ini, siswa dapat mengakses bahan bacaan menggunakan perangkat digital, memperbesar ukuran teks sesuai kebutuhan, mengamati ilustrasi pendukung, maupun mengerjakan latihan atau kuis yang berkaitan dengan isi bacaan. Fitur-fitur tersebut membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Salah satu contoh media digital interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran literasi adalah Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Media ini memadukan tampilan visual yang ditempatkan di lingkungan kelas dengan akses digital terhadap bahan bacaan melalui barcode. Dengan memindai barcode yang tersedia, siswa dapat membaca cerita rakyat secara lengkap menggunakan perangkat digital. Pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya mendukung kegiatan membaca menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang relevan dengan kebiasaan dan pengalaman digital yang dimiliki peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Keunggulan media digital interaktif terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, menyediakan pengalaman belajar yang lebih beragam, serta mendukung pengembangan

kemampuan literasi digital siswa. Meskipun demikian, pemanfaatan media ini memerlukan dukungan sarana teknologi yang memadai serta kesiapan pengguna dalam mengoperasikan perangkat digital yang digunakan dalam proses pembelajaran (Prasetyo, 2024).

b. Kelebihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Salah satu manfaat yang menonjol adalah kemampuannya dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Rahmawati dan Lestari (2024) menjelaskan bahwa media yang dirancang dengan tampilan visual yang menarik serta dilengkapi unsur interaktif dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan mendorong keterlibatan mereka dalam aktivitas literasi. Penggunaan warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan isi bacaan, serta penyajian materi yang kreatif dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Selain mampu meningkatkan minat membaca, media pembelajaran juga berfungsi membantu penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Hidayat (2023) mengemukakan bahwa media visual maupun digital dapat mendukung pemahaman siswa terhadap isi bacaan melalui penyajian gambar, simbol, maupun animasi yang relevan dengan materi. Dukungan visual tersebut sangat diperlukan, bagi siswa sekolah dasar, penyajian materi melalui media pembelajaran dapat membantu proses memahami informasi yang terdapat dalam bacaan. Dukungan visual, ilustrasi, maupun fitur

interaktif yang tersedia pada media memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap isi cerita. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu mengikuti rangkaian peristiwa dalam bacaan, tetapi juga dapat memahami karakter tokoh, konteks cerita, serta nilai atau pesan yang disampaikan oleh penulis.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Sari dan Wibowo (2025) menjelaskan bahwa media interaktif mampu mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara langsung melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mengenai isi bacaan. Keterlibatan aktif tersebut membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami teks sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dapat menjadi sarana yang menghubungkan aktivitas membaca dengan proses analisis yang selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Selain meningkatkan keaktifan siswa, media pembelajaran juga mendukung pelaksanaan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing peserta didik. Putri dan Ramadhani (2024) menyatakan bahwa media digital memberikan kemudahan kepada siswa untuk mengakses bahan bacaan secara fleksibel tanpa dibatasi oleh waktu maupun tempat. Melalui media tersebut, siswa dapat mempelajari kembali materi yang telah dibaca dan mengulang informasi yang belum dipahami sehingga proses belajar dapat berlangsung secara berkesinambungan. Keadaan tersebut berpengaruh positif

terhadap perkembangan kemampuan literasi membaca siswa secara bertahap.

Berdasarkan berbagai manfaat tersebut, media pembelajaran dapat menjadi salah satu unsur yang mendukung pengembangan literasi membaca di sekolah dasar. Penggunaan media mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melalui pemanfaatan media, siswa tidak hanya memperoleh informasi dari bahan bacaan, tetapi juga dapat memahami makna, mengolah informasi, serta mengaitkannya dengan pengalaman maupun pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efektif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Kekurangan Media Pembelajaran

Walaupun media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapannya masih menghadapi berbagai kendala. Putri dan Ramadhani (2024) menyatakan bahwa keterbatasan fasilitas teknologi menjadi salah satu hambatan yang sering ditemukan dalam penggunaan media pembelajaran digital di sekolah dasar. Tidak seluruh sekolah memiliki perangkat pendukung maupun jaringan internet yang memadai untuk mengakses media digital secara optimal. Keadaan tersebut dapat memengaruhi kesempatan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar berbasis digital secara merata.

Faktor lain yang turut memengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran adalah kemampuan guru

dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Menurut Nurhayati (2023), masih terdapat pendidik yang belum memiliki keterampilan digital yang memadai sehingga pemanfaatan media pembelajaran belum dapat dilakukan secara maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan media yang seharusnya mampu mendukung kegiatan literasi tidak memberikan hasil yang optimal karena belum didukung oleh kesiapan guru baik dari aspek teknis maupun strategi pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media digital maupun audiovisual yang kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung juga dapat menimbulkan permasalahan tersendiri. Sari dan Wibowo (2025) menjelaskan bahwa siswa berpotensi menjadi penerima informasi secara pasif apabila media hanya digunakan sebagai sarana menonton atau mengamati tanpa adanya kegiatan yang mendorong keterlibatan aktif. Akibatnya, kesempatan siswa untuk melatih kemampuan memahami bacaan, menganalisis informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis menjadi berkurang.

Hidayat dan Sulastri (2024) juga mengemukakan bahwa media yang terlalu menekankan unsur visual dan animasi dapat mengalihkan perhatian siswa dari tujuan utama pembelajaran. Dalam pembelajaran literasi, fokus utama seharusnya terletak pada pemahaman isi bacaan. Oleh sebab itu, penyajian visual yang berlebihan berisiko membuat siswa lebih tertarik pada tampilan media dibandingkan informasi atau pesan yang terkandung dalam bacaan.

Di samping berbagai kendala tersebut, pengembangan media pembelajaran yang berkualitas juga

memerlukan proses yang tidak sederhana. Wijaya (2023) menjelaskan bahwa pembuatan media membutuhkan perencanaan yang matang, alokasi waktu yang cukup, serta dukungan biaya tertentu. Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media perlu melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan produk, proses uji coba, hingga tahap revisi berdasarkan hasil evaluasi. Oleh karena itu, meskipun media pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendukung peningkatan literasi siswa, pemanfaatannya perlu dirancang dan dipersiapkan secara cermat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

5. Media Dinding Baca Digital

Dinding baca digital merupakan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dari konsep dinding baca konvensional dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyajian bahan bacaan. Media ini disusun dalam bentuk papan informasi yang dilengkapi dengan kode QR (Quick Response Code) sehingga peserta didik dapat mengakses materi bacaan secara digital melalui perangkat yang dimiliki. Penggunaan kode QR memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memperoleh sumber belajar dengan lebih cepat, praktis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Berdasarkan pendapat tersebut, penerapan kode QR pada dinding baca digital dapat dimanfaatkan sebagai penghubung antara peserta didik dengan sumber bacaan digital yang tersedia. Melalui media ini,

peserta didik dapat mengakses berbagai bahan bacaan secara mudah tanpa harus menggunakan media cetak secara langsung.

Pemanfaatan dinding baca digital juga dapat mendukung kegiatan literasi di sekolah karena memberikan akses yang lebih luas terhadap bahan bacaan dalam format digital. Sadiman dkk. (2014) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas penyampaian informasi serta mengurangi pembelajaran yang terlalu bersifat verbal. Dalam penerapannya, peserta didik dapat memindai kode QR yang tersedia pada media untuk membuka cerita bergambar yang memadukan unsur teks dan visual. Kombinasi tersebut dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih baik sekaligus menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan penggunaan bacaan cetak secara konvensional.

Dalam penelitian ini, dinding baca digital didefinisikan sebagai media pembelajaran literasi yang berbentuk papan informasi dan dilengkapi kode QR untuk mengakses cerita rakyat Kediri berjudul Sumpah Lembu Suro dalam format digital bergambar. Media ini dirancang sebagai sarana yang memudahkan peserta didik kelas III sekolah dasar dalam memperoleh bahan bacaan, meningkatkan minat membaca, serta mendukung pengembangan kemampuan literasi melalui pemanfaatan teknologi digital. Dengan adanya media tersebut, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman membaca yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada era digital. Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran dinding baca digital.

a. Aplikasi Canva

1) Pengertian Aplikasi Cnva

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat diakses melalui perangkat berbasis web maupun mobile untuk membantu pengguna membuat berbagai jenis konten visual. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat merancang poster, infografis, presentasi, media pembelajaran, serta berbagai produk digital lainnya dengan lebih mudah. Canva menyediakan beragam template siap pakai dan fitur drag-and-drop yang memungkinkan proses desain dilakukan secara praktis tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks (Putri & Utami, 2024).

Dalam bidang pendidikan, Canva banyak dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk menyusun berbagai materi visual yang mendukung kegiatan belajar, termasuk media yang digunakan dalam pembelajaran literasi membaca. Penggunaan warna, ilustrasi, ikon, dan tata letak yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu, penyajian bacaan yang dipadukan dengan unsur visual yang sesuai dapat memudahkan siswa dalam memahami isi teks serta meningkatkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca, khususnya pada materi cerita dan bacaan yang memerlukan dukungan visual (Ramadhan & Susanti, 2023). Dalam penelitian ini, Canva digunakan untuk mendesain tampilan Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri, mulai dari penyusunan layout, ilustrasi cerita, pemilihan warna, hingga pembuatan elemen visual

yang mendukung kegiatan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

2) Kelebihan Aplikasi Canva

Pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran memberikan berbagai kemudahan bagi guru. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan yang sederhana sehingga dapat digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna yang belum memiliki pengalaman dalam desain grafis. Beragam template yang tersedia juga membantu mempercepat proses penyusunan media pembelajaran tanpa harus membuat desain dari awal. Kondisi tersebut memungkinkan guru lebih fokus pada penyajian materi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Prasetyo dan Wardani (2025) menyatakan bahwa kelengkapan fitur yang dimiliki Canva dapat mendukung kreativitas guru dalam menghasilkan media visual yang menarik dan edukatif.

Aspek lain yang mendukung penggunaan Canva adalah tersedianya berbagai elemen desain yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan ilustrasi, ikon, gambar, maupun variasi tipografi untuk memperjelas informasi yang disampaikan kepada siswa. Dalam pembelajaran literasi, unsur visual tersebut berperan penting dalam membantu peserta didik memahami isi bacaan. Sari dan Wibowo (2025) menjelaskan bahwa media yang didukung visualisasi yang tepat dapat mempermudah siswa dalam mengenali unsur-unsur cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan pesan moral.

Canva juga mendukung penyebaran media pembelajaran dalam berbagai format digital. Hasil desain dapat dibagikan dan diakses melalui perangkat teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudahan tersebut menjadikan Canva relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi sekaligus memperkuat kemampuan literasi digital siswa. Dalam penelitian ini, Canva digunakan sebagai aplikasi untuk merancang tampilan Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri sehingga menghasilkan media yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

3) Kekurangan Aplikasi Canva

Meskipun Canva menawarkan berbagai kemudahan dalam pengembangan media pembelajaran, aplikasi ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu kendala yang sering ditemui adalah terbatasnya akses terhadap fitur pada versi gratis. Sejumlah template, ilustrasi, maupun elemen desain tertentu hanya tersedia bagi pengguna yang berlangganan layanan Canva Pro. Menurut Rahayu (2024), keterbatasan akses terhadap fitur premium dapat memengaruhi variasi desain yang dihasilkan apabila pengguna tidak mampu memanfaatkan fitur yang tersedia secara optimal.

Aspek lain yang menjadi perhatian adalah kebutuhan akan koneksi internet dalam penggunaannya. Sebagai aplikasi berbasis daring, Canva memerlukan jaringan internet yang cukup stabil untuk mengakses, mengedit, maupun menyimpan hasil desain. Kondisi tersebut dapat menjadi hambatan bagi sekolah yang

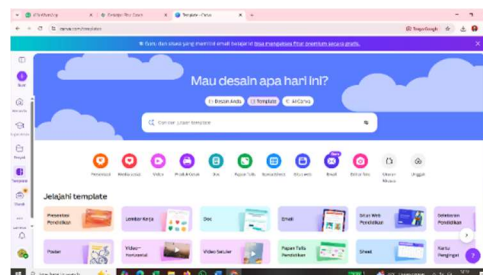
masih memiliki keterbatasan sarana teknologi dan akses internet. Prasetyo dan Wardani (2025) menjelaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur digital yang tersedia di lingkungan sekolah.

Selain faktor teknis, penggunaan Canva juga berpotensi menimbulkan ketergantungan pada template yang telah disediakan. Apabila guru hanya menggunakan desain yang tersedia tanpa melakukan penyesuaian, media yang dihasilkan mungkin kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik maupun kebutuhan pembelajaran. Oleh sebab itu, pemanfaatan Canva perlu disertai kreativitas dalam mengembangkan dan memodifikasi desain agar media yang dibuat lebih relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan penyesuaian yang tepat, Canva dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa.

4) Mengetahui Bagian Aplikasi Canva

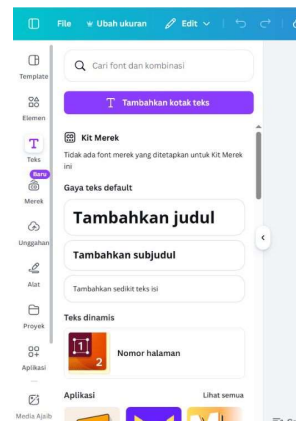
Agar dapat memanfaatkan Canva secara optimal untuk pengembangan media pembelajaran literasi, berikut adalah bagian-bagian penting dalam aplikasi Canva yang perlu dipahami:

a. Beranda (Home)



Berisi berbagai elemen grafis seperti ikon, gambar, bentuk, bingkai, dan ilustrasi yang dapat disisipkan ke dalam desain.

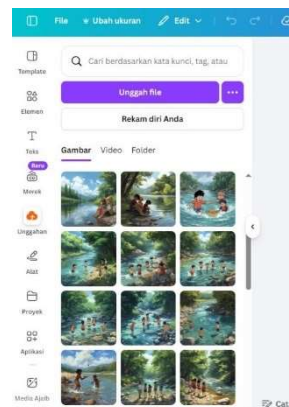
d. Text



Gambar 2.4 Text Canva

Fitur untuk menambahkan dan mengatur teks dengan berbagai pilihan font, ukuran huruf, warna, dan efek teks sesuai kebutuhan bacaan.

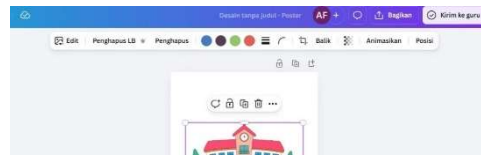
e. Uploads/unggahan



Gambar 2.5 Uploads/unggahan Canva

Bagian untuk mengunggah gambar atau media sendiri, seperti ilustrasi cerita rakyat atau foto kegiatan literasi siswa.

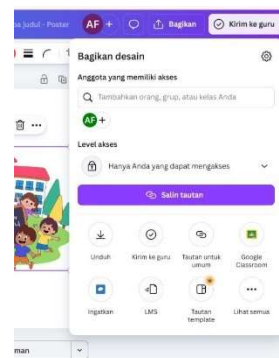
f. Toolbar Editor



Gambar 2.6 Toodler Editor Canva

Alat untuk mengatur ukuran, tata letak, warna, dan efek visual dari elemen yang dipilih dalam desain.

g. Share & Download



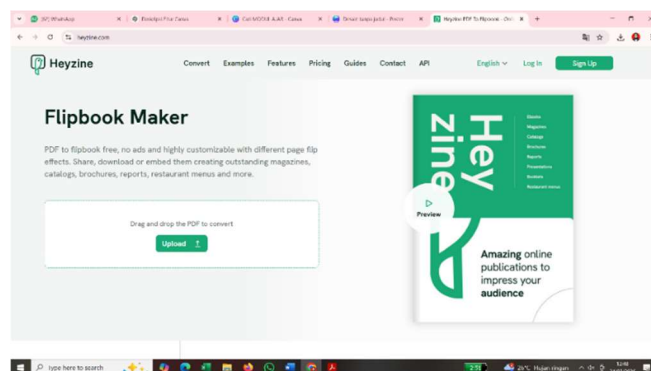
Gambar 2.7 Share&Dowload Canva

Fitur untuk menyimpan hasil desain dalam berbagai format file atau membagikannya melalui tautan digital ke guru dan siswa.

b. Aplikasi Heyzine

Heyzine adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna mengonversi dokumen PDF menjadi buku digital interaktif atau flipbook. Melalui platform ini, dokumen yang awalnya berbentuk PDF dapat ditampilkan dengan efek membalik halaman menyerupai buku cetak sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik. Kemudahan penggunaan serta akses yang praktis menjadikan Heyzine banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan.

Dalam dunia pendidikan, Heyzine sering digunakan sebagai sarana untuk menyajikan bahan ajar dalam format digital yang lebih atraktif dan mudah diakses oleh peserta didik. Pada pembelajaran literasi di sekolah dasar, platform ini dapat dimanfaatkan untuk menampilkan berbagai bahan bacaan, seperti cerita rakyat, buku cerita, maupun materi literasi lainnya dalam bentuk flipbook interaktif. Penyajian materi melalui Heyzine memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik dibandingkan tampilan PDF konvensional karena peserta didik dapat berinteraksi dengan tampilan buku digital yang menyerupai buku cetak secara nyata.



Gambar 2.8 Heyzine/Flipbook Maker

Pemanfaatan flipbook digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap aktivitas literasi siswa. Ramadhan dan Susanti (2023) menjelaskan bahwa tampilan visual yang interaktif serta efek membalik halaman seperti buku cetak mampu meningkatkan minat

siswa untuk membaca. Selain itu, Putri dan Utami (2024) menyatakan bahwa flipbook memiliki navigasi yang sederhana sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi bacaan. Karakteristik tersebut menjadikan proses membaca lebih nyaman, menarik, dan mampu membantu siswa mempertahankan fokus selama kegiatan literasi berlangsung.

6. Materi Yang Dikembangkan

Pengembangan materi cerita rakyat Sumpah Lembu Suro pada media Dinding Baca Digital disusun dengan mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran literasi membaca serta karakteristik perkembangan siswa kelas III sekolah dasar. Materi tersebut tidak hanya bertujuan memperkenalkan cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya daerah, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami bacaan melalui kegiatan mengenali tokoh, latar, alur, dan amanat yang terdapat dalam cerita. Dengan demikian, kegiatan membaca tidak hanya menitikberatkan pada kelancaran membaca, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam memahami informasi yang diperoleh dari bacaan.

Penentuan cerita rakyat sebagai materi utama didasarkan pada karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi apabila disajikan secara konkret dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Pada tahap perkembangan tersebut, peserta didik cenderung lebih mudah menangkap informasi yang disampaikan melalui cerita, ilustrasi, maupun contoh yang dapat mereka bayangkan secara nyata. Oleh karena itu, penyajian cerita rakyat Kediri yang diperkaya dengan ilustrasi visual dipandang sesuai untuk membantu siswa memahami isi bacaan sekaligus meningkatkan ketertarikan mereka terhadap kegiatan membaca.

Pengembangan media ini juga mengacu pada prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan penyampaian informasi melalui berbagai bentuk representasi. Penggabungan teks dengan ilustrasi visual memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai isi cerita. Dalam media tersebut, gambar tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga membantu menjelaskan tokoh, peristiwa, dan latar cerita sehingga siswa lebih mudah membangun pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Pelaksanaan pembelajaran menerapkan model Discovery Learning yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan secara mandiri. Selama kegiatan berlangsung, siswa diarahkan untuk membaca cerita, mengamati informasi yang tersedia, mendiskusikan hasil temuannya, serta menyusun simpulan berdasarkan hasil pengamatan terhadap isi bacaan. Melalui rangkaian aktivitas tersebut, siswa diharapkan mampu membangun pemahaman secara aktif tanpa hanya bergantung pada penjelasan guru.

Agar proses pembelajaran lebih menarik, kegiatan belajar juga menerapkan prinsip joyful learning. Pendekatan tersebut bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga motivasi dan keterlibatan siswa dapat meningkat selama proses pembelajaran. Penggunaan media Dinding Baca Digital yang mengombinasikan cerita rakyat, ilustrasi visual, dan aktivitas interaktif diharapkan mampu mengurangi kejenuhan serta mendorong antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran literasi membaca.

Selain menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, kegiatan belajar juga menerapkan prinsip mindful learning untuk melatih perhatian dan konsentrasi siswa. Selama membaca, siswa diarahkan untuk mencermati isi cerita secara saksama, memahami

hubungan antarkejadian, serta menemukan informasi penting yang terdapat dalam bacaan. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Pengembangan materi juga didasarkan pada prinsip *meaningful learning* yang menekankan keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Cerita rakyat Kediri dipilih sebagai bahan bacaan karena memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan budaya siswa. Kesesuaian konteks tersebut diharapkan dapat mempermudah siswa memahami isi cerita sekaligus mengenal nilai-nilai budaya lokal yang terkandung di dalamnya.

Proses pembelajaran diawali dengan pemberian stimulus untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan rangsangan tersebut melalui media Dinding Baca Digital berbasis QR Code yang menampilkan cerita rakyat dalam bentuk menarik dan mudah diakses. Setelah menerima stimulus, siswa melanjutkan kegiatan dengan membaca, mengamati, serta mengeksplorasi berbagai informasi yang terdapat dalam cerita.

Kegiatan diskusi dimanfaatkan sebagai sarana bagi siswa untuk bertukar gagasan dan mengkaji unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerita. Melalui kerja sama dengan teman sekelompok, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, melatih keterampilan bekerja sama, serta menyampaikan pendapat secara lisan. Selanjutnya, guru memanfaatkan kegiatan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap isi bacaan sekaligus mengetahui tingkat penguasaan materi yang telah dicapai.

Sebagai bentuk penguatan terhadap hasil pembelajaran, guru memberikan LKPD yang berisi berbagai tugas analisis

mengenai cerita rakyat Sumpah Lembu Suro. Melalui kegiatan tersebut, siswa diminta mengidentifikasi tokoh, latar, alur, dan amanat yang terdapat dalam cerita sehingga tingkat pemahaman mereka terhadap isi bacaan dapat dinilai secara lebih menyeluruh.

Berdasarkan landasan teori, model, pendekatan, serta metode pembelajaran yang digunakan, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Sumpah Lembu Suro dinilai sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Penerapan model Discovery Learning yang dipadukan dengan pendekatan joyful learning, mindful learning, dan meaningful learning, serta didukung oleh metode stimulus, diskusi, tanya jawab, dan penugasan diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa.

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran

Materi	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia	Memahami ide pokok sesuatu informasi dari suatu teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.	1. Mengidentifikasi tokoh dalam cerita dengan tepat. 2. Mengidentifikasi latar cerita dengan tepat. 3. Mengidentifikasi alur cerita sederhana dengan tepat. Menentukan pesan atau amanat dalam cerita dengan tepat.

B. Kerangka Berfikir

Hasil observasi di SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas III masih memerlukan peningkatan. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam

1 menentukan ide pokok **bacaan**, menyusun simpulan berdasarkan **informasi** yang dibaca, serta mengidentifikasi pesan **yang terkandung dalam teks**. **Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami isi bacaan** belum berkembang secara optimal. Selain itu, media pembelajaran yang mendukung kegiatan literasi masih terbatas sehingga belum mampu meningkatkan minat membaca seluruh siswa secara maksimal. Temuan tersebut menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca.

Kemampuan literasi membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki siswa karena menjadi bekal dalam memperoleh, memahami, dan mengolah berbagai informasi. Literasi tidak hanya berkaitan dengan kelancaran membaca, tetapi juga mencakup kemampuan memahami isi bacaan, menafsirkan informasi, mengevaluasi pesan yang terdapat dalam teks, serta menghubungkan informasi tersebut dengan pengalaman maupun pengetahuan yang telah dimiliki. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan literasi perlu dilakukan sejak jenjang sekolah dasar agar siswa memiliki kesiapan yang memadai dalam mengikuti pembelajaran pada tingkat pendidikan selanjutnya.

12 Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca adalah memanfaatkan media pembelajaran yang menarik serta selaras dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran **membantu siswa memahami materi** secara **lebih mudah** sekaligus **mendorong keterlibatan mereka** selama **proses** belajar berlangsung. Penyajian materi yang memadukan teks dengan unsur visual juga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa menerima informasi melalui berbagai bentuk representasi. Dengan demikian, siswa dapat memahami isi bacaan secara lebih mendalam dibandingkan apabila materi hanya disajikan dalam bentuk teks.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan literasi membaca. Media ini memanfaatkan teknologi QR Code sehingga siswa dapat mengakses cerita rakyat secara digital menggunakan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Selain mempermudah akses terhadap bahan bacaan, media tersebut juga memperkenalkan cerita rakyat Kediri sebagai sumber belajar sehingga siswa dapat mengenal budaya lokal yang berkembang di lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan media Dinding Baca Digital diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam kegiatan membaca sekaligus membantu mereka memahami isi cerita dengan lebih baik. Melalui media tersebut, siswa diharapkan dapat mengenali unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, latar, alur, dan amanat. Selain itu, siswa juga memperoleh kesempatan untuk memahami berbagai nilai karakter yang terkandung dalam cerita rakyat sehingga proses pembelajaran tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga mendukung pembentukan sikap dan karakter positif.

Untuk menghasilkan media yang berkualitas, produk yang dikembangkan akan melalui beberapa tahap pengujian. Penilaian kelayakan dilakukan melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal. Setelah dinyatakan layak, media akan diuji kepraktisannya melalui penilaian guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan uji efektivitas untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kajian teori, dan karakteristik peserta didik, pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri diharapkan mampu menghasilkan produk yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif

pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III di SDN Burengan 5 Kota Kediri.

Analisis Kebutuhan

Observasi, wawancara, dan dokumentasi di SDN Jati dan SDN Burengan 5 menunjukkan rendahnya literasi membaca siswa serta belum tersedianya media digital berbasis cerita rakyat Kediri.

**Pengembangan**

Mengembangkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri sebagai sarana pendukung literasi membaca siswa.



Desain

Menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa..



Validasi

Media yang telah dikembangkan selanjutnya dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan validator soal untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Tahap ini dilakukan guna memastikan bahwa media serta instrumen penelitian telah memenuhi kriteria yang diperlukan sebelum digunakan dalam kegiatan uji coba..



Uji Coba

Pengujian produk dilaksanakan dalam dua tahap. Uji coba awal dilakukan pada 17 siswa kelas III SDN Jati untuk memperoleh data kepraktisan media. Selanjutnya, uji coba lapangan dilaksanakan pada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 untuk mengetahui efektivitas media melalui perbandingan hasil pretest dan posttest setelah penggunaan media.



Produk Akhir

Tahap pengembangan menghasilkan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri yang telah memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

18

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model/Pendekatan Pengembangan

3

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang berorientasi pada pembuatan serta pengujian produk pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena tidak hanya berfokus pada kegiatan penelitian, tetapi juga menghasilkan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan di lapangan. Dalam penelitian ini, proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga pengujian produk untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.

1

Produk yang dihasilkan berupa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri yang dirancang untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan media didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta menyimpulkan teks yang dibaca. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam kegiatan literasi masih terbatas sehingga diperlukan inovasi yang mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca.

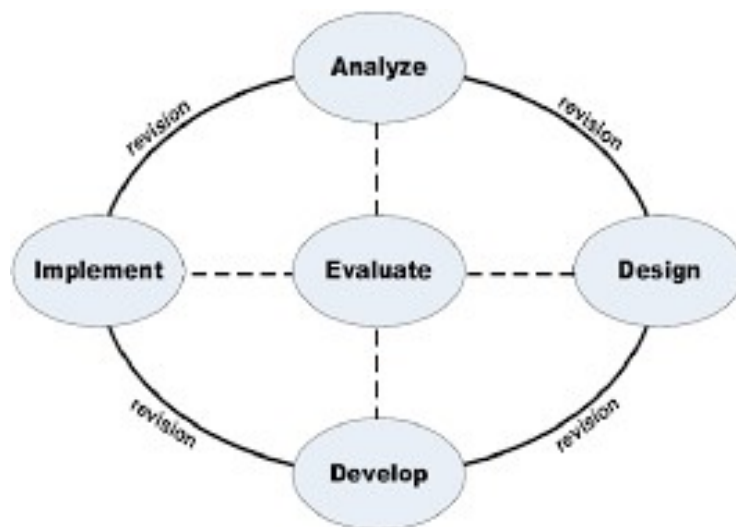
3

Proses pengembangan media mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis (Analyze), perancangan (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah yang terstruktur dalam merancang dan menyempurnakan produk pembelajaran. Setiap tahapan dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan sehingga hasil pengembangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Melalui penerapan model tersebut, media Dinding Baca Digital berbasis

cerita rakyat Kediri diharapkan mampu memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sebagai media pendukung pembelajaran literasi membaca di sekolah dasar.

B. Prosedur Pengembangan

Berikut adalah prosedur pengembangan model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE Tegeh,dkk (2016)

Model pengembangan ADDIE memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan evaluasi secara bertahap pada setiap fase pengembangan. Model pengembangan ADDIE memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan evaluasi pada setiap tahapan pengembangan. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan kesalahan atau kekurangan produk sebelum diimplementasikan secara luas (Tegeh et al., 2019). Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Proses pengembangan diawali dengan tahap analisis sebagai dasar dalam merancang produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan

berbagai informasi terkait kondisi pembelajaran, karakteristik siswa, serta kendala yang dihadapi dalam pengembangan kemampuan literasi membaca. Pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi di SDN Jati dan SDN Burengan 5 Kota Kediri, wawancara dengan guru kelas III, serta telaah terhadap dokumen pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain itu, data hasil pre-test literasi membaca yang diperoleh dari siswa SDN Burengan 5 juga digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kemampuan awal siswa sebelum pengembangan media dilakukan.

Berdasarkan hasil analisis, ditemukan bahwa kemampuan literasi membaca sebagian siswa masih perlu ditingkatkan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan gagasan utama, mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik pada teks naratif, menyusun simpulan bacaan, serta menemukan pesan moral yang terkandung dalam teks. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan literasi masih didominasi oleh media konvensional dan belum memanfaatkan teknologi pembelajaran yang terintegrasi dengan muatan kearifan lokal. Temuan tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri sebagai alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan literasi membaca siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis selesai dilakukan, kegiatan dilanjutkan pada tahap perancangan (*design*). Tahap ini bertujuan untuk menyusun rancangan media yang akan dikembangkan, baik dari aspek konseptual maupun teknis. Pada tahap ini ditentukan tujuan pembelajaran, indikator literasi membaca yang akan dicapai, serta pemilihan materi berupa cerita rakyat Kediri yang

sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III sekolah dasar.

Kegiatan perancangan juga mencakup penyusunan komponen media yang terdiri atas teks cerita, ilustrasi pendukung, dan penggunaan barcode atau QR Code sebagai akses menuju konten digital. Selain itu, dilakukan perencanaan tampilan media, meliputi tata letak, pemilihan jenis dan ukuran huruf, kombinasi warna, serta penyusunan instrumen penelitian berupa soal pre-test dan post-test. Seluruh rancangan dibuat dengan mempertimbangkan prinsip pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap mewujudkan rancangan yang telah disusun menjadi produk pembelajaran yang siap digunakan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan media Dinding Baca Digital berbasis barcode yang meliputi penyusunan teks cerita rakyat Kediri, pembuatan ilustrasi pendukung, pembuatan barcode atau QR Code, serta pengintegrasian seluruh komponen digital ke dalam media yang dikembangkan.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi dilakukan terhadap aspek isi materi, penggunaan bahasa, desain tampilan, serta fungsi media dalam mendukung pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh para validator digunakan sebagai bahan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih layak sebelum diterapkan dalam kegiatan uji coba kepada siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi (implementation) dilakukan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. SDN Jati digunakan sebagai lokasi analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh informasi mengenai kondisi literasi siswa serta kebutuhan pengembangan media. Selain itu, sekolah tersebut telah memiliki program literasi digital berbasis barcode (FABANA) yang mendukung kegiatan literasi sekolah.

Selanjutnya, SDN Burengan 5 Kota Kediri ditetapkan sebagai lokasi uji coba produk menggunakan desain one group pretest-posttest. Pada tahap ini, siswa terlebih dahulu mengerjakan pre-test, kemudian mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri, dan diakhiri dengan pemberian post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca. Selain itu, angket respons guru dan siswa diberikan untuk memperoleh data mengenai kepraktisan media yang dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi (evaluation) dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan berdasarkan seluruh data yang diperoleh selama penelitian. Evaluasi mencakup hasil validasi ahli, data kepraktisan dari respons guru dan siswa, serta hasil uji efektivitas yang diperoleh melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui kemampuan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam mendukung peningkatan literasi membaca siswa.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam menentukan kelayakan produk yang dikembangkan sekaligus menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan apabila masih ditemukan kekurangan. Melalui penerapan tahapan ADDIE secara sistematis, diharapkan media Dinding Baca

Digital berbasis cerita rakyat Kediri dapat memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan untuk mendukung pembelajaran literasi membaca siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri.

C. Desain Pengembangan

Desain pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri disusun dengan memperhatikan kebutuhan pembelajaran literasi membaca, karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, serta pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pendukung pembelajaran. Media yang dikembangkan mengintegrasikan teks cerita rakyat Kediri, ilustrasi visual, dan barcode atau QR Code yang dapat diakses melalui perangkat digital.

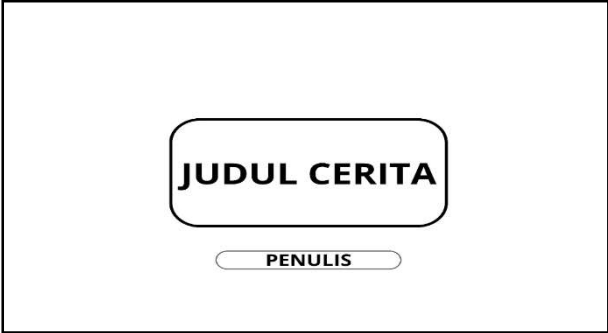
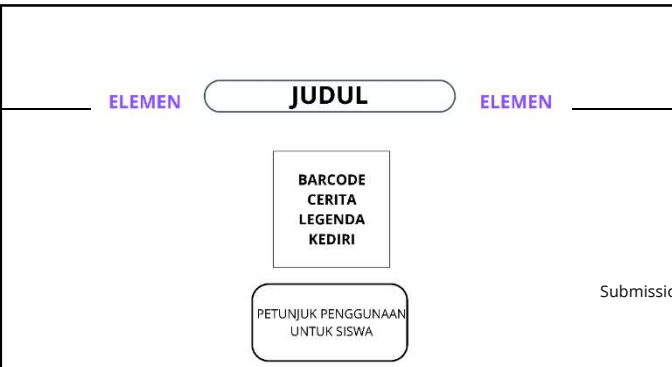
Pemilihan cerita rakyat Kediri didasarkan pada kedekatannya dengan lingkungan budaya siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, penyajian materi dan tampilan media dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa agar mudah dipahami dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan literasi membaca.

Rancangan media yang telah disusun kemudian dijabarkan dalam spesifikasi komponen media sebagaimana disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Desain Dinding Baca Digital

Identitas Produk Bagian Cerita Digital	
Produk	Dinding baca digital berbasis barcode
Software	Canva dan Heyzine
Jenis Media	Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas oleh guru
Komponen Media	
Background dan Warna	1. Penggunaan background dan warna didominasi dengan tema cerita legenda Sumpah Lembur Suro dan Dewi Kilisuci 2. Penggunaan warna yang cenderung penuh warna atau bervariasi, dengan disesuaikan psikologis siswa kelas III yang cenderung menyukai warna warni.

Jenis Huruf	Jenis huruf di pilih dengan mempertimbangkan kemenarikan untuk siswa juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas III.
-------------	---

Perancangan Bagian Dinding Baca 	
Identitas Produk Bagian Dinding Baca	
Produk	Dinding baca digital berbasis barcode
Software	Canva dan Heyzine
Jenis Muedia	Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas oleh guru
Ukuran	100cm x 80cm
Barcode/QR Code	Terhubung ke flipbook
Komponen Multimedia	
Backround dan Warna	1. Penggunaan background dan warna didominasi dengan tema alam dan kerajaan. 2. Penggunaan warna yang cenderung penuh warna atau bervariasi, dengan disesuaikan psikologis siswa kelas III yang cenderung menyukai warna warni.
Jenis Huruf	Jenis huruf di pilih dengan mempertimbangkan kemenarikan untuk siswa juga kesesuaian dengan kognitif siswa kelas III.
Perancangan Bagian Dinding Baca 	



D. Tempat dan Waktu Pengembangan

1 Penelitian mengenai pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dilaksanakan di dua sekolah dasar, yaitu SDN Jati Kota Kediri dan SDN Burengan 5 Kota Kediri. Penetapan kedua lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa kelas III masih perlu ditingkatkan. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai pendukung kegiatan literasi di kedua sekolah tersebut belum berjalan secara optimal sehingga diperlukan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

SDN Jati Kota Kediri berperan sebagai lokasi pelaksanaan tahap pengumpulan data awal. Pada tahap tersebut, peneliti melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran literasi membaca, karakteristik siswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Proses pengumpulan data melibatkan satu orang guru kelas III dan 17 siswa sebagai sumber informasi dalam penelitian.

Tahap pengujian produk dilaksanakan di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Pemilihan sekolah tersebut didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam mencapai kompetensi literasi membaca yang diharapkan. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penerapan media pembelajaran

yang mampu mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik.

Pelaksanaan uji coba produk melibatkan satu guru kelas III dan 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Peneliti menggunakan desain one group pretest-posttest untuk mengetahui perubahan kemampuan literasi membaca siswa sebelum dan setelah menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Dengan demikian, SDN Jati Kota Kediri dan SDN Burengan 5 Kota Kediri memiliki fungsi yang berbeda pada setiap tahapan penelitian dan pengembangan sesuai dengan kebutuhan pelaksanaannya.

Tabel 3.2 Matriks Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan 1	Bulan 2	Bulan 3	Bulan 4	Bulan 5
1.	Observasi					
2.	Wawancara					
3.	Need Assesment					
4.	Pre-test					
5.	Pengajuan Judul					
6.	Latar Belakang Masalah					
7.	Penyusunan BAB I					
8.	Penyusunan BAB II					
9.	Penyusunan BAB III					
10.	Seminar Proposal					
11.	Pembuatan Produk					
12.	Validasi Ahli					
13.	Penyusunan BAB IV					
14.	Penyusunan BAB V					

15.	Ujian/Sidang Skripsi					
-----	----------------------	--	--	--	--	--

E. Instrumen Penelitian

a. Pengembangan Instrumen

Data penelitian dikumpulkan melalui penggunaan instrumen angket yang dirancang untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Setiap butir pernyataan dinilai menggunakan skala Likert lima kategori. Angket yang digunakan terdiri atas angket penilaian ahli materi, angket penilaian ahli media, serta angket respons guru sebagai pengguna media dalam pembelajaran. Dengan instrumen tersebut, peneliti dapat memperoleh masukan dan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan.

b. Instrumen Validasi

a) Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Untuk memastikan kualitas isi media, dilakukan penilaian oleh validator materi yang memiliki latar belakang keahlian pada bidang Bahasa Indonesia. Penilaian difokuskan pada berbagai komponen yang berkaitan dengan isi cerita rakyat dalam media, mulai dari kesesuaian materi dengan target pembelajaran, kejelasan penyampaian unsur cerita, penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa, hingga potensi materi dalam membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca. Melalui proses tersebut, diperoleh informasi mengenai kelayakan materi sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Materi Bahasa Indonesia

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan TP yaitu Mengidentifikasi unsur intrinsik: Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam teks sastra yang dibaca (misalnya, tokoh, latar, alur, dan pesan).	1-5
2.	Kesesuaian isi cerita dengan Tujuan Pembelajaran, yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik berupa tokoh, latar, alur, dan pesan dalam teks sastra.	1-5
3.	Materi cerita memuat informasi yang membantu siswa menemukan ide pokok bacaan.	1-5
4.	Isi cerita mendukung siswa dalam mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.	1-5
5.	Isi cerita mendukung siswa dalam mengidentifikasi latar tempat, waktu, dan suasana cerita.	1-5
6.	Isi cerita mendukung siswa dalam memahami alur cerita secara runtut (awal, tengah, akhir).	1-5
7.	Isi cerita membantu siswa menemukan pesan moral atau amanat dalam cerita.	1-5
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa kelas III SD.	1-5
9.	Panjang dan tingkat kesulitan teks sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas III SD.	1-5
10.	Materi cerita memuat nilai karakter dan kearifan lokal Kediri yang relevan dengan pembelajaran.	1-5
TOTAL SKOR		50

b) Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Instrumen validasi media digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Penilaian dilakukan terhadap aspek tampilan visual, keterbacaan teks, tata letak media, serta kemudahan penggunaan dan akses barcode atau QR Code yang mendukung pelaksanaan pembelajaran literasi membaca.

2

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian
1.	Daya tarik tampilan awal media (display dinding baca dan QR Code)	1-5
2.	Kejelasan dan ketepatan penempatan QR Code	1-5
3.	Kesederhanaan dan kemenarikan desain visual	1-5
4.	Kesesuaian media dengan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakannya	1-5
5.	Keterbacaan dan ketepatan penggunaan bahasa pada media	1-5
6.	Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita rakyat	1-5
7.	Keterbacaan tulisan (jenis, ukuran, dan warna font yang digunakan)	1-5
8.	Penataan dan penyusunan layout media	1-5
9.	Kejelasan tampilan halaman cerita setelah pemindaian QR Code	1-5
10.	Kemudahan akses dan pemindaian QR Code	1-5
11.	Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan media	1-5
12.	Ketepatan dalam penggunaan warna pada media	1-5
TOTAL SKOR		60

c) Instrumen Kepraktisan

Evaluasi kepraktisan multimedia interaktif dilakukan melalui pengumpulan respons dari guru dan siswa sebagai pengguna media. Pengumpulan data dilaksanakan setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga penilaian yang diberikan mencerminkan pengalaman penggunaan secara nyata. Hasil angket digunakan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan mudah, mendukung pelaksanaan pembelajaran, dan diterima oleh pengguna. Sebagai dasar penyusunan instrumen, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi angket yang memuat aspek-aspek penilaian kepraktisan media.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru

2

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	
Komponen isi/ materi		YA	TIDAK
1.	Kesesuaian isi cerita dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD, yaitu memahami ide pokok informasi dari teks yang dibacakan/didengar.	1	0
2.	Kesesuaian isi cerita dengan Tujuan Pembelajaran, yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik berupa tokoh, latar, alur, dan pesan dalam teks sastra.	1	0
3.	Kejelasan alur cerita yang disajikan secara runtut (awal, tengah, akhir).	1	0
4.	Kelengkapan unsur intrinsik cerita meliputi tokoh, latar, alur, dan pesan moral.	1	0
5.	Isi cerita membantu siswa dalam menemukan ide pokok bacaan.	1	0
6.	Isi cerita membantu siswa dalam menyimpulkan isi bacaan.	1	0
7.	Isi cerita membantu siswa dalam menemukan pesan moral atau amanat cerita.	1	0
8.	Media efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	1	0
9.	Ilustrasi/gambar sesuai dan mendukung pemahaman isi cerita.	1	0
Komponen media pembelajaran			
10.	Keterbacaan tulisan meliputi jenis huruf, ukuran huruf, dan warna tulisan.	1	0
11..	Kejelasan petunjuk penggunaan media bagi guru dan siswa.	1	0
12..	Ketepatan dan kesederhanaan bahasa yang digunakan dalam media.	1	0

13.	Tampilan desain media menarik, sederhana, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.	1	0
14.	Kecepatan dan kemudahan akses saat memindai QR Code.	1	0
15.	Kemudahan guru dalam mengoperasikan dan mengelola media pembelajaran.	1	0
16.	Kesesuaian media dengan kemampuan siswa kelas III dalam menggunakannya secara mandiri.	1	0
TOTAL SKOR		16	0

11

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian	
		YA	TIDAK
Komponen isi/ materi			
1.	Cerita yang saya baca mudah saya pahami.	1	0
2.	Saya lebih memahami isi cerita setelah membaca melalui media ini.	1	0
3.	Saya dapat mengetahui tokoh dan latar dalam cerita.	1	0
4.	Saya dapat menemukan pesan moral dalam cerita yang saya baca.	1	0
5.	Cerita rakyat Kediri yang disajikan menarik untuk dibaca.	1	0
6.	Saya dapat menyimpulkan isi cerita dengan lebih mudah.	1	0
7.	Cerita dalam media ini membuat saya lebih mengenal budaya Kediri.	1	0
8.	Urutan cerita mudah saya ikuti dari awal sampai akhir.	1	0
9.	Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah saya mengerti.	1	0
10.	Saya menjadi lebih semangat membaca setelah menggunakan media ini.	1	0
Komponen media pembelajaran			

11.	Saya merasa senang belajar menggunakan media ini.	1	0
12.	Saya mudah memindai QR Code untuk membuka cerita.	1	0
13.	Tampilan media dinding baca menarik perhatian saya.	1	0
14.	Tulisan dalam cerita terlihat jelas dan mudah dibaca.	1	0
15.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi saat belajar membaca.	1	0
16.	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	1	0
17.	Saya dapat membaca cerita secara mandiri melalui media ini.	1	0
18.	Saya tidak merasa bosan saat membaca menggunakan media ini.	1	0
TOTAL SKOR		18	

Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Pre-test Siswa

No.	Kompetensi yang di Ukur	Indikator Soal	Skor
1.	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Siswa dapat menentukan tokoh utama dalam cerita	10
2.	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Siswa dapat menentukan tokoh yang berperan sebagai ibu	10
3.	Mengidentifikasi latar tempat	Siswa dapat menentukan latar tempat dalam cerita	10
4.	Mengidentifikasi latar waktu	Siswa dapat menentukan waktu dalam cerita	10
5.	Memahami isi cerita	Siswa dapat menentukan masalah utama dalam cerita	10
6.	Menentukan gagasan utama	Siswa dapat menentukan gagasan utama cerita	10
7.	Menarik kesimpulan	Siswa dapat menentukan kesimpulan isi cerita	10
8.	Memahami hubungan sebab-akibat	Siswa dapat menentukan penyebab perubahan tokoh dalam cerita	10
9.	Mengidentifikasi pesan moral	Siswa dapat menentukan pesan moral dari cerita	10
10.	Menentukan sikap yang dapat diteladani	Siswa dapat menentukan sikap yang dapat diteladani dari cerita	10

JUMLAH	100
---------------	------------

Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal Post-test Siswa

No.	Kompetensi yang di Ukur	Indikator Soal	Skor
1.	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Siswa dapat menentukan tokoh utama dalam cerita legenda	10
2.	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Siswa dapat menyebutkan hubungan tokoh dalam cerita (asal-usul tokoh)	10
3.	Mengidentifikasi tokoh dalam cerita	Siswa dapat menentukan tokoh yang terlibat dalam peristiwa cerita	10
4.	Mengidentifikasi unsur intrinsik (latar)	Siswa dapat menentukan latar tempat dalam cerita	10
5.	Mengidentifikasi unsur intrinsik (latar)	Siswa dapat menentukan latar waktu dalam cerita	10
6.	Memahami isi cerita	Siswa dapat mengidentifikasi masalah utama dalam cerita	10
7.	Memahami alur cerita	Siswa dapat menentukan bagian peristiwa (syarat/sayembara dalam cerita)	10
8.	Memahami sebab-akibat dalam cerita	Siswa dapat menjelaskan alasan tokoh melakukan suatu tindakan	10
9.	Memahami alur cerita	Siswa dapat menentukan tindakan tokoh dalam cerita	10
10	Menentukan pesan moral	Siswa dapat menyimpulkan pesan moral dari cerita	10
TOTAL SKOR			100

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket untuk Ahli Instrumen Soal Pre-Test dan Post-test

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian

1.	Kesesuaian soal dengan indikator literasi membaca (Tokoh, Latar, Masalah).	1-5
2.	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar kelas III Sekolah Dasar.	1-5
3.	Keakuratan butir soal dalam mengukur gagasan utama dan kesimpulan.	1-5
4.	Soal mampu menggali pemahaman pesan moral dan sikap keteladanan	1-5
5.	Pertanyaan dirumuskan secara jelas, tegas, dan tidak menimbulkan makna ganda.	1-5
6.	Pilihan jawaban (jika PG) atau petunjuk jawaban bersifat homogen dan logis.	1-5
7.	Soal tidak memberi petunjuk ke kunci jawaban.	1-5
8.	Penggunaan kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (PUEBI).	1-5
9.	Kalimat soal mudah dipahami oleh karakteristik siswa kelas III SD.	1-5
10.	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/bias budaya tertentu.	1-5
TOTAL SKOR		50

F. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang diperlukan pada setiap tahap pengembangan media Dinding Baca Digital berbasis QR Code. Berbagai metode tersebut diterapkan sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dijelaskan lebih lanjut pada uraian berikut.

a. Observasi

Observasi dilakukan pada tahap awal penelitian untuk mengetahui secara langsung kondisi pembelajaran literasi membaca di kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Pengamatan difokuskan pada metode pembelajaran yang digunakan guru, keterlibatan siswa saat membaca teks naratif, serta penggunaan media pendukung dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan literasi masih didominasi oleh penggunaan buku teks cetak dan metode membaca bersama tanpa dukungan media digital yang variatif. Informasi ini

menjadi dasar dalam merancang media dinding baca digital berbasis QR Code yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh informasi mendalam mengenai permasalahan dalam pembelajaran literasi membaca. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan pedoman pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh meliputi hambatan guru dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta kebutuhan akan media berbasis teknologi yang kontekstual. Hasil wawancara memperkuat data observasi dan menjadi landasan dalam pengembangan produk.

c. Validasi Produk

Setelah proses pengembangan media selesai, peneliti melaksanakan validasi produk yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli soal. Kegiatan validasi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media berdasarkan beberapa aspek, yaitu kesesuaian isi cerita dengan materi pembelajaran, keterkaitan dengan capaian pembelajaran, ketepatan penggunaan bahasa, kualitas tampilan visual, kemudahan akses melalui QR Code, serta kesesuaian instrumen soal dengan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan. Hasil penilaian dari para validator kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum media diujicobakan kepada siswa..

d. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan dengan melibatkan 17 siswa kelas III sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini, seluruh siswa menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis QR Code

selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, kemudahan penggunaannya, serta berbagai kendala teknis yang mungkin muncul selama proses implementasi. Peneliti memperoleh data melalui angket respons siswa dan kegiatan observasi yang dilakukan selama pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji coba terbatas dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap produk yang telah dikembangkan.

e. Uji Coba Luas

Setelah peneliti menyempurnakan media berdasarkan hasil uji coba terbatas, produk diimplementasikan pada tahap uji coba luas yang melibatkan 24 siswa kelas III. Seluruh peserta didik memanfaatkan media Dinding Baca Digital selama kegiatan pembelajaran literasi membaca berlangsung. Pada tahap ini, peneliti mengukur efektivitas media dengan memberikan pre-test sebelum pembelajaran menggunakan media dan post-test setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data melalui angket respons guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta penerimaan terhadap media yang telah dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5.

Tabel 3.10 Pedoman Nilai Lembar Validasi Media

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3

Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono:2016)

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

Keterangan;

V = Indeks validitas Aiken (rentang 0–1)

s = Skor dari (r – lo)

r = Skor yang diberikan oleh rater

lo = Skor terendah pada skala penilaian

n = Jumlah rater (validator/penilai)

c = Skor tertinggi pada skala penilaian

$\sum s$ = Jumlah seluruh nilai s dari semua rate

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.11 Kriteria Hasil Validasi Media

Rerata Skor	Kriteria
$0,8 < V \leq 1,0$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Cukup Valid
$0 < V \leq 0,4$	Kurang Valid

(Retnawati,Heri.2016: 19)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media dikatakan valid jika persentasenya mendapat 0,4.

2. Analisis Data Hasil Validasi Materi

Validasi dilakukan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5.

Tabel 3.12 Pedoman Nilai Lembar Validasi Materi

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono:2016)

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

Keterangan;

V = Indeks validitas Aiken (rentang 0–1)

s = Skor dari (r – lo)

r = Skor yang diberikan oleh rater

lo = Skor terendah pada skala penilaian

n = Jumlah rater (validator/penilai)

c = Skor tertinggi pada skala penilaian

$\sum s$ = Jumlah seluruh nilai s dari semua rate

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

8

Tabel 3.13 Kriteria Hasil Validasi Materi

Rerata Skor	Kriteria
$0,8 < V \leq 1,0$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Cukup Valid
$0 < V \leq 0,4$	Kurang Valid

(Retnawati,Heri.2016: 19)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media dikatakan valid jika persentasenya mendapat 0,4.

3. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Soal

Validasi dilakukan oleh ahli soal untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen evaluasi yang digunakan pada media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5.

2

Tabel 3.14 Pedoman Nilai Lembar Validasi Soal

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

(Sugiyono:2016)

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

19

Data hasil validasi dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

Keterangan;

V = Indeks validitas Aiken (rentang 0–1)

3

s = Skor dari $(r - lo)$

r = Skor yang diberikan oleh rater

lo = Skor terendah pada skala penilaian

n = Jumlah rater (validator/penilai)

c = Skor tertinggi pada skala penilaian

$\sum s$ = Jumlah seluruh nilai s dari semua rate

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan dengan kriteria sebagai berikut:

80

Tabel 3.15 Kriteria Hasil Validasi Soal

Rerata Skor	Kriteria
$0,8 < V \leq 1,0$	Sangat Valid
$0,4 < V \leq 0,8$	Cukup Valid
$0 < V \leq 0,4$	Kurang Valid

(Retnawati,Heri.2016: 19)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa soal dikatakan valid jika persentasenya mendapat 0,4.

4. Analisis Kepraktisan Media

Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media dinding baca digital dalam pembelajaran. Penilaian untuk respon guru dan skala Gutman (YA = 1, TIDAK = 0) untuk respon siswa. Analisis dilakukan dengan rumus presentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase Pengamat (p)} = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah jawaban seluruhnya}} \times 100\%$$

Perhitungan data kepraktisan meliputi hasil rata-rata angket respon guru dan siswa. Hasil perhitungan data tersebut,

5

menentukan tingkat kepraktisan dari media yang akan di kembangkan dengan tolak ukur sebagai berikut :

Tabel 3.16 Kriteria Presentase Hasil Kepraktisan

Presentase (%)	Kriteria
$P \geq 90\%$	Sangat Praktis
$80\% < P < 41\%$	Praktis
$41\%-60\%$	Cukup Praktis
$21\%-40\%$	Kurang Praktis
$0\%-20\%$	Sangat Kurang Praktis

(Sugiyono:2016)

Tabel tersebut menunjukkan bahwa media dikatakan valid jika persentasenya mendapat $\geq 41\%$.

5. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media dianalisis menggunakan desain One Group Pre-test dan Post-test, yaitu dengan membandingkan hasil literasi membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dinding baca digital.

a. Menghitung Peningkatan Hasil Literasi (N-Gain)

Peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan kemampuan literasi membaca setelah penggunaan media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri. Analisis N-Gain digunakan untuk mengukur selisih antara nilai pretest dan posttest dengan mempertimbangkan skor maksimum yang mungkin dicapai, sehingga dapat menunjukkan efektivitas perlakuan secara lebih objektif. Menurut Hake, *normalized gain* merupakan perbandingan antara gain aktual yang diperoleh siswa dengan gain maksimum yang mungkin dicapai setelah pembelajaran. Penggunaan N-Gain banyak diterapkan dalam penelitian pendidikan karena mampu

menggambarkan tingkat peningkatan hasil belajar peserta didik secara lebih akurat (Setiyana et al., 2026).

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Keterangan:

Skor Posttest = Nilai setelah perlakuan

Skor Pretest = Nilai sebelum perlakuan

Skor maksimal = 100

Tabel 3.17 Interpretasi N-Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Kriteria
$\geq 0,70$	Tinggi
0,30-0,69	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Produk multimedia interaktif dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang atau tinggi ($N\text{-Gain} \geq 0,30$). Sebaliknya, apabila nilai $N\text{-Gain} < 0,30$, maka produk dinyatakan kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk

1. Metode Uji Coba Produk

Penelitian ini menerapkan metode uji coba produk dengan menggunakan desain eksperimen lemah (*Pre-Experimental Design*) melalui model *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penggunaan desain tersebut bertujuan untuk membuktikan secara empiris efektivitas media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Pemilihan metode ini didasarkan pada hasil data awal di SDN Burengan 5 yang menunjukkan bahwa sebanyak 62% siswa belum mencapai KKM. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017), desain

One-Group Pretest-Posttest memberikan kesempatan kepada peneliti untuk membandingkan kemampuan siswa sebelum dan setelah memperoleh perlakuan. Melalui perbandingan tersebut, peneliti dapat mengetahui sejauh mana penggunaan media berbasis QR Code mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menentukan gagasan utama, menyusun simpulan isi bacaan, serta mengidentifikasi pesan moral yang terdapat dalam cerita rakyat.

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan secara bertahap melalui uji coba terbatas dan uji coba luas. Tahap uji coba terbatas dilaksanakan di SDN Jati dengan melibatkan 17 siswa kelas III untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keterbacaan media melalui kegiatan observasi serta penyebaran angket kebutuhan. Setelah itu, peneliti melaksanakan uji coba luas di SDN Burengan 5 dengan melibatkan 24 siswa kelas III menggunakan instrumen tes yang telah disusun secara sistematis. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre-test* untuk memperoleh data mengenai kemampuan awal siswa dalam literasi membaca teks naratif. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Dinding Baca Digital yang mengintegrasikan cerita rakyat sebagai bagian dari kearifan lokal Kediri. Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Efektivitas media kemudian dianalisis berdasarkan peningkatan skor antara hasil *pre-test* dan *post-test*, sehingga dapat diketahui kontribusi media tersebut sebagai inovasi pembelajaran literasi yang melengkapi penggunaan buku teks cetak konvensional.

2. Validasi Produk

Validasi produk dilakukan sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, bahasa, dan tampilan visual. Validasi dilakukan oleh:

- a. Validasi Ahli Materi

Ahli materi menilai kesesuaian isi cerita rakyat Kediri dengan kompetensi literasi membaca siswa kelas III, ketepatan konsep, kejelasan bahasa, serta kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media menilai aspek desain visual, tata letak, keterbacaan teks, kombinasi warna, kemudahan penggunaan, serta aspek teknis media digital.

c. Validasi Ahli Instrumen Soal

Validasi instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa butir-butir soal yang disusun telah memenuhi syarat secara konstruksi, substansi, dan bahasa sebelum diujikan kepada siswa kelas III. Validasi ini berfokus pada kesesuaian soal dengan indikator literasi membaca yang ingin dicapai, seperti kemampuan menentukan gagasan utama, menyimpulkan isi teks, dan mengidentifikasi pesan moral dalam cerita rakyat Kediri. Hasil validasi ini menjadi acuan peneliti dalam merevisi soal sehingga diperoleh instrumen yang valid dan reliabel untuk mengukur efektivitas media dinding baca digital dalam meningkatkan literasi membaca.

Menurut Arikunto (2018), validasi ahli dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk memperoleh masukan profesional sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Produk dinyatakan layak untuk diuji cobakan apabila memperoleh kategori minimal “Valid” berdasarkan hasil perhitungan persentase kelayakan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Produk Pengembangan

Pelaksanaan studi lapangan dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket kebutuhan kepada guru dan siswa di SDN Jati dan SDN Burengan 5 Kota Kediri. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran literasi membaca di kelas III serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan literasi membaca masih dilaksanakan dengan menggunakan buku teks cetak dan metode membaca bersama. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab terkait isi bacaan. Meskipun kegiatan pembelajaran berjalan dengan cukup baik, penggunaan media pembelajaran masih terbatas sehingga belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal, terutama pada saat membaca teks naratif yang panjang tanpa ilustrasi yang mendukung.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Siswa belum mampu menentukan gagasan utama, menyimpulkan isi teks, serta mengidentifikasi pesan moral dengan tepat. Selain itu, pemahaman terhadap unsur-unsur cerita seperti tokoh dan latar juga masih belum optimal. Hal tersebut diperkuat dengan hasil pre-test yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai KKTP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa belum tersedia media pembelajaran yang menarik

dan mudah diakses untuk mendukung kegiatan literasi membaca. Guru juga menyampaikan adanya keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang memuat cerita rakyat lokal sebagai bahan bacaan siswa.

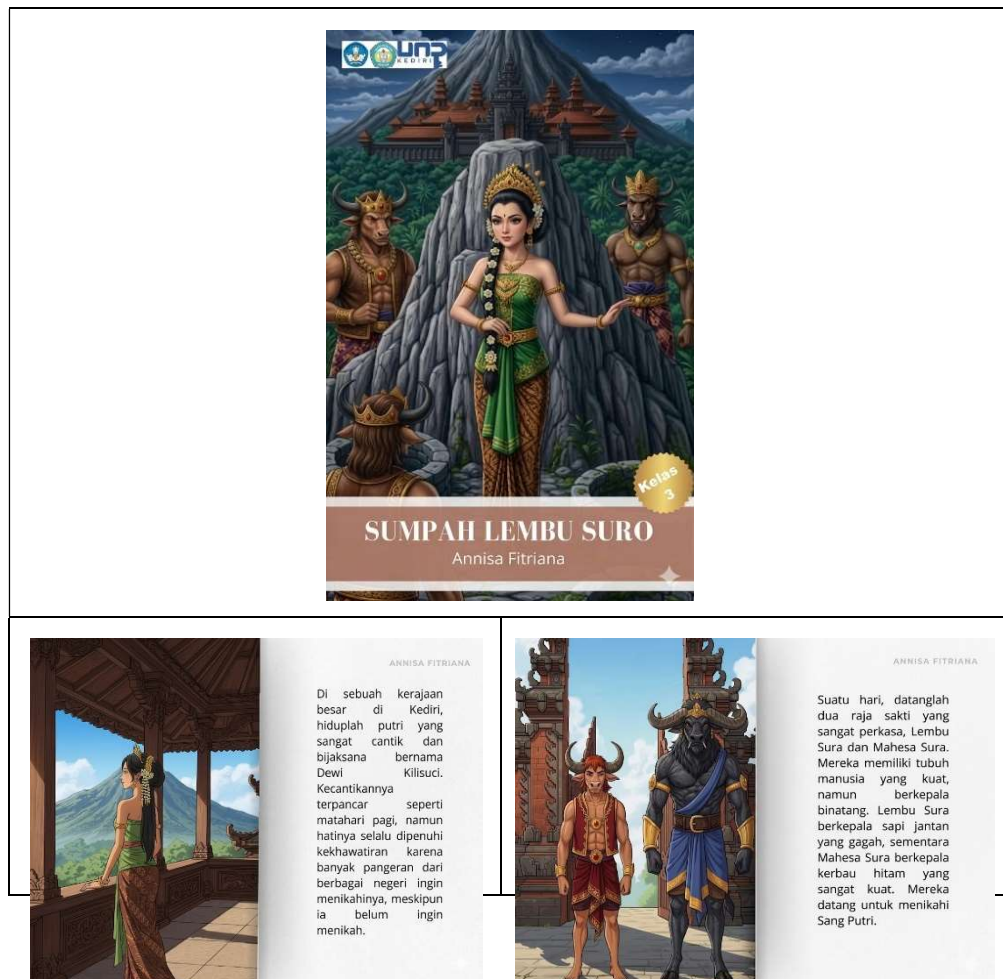
Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media dinding baca digital berbasis barcode yang memuat cerita rakyat khas Kediri. Media ini dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Canva untuk menyusun tampilan dinding baca berupa teks cerita dan ilustrasi gambar yang menarik. Selanjutnya, materi cerita disusun dalam bentuk buku digital menggunakan platform Heyzine sehingga dapat diakses secara praktis oleh siswa.

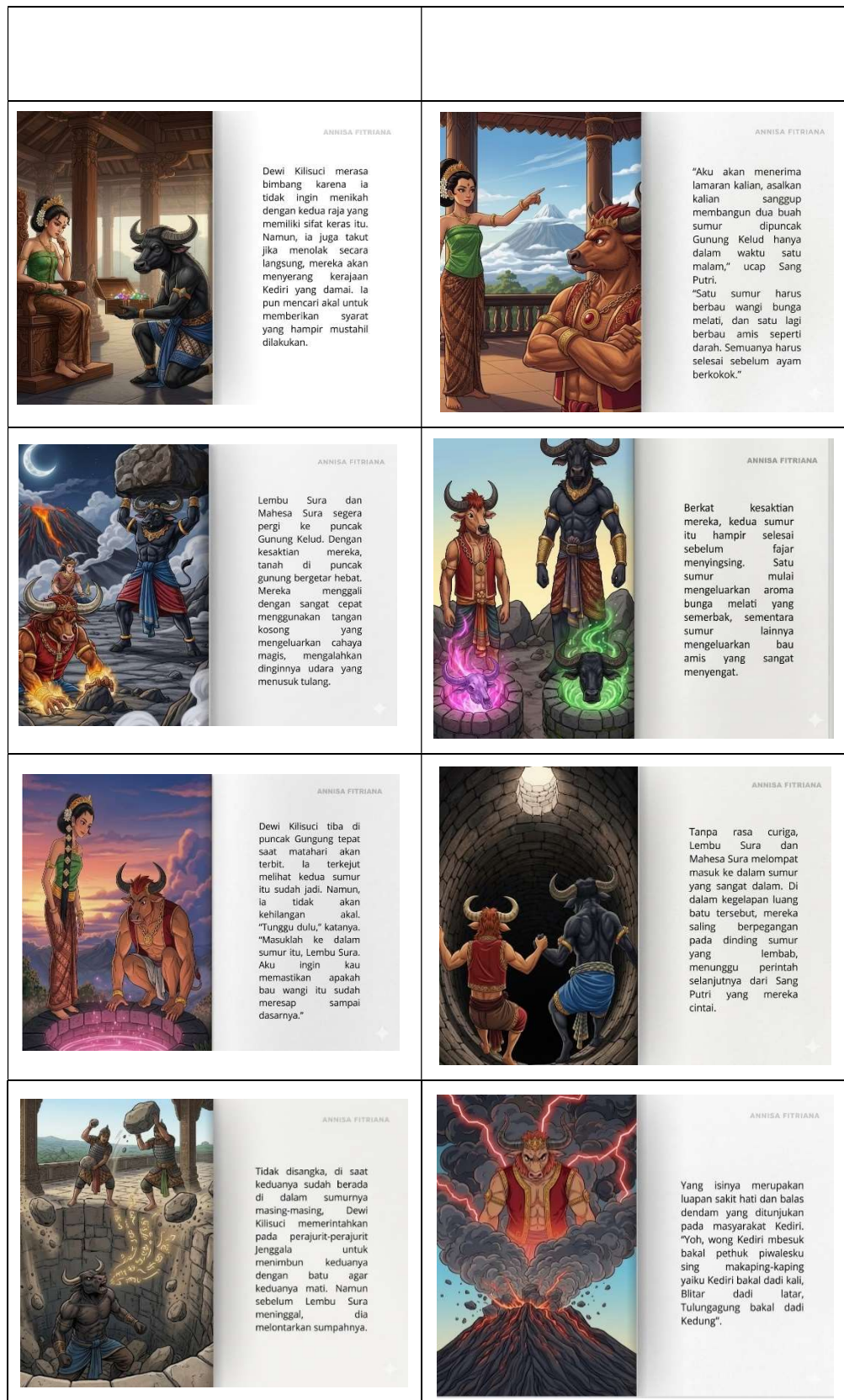
Setelah media pembelajaran dinding baca digital dikembangkan, dilakukan uji validasi ahli media dan ahli materi. Berikut desain dari produk yang dikembangkan yaitu dinding baca digital.



Gambar 4.1 Tampilan Dinding Baca Digital

Media dinding baca digital berbasis barcode ini dirancang dalam bentuk papan baca yang memadukan unsur visual budaya lokal dengan teknologi digital. Tampilan media disusun menggunakan aplikasi Canva dengan latar bergambar nuansa alam serta ornamen khas Kediri pada bagian sisi kanan dan kiri untuk memperkuat identitas daerah. Pada bagian tengah media terdapat barcode (QR Code) yang berfungsi sebagai akses utama menuju cerita digital berbentuk flipbook yang dibuat melalui platform Heyzine. Di bagian bawah papan disediakan petunjuk penggunaan yang memudahkan siswa dalam mengakses media secara mandiri, mulai dari memindai barcode hingga membaca cerita dan mengerjakan soal evaluasi. Desain media dibuat menarik dan sederhana agar mampu meningkatkan minat baca siswa sekaligus menciptakan pengalaman literasi yang lebih interaktif di lingkungan sekolah.





Gambar 4.2 Desain Awal Flipbook Cerita Bergambar Legenda Kota Kediri

Desain flipbook dalam media ini disajikan dalam bentuk cerita bergambar dengan tata letak yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Setiap halaman dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian kiri berisi ilustrasi tokoh dan alur cerita, sedangkan bagian kanan memuat teks naratif yang disusun secara runtut. Penyajian ini bertujuan untuk membantu siswa memahami isi cerita melalui dukungan visual yang relevan.

Tampilan teks menggunakan jenis huruf yang jelas dengan ukuran yang mudah dibaca serta disusun dalam paragraf sederhana agar sesuai dengan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Sementara itu, ilustrasi yang digunakan menampilkan adegan-adegan penting dalam cerita sehingga dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan.

Secara keseluruhan, desain flipbook dibuat sederhana namun menarik, dengan perpaduan antara gambar dan teks yang seimbang. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa serta memudahkan mereka dalam mengikuti alur cerita hingga memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya.

2. Data Hasil Kevalidan

Pada bagian pengembangan ini dilakukan uji coba kevalidan, data uji coba sebagai berikut.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dinding baca digital yang dikembangkan berdasarkan aspek tampilan, desain visual, penggunaan warna dan gambar, keterbacaan teks, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh

validator ahli media dengan memberikan skor pada setiap indikator yang terdapat dalam lembar validasi sebagai berikut.

Tabel 4.1 Lembar Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Daya tarik tampilan awal media (display dinding baca dan QR Code)		✓			
2	Kejelasan dan ketepatan penempatan QR Code	✓				
3	Kesederhanaan dan kemenarikan desain visual		✓			
4	Kesesuaian media dengan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakannya		✓			
5	Keterbacaan dan ketepatan penggunaan bahasa pada media		✓			
6	Kesesuaian ilustrasi dengan isi cerita rakyat	✓				
7	Keterbacaan tulisan (jenis, ukuran, dan warna font yang digunakan)		✓			
8	Penataan dan penyusunan layout media		✓			
9	Kejelasan tampilan halaman cerita setelah pemindaian QR Code		✓			
10	Kemudahan akses dan pemindaian QR Code		✓			

11.	Kejelasan petunjuk/instruksi penggunaan media	✓				
12.	Ketepatan dalam penggunaan warna pada media		✓			
SKOR		15	39	0	0	0
TOTAL SKOR		54				

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi yang terdapat pada media Dinding Baca Digital berdasarkan aspek kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketepatan isi, kedalaman materi, penggunaan bahasa, serta keterkaitan materi dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh validator ahli materi dengan memberikan skor pada setiap indikator yang terdapat dalam lembar validasi sebagai berikut.

Tabel 4.2 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan TP yaitu Mengidentifikasi unsur intrinsik: Siswa mampu mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam teks sastra yang dibaca (misalnya, tokoh, latar, alur, dan pesan).		✓			
2	Kesesuaian isi cerita dengan Tujuan Pembelajaran, yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik berupa tokoh, latar, alur, dan pesan dalam teks sastra.		✓			
3	Materi cerita memuat informasi yang membantu siswa menemukan ide pokok bacaan.		✓			

4	Isi cerita mendukung siswa dalam mengidentifikasi tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.		✓			
5	Isi cerita mendukung siswa dalam mengidentifikasi latar tempat, waktu, dan suasana cerita.	✓				
6	Isi cerita mendukung siswa dalam memahami alur cerita secara runtut (awal, tengah, akhir).		✓			
7	Isi cerita membantu siswa menemukan pesan moral atau amanat dalam cerita.		✓			
8	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa kelas III SD.		✓			
9	Panjang dan tingkat kesulitan teks sesuai dengan kemampuan membaca siswa kelas III SD.		✓			
10	Materi cerita memuat nilai karakter dan kearifan lokal Kediri yang relevan dengan pembelajaran.	✓				
SKOR		10	32	0	0	0
TOTAL SKOR		42				

c. Validasi Ahli Soal

Validasi ahli soal dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian berdasarkan aspek kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, konstruksi soal, penggunaan bahasa, tingkat kesulitan soal, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Penilaian dilakukan oleh validator ahli soal dengan memberikan skor pada setiap indikator yang terdapat dalam lembar validasi sebagai berikut.

47

Tabel 4.3 Lembar Validasi Ahli Soal

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian soal dengan indikator literasi membaca (tokoh, latar, alur, pesan)	✓				
2	Kesesuaian soal dengan kompetensi dasar kelas III Sekolah Dasar.	✓				
3	Keakuratan butir soal dalam mengukur gagasan utama dan kesimpulan.		✓			
4	Soal mampu menggali pemahaman pesan moral dan sikap keteladanan	✓				
5	Pertanyaan dirumuskan secara jelas, tegas, dan tidak menimbulkan makna ganda.		✓			
6	Pilihan jawaban (jika PG) atau petunjuk jawaban bersifat homogen dan logis.		✓			
7	Keterbacaan tulisan (jenis, ukuran, dan warna font yang digunakan)	✓				
8	Penggunaan kalimat menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			
9	Kalimat soal mudah dipahami oleh karakteristik siswa kelas III SD.	✓				
10	Tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat/bias budaya tertentu.	✓				
SKOR		30	16	0	0	0
TOTAL SKOR		46				

3

B. Data Uji Coba Analisis Data

Data kepraktisan dan keefektifan media diperoleh melalui hasil angket respons guru, angket respons siswa, serta hasil pre-test

dan post-test. Adapun hasil uji coba media Dinding Baca Digital yang telah dilakukan disajikan sebagai berikut.

1. Data Hasil Kepraktisan

a. Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Dinding Baca Digital berdasarkan penilaian guru setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian mencakup aspek kemudahan penggunaan media, kejelasan materi, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, daya tarik tampilan, kebermanfaatan media dalam pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu penyampaian materi.

Hasil penilaian respon guru terhadap media Dinding Baca Digital disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Lembar Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Nilai	
Komponen isi/ materi		YA	TIDAK
1.	Kesesuaian isi cerita dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD, yaitu memahami ide pokok informasi dari teks yang dibacakan/didengar.	2	-
2.	Kesesuaian isi cerita dengan Tujuan Pembelajaran, yaitu mengidentifikasi unsur intrinsik berupa tokoh, latar, alur, dan pesan dalam teks sastra.	2	-
3.	Kejelasan alur cerita yang disajikan secara runtut (awal, tengah, akhir).	2	-
4.	Kelengkapan unsur intrinsik cerita meliputi tokoh, latar, alur, dan pesan moral.	2	-

5.	Isi cerita membantu siswa dalam menemukan ide pokok bacaan.	2	-
6.	Isi cerita membantu siswa dalam menyimpulkan isi bacaan.	2	-
7.	Isi cerita membantu siswa dalam menemukan pesan moral atau amanat cerita.	1	1
8.	Media efektif membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	2	-
9.	Ilustrasi/gambar sesuai dan mendukung pemahaman isi cerita.	2	-
Komponen media pembelajaran			
10.	Keterbacaan tulisan meliputi jenis huruf, ukuran huruf, dan warna tulisan.	2	-
11..	Kejelasan petunjuk penggunaan media bagi guru dan siswa.	2	-
12.	Ketepatan dan kesederhanaan bahasa yang digunakan dalam media.	-	2
13.	Tampilan desain media menarik, sederhana, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.	2	-
14.	Kecepatan dan kemudahan akses saat memindai QR Code.	2	-
15.	Kemudahan guru dalam mengoperasikan dan mengelola media pembelajaran.	2	-
16.	Kesesuaian media dengan kemampuan siswa kelas III dalam menggunakannya secara mandiri.	1	1
SKOR		28	4
TOTAL SKOR		28	
SKOR MAKSIMUM		32	

Penilaian media menggunakan instrumen skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak". Pada instrumen ini, jawaban "Ya" diberikan skor 1, sedangkan jawaban "Tidak" diberikan skor 0. Karena terdapat dua validator, maka skor maksimum yang dapat diperoleh pada setiap butir pernyataan adalah 2 apabila kedua validator

memberikan jawaban "Ya". Sebaliknya, apabila kedua validator memberikan jawaban "Tidak", maka skor yang diperoleh adalah 0.

Dengan demikian, total skor penilaian media adalah 28 dari skor maksimum 32. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi sebagian besar aspek penilaian yang ditetapkan dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dengan beberapa perbaikan sesuai saran validator.

b. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Dinding Baca Digital berdasarkan penilaian siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penilaian mencakup beberapa aspek, yaitu ketertarikan terhadap tampilan media, kemudahan penggunaan QR Code, kejelasan tulisan dan gambar, kemudahan dalam memahami isi cerita, semangat belajar saat menggunakan media, serta manfaat media dalam membantu pemahaman materi.

Respon siswa diperoleh pada tahap uji coba terbatas di SDN Jati Kota Kediri dan uji coba luas di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Instrumen angket menggunakan skala Ya/Tidak dengan pernyataan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Hasil penilaian respon siswa terhadap media Dinding Baca Digital disajikan pada tabel berikut.

1) Uji Terbatas

Tabel 4.5 Uji Coba Terbatas Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		YA	TIDAK
<i>Komponen isi/ materi</i>			
1.	Cerita yang saya baca mudah saya pahami.	15	2
2.	Saya lebih memahami isi cerita setelah membaca melalui media ini.	17	-
3.	Saya dapat mengetahui tokoh dan latar dalam cerita.	15	2
4.	Saya dapat menemukan pesan moral dalam cerita yang saya baca.	15	2
5.	Cerita rakyat Kediri yang disajikan menarik untuk dibaca.	13	4
6.	Saya dapat menyimpulkan isi cerita dengan lebih mudah.	14	3
7.	Cerita dalam media ini membuat saya lebih mengenal budaya Kediri.	17	-
8.	Urutan cerita mudah saya ikuti dari awal sampai akhir.	10	7
9.	Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah saya mengerti.	15	2
10.	Saya menjadi lebih semangat membaca setelah menggunakan media ini.	14	3
<i>Komponen media pembelajaran</i>			
11.	Saya merasa senang belajar menggunakan media ini.	13	4

12	Saya mudah memindai QR Code untuk membuka cerita.	17	-
13.	Tampilan media dinding baca menarik perhatian saya.	16	1
14.	Tulisan dalam cerita terlihat jelas dan mudah dibaca.	15	2
15.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi saat belajar membaca.	13	4
16.	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	14	3
17.	Saya dapat membaca cerita secara mandiri melalui media ini.	13	4
18	Saya tidak merasa bosan saat membaca menggunakan media ini.	16	1
SKOR		262	44
TOTAL SKOR		262	
SKOR MAKSIMUM		306	

Angket respon siswa pada uji coba terbatas diberikan kepada 17 siswa kelas III SDN Jati Kediri. Instrumen menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak". Jawaban "Ya" diberi skor 1, sedangkan jawaban "Tidak" diberi skor 0. Oleh karena itu, semakin banyak siswa yang menjawab "Ya", semakin tinggi skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian.

Berdasarkan Tabel 4.5, diperoleh total skor jawaban "Ya" sebesar 262 dan jawaban "Tidak" sebesar 44. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 306, yang berasal dari 18 butir pernyataan dikalikan 17 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri.

2) Uji Luas

Tabel 4.6 Uji Coba Luas Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		YA	TIDAK
<i>Komponen isi/ materi</i>			
1.	Cerita yang saya baca mudah saya pahami.	20	4
2.	Saya lebih memahami isi cerita setelah membaca melalui media ini.	24	-
3.	Saya dapat mengetahui tokoh dan latar dalam cerita.	22	2
4.	Saya dapat menemukan pesan moral dalam cerita yang saya baca.	20	4
5.	Cerita rakyat Kediri yang disajikan menarik untuk dibaca.	17	7
6.	Saya dapat menyimpulkan isi cerita dengan lebih mudah.	15	9
7.	Cerita dalam media ini membuat saya lebih mengenal budaya Kediri.	20	4
8.	Urutan cerita mudah saya ikuti dari awal sampai akhir.	22	2
9.	Bahasa yang digunakan dalam cerita mudah saya mengerti.	23	1
10.	Saya menjadi lebih semangat membaca setelah menggunakan media ini.	17	7
<i>Komponen media pembelajaran</i>			
11.	Saya merasa senang belajar menggunakan media ini.	20	4
12.	Saya mudah memindai QR Code untuk membuka cerita.	22	2
13.	Tampilan media dinding baca menarik perhatian saya.	24	-
14.	Tulisan dalam cerita terlihat jelas dan mudah dibaca.	24	-
15.	Saya ingin menggunakan media seperti ini lagi saat belajar membaca.	19	5
16.	Petunjuk penggunaan media mudah saya pahami.	21	3
17.	Saya dapat membaca cerita secara mandiri melalui media ini.	18	6

18	Saya tidak merasa bosan saat membaca menggunakan media ini.	20	4
SKOR		368	64
TOTAL SKOR		368	
SKOR MAKSIMUM		432	

Angket respon siswa pada uji coba luas diberikan kepada 24 siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Instrumen menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban, yaitu "Ya" dan "Tidak". Jawaban "Ya" diberi skor 1, sedangkan jawaban "Tidak" diberi skor 0. Oleh karena itu, semakin banyak siswa yang menjawab "Ya", semakin tinggi skor yang diperoleh pada setiap aspek penilaian.

Berdasarkan Tabel 4.6, diperoleh total skor jawaban "Ya" sebesar 368 dan jawaban "Tidak" sebesar 64. Skor maksimum yang dapat diperoleh adalah 432, yang berasal dari 18 butir pernyataan dikalikan 24 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri.

2. Data Hasil Keefektifan

a. Uji Keefektifan Media Dinding Baca Digital

Uji keefektifan media Dinding Baca Digital dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Keefektifan media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest pada siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum

penggunaan media, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui kemampuan setelah penggunaan media Dinding Baca Digital.

Selanjutnya, data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Hasil pretest dan posttest siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Pretest dan Post-test Siswa SDN Burengan 5

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Maksimal
		Pre-test	Post-test	
1.	A fisca Putri Aqila	60	85	100
2.	Alika Naila Putri	65	80	100
3.	Andika Bagus Wianto	60	80	100
4.	Daffa Maulana Ishaq W.	70	90	100
5.	Deffa Maulana Ishaq W.	80	95	100
6.	Dimas Alif Bimantara	70	90	100
7.	Elnathan Mallory I.	80	95	100
8.	Earrel Alvaro R.	70	90	100
9.	Ismi Putri Yuliadini	90	100	100
10.	Jihan Assidqya	80	90	100
11.	Kevin Adam Ramadhan	60	85	100
12.	Marko Nur Ardiansyah	65	80	100
13.	Mukhammad Haris N.	70	85	100
14.	Nadira Farzana Rahmani	80	95	100
15.	Naufal Syafi Ardhani	70	85	100
16.	Nizam Syaf Yasahirul	90	95	100
17.	Rafa Johan Adi Subrata	80	90	100
18.	Rasya Arshaka Virendra	70	85	100
19.	Shantana Queenceline S.	65	80	100
20.	Tabitha Kayla Athaya T.	70	90	100
21.	Ubaidah Nur Hafidz	60	75	100
22.	Vanessa Angel M.	80	95	100
23.	Zacky Dewa Prasetya	70	85	100

24.	Syakirah Madinah A.	80	100	100
-----	---------------------	----	-----	-----

Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Post-test Siswa SDN Jati

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Maksimal
		Pre-test	Post-test	
1.	Ahma Zidan Arizky	90	100	100
2.	Ahmad Arya Putra B.	70	90	100
3.	Alden Ranzi Putra W.	65	85	100
4.	Arasyi Celliana W.	90	95	100
5.	Aulia Qur'atul A.	75	90	100
6.	Bahtiar Surya P.	70	85	100
7.	Berlian Febrianti	80	95	100
8.	Fely Oktafiana	60	80	100
9.	Kholififah Virlyani	70	85	100
10.	Luke Pie Wai A.	90	95	100
11.	Meyla Agna M.	65	80	100
12.	Mohamad Arka P.R.	70	90	100
13.	Muhamad S.A.	85	95	100
14.	Muhammad Fahmi M.	85	90	100
15.	Rania Nur Azzahra	70	90	100
16.	Vania Naila Putri	70	80	100
17.	Zahra Nur A.	75	90	100

C. Analisis Data

1. Deskripsi Kevalidan

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian pengembangan media Dinding Baca Digital dilakukan oleh seorang dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) bergelar Doktor (S3) dari Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pemilihan validator didasarkan pada kompetensi serta pengalaman dalam bidang teknologi pembelajaran, pengembangan media pendidikan, dan pembelajaran di sekolah dasar.

Hasil validasi ahli media digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil validasi ahli media kemudian dianalisis menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Aiken's Ahli Media

Butir Pertanyaan	Nilai Validasi	Σs	V	Keterangan
1	4	3	0,75	Cukup Valid
2	5	4	1,00	Sangat Valid
3	4	3	0,75	Cukup Valid
4	4	3	0,75	Cukup Valid
5	4	3	0,75	Cukup Valid
6	5	4	1,00	Sangat Valid
7	4	3	0,75	Cukup Valid
8	4	3	0,75	Cukup Valid
9	4	3	0,75	Cukup Valid
10	4	3	0,75	Cukup Valid
11	5	4	1,00	Sangat Valid
12	4	3	0,75	Cukup Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator, validitas media dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V.

sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma s}{n (c - 1)}$$

Sebagai contoh, pada butir nomor 1 validator memberikan skor 4. Nilai tersebut menghasilkan $\Sigma s = 3$ yang diperoleh dari perhitungan $4 - 1$, $n = 1$ jumlah validator atau rater, $c = 5$ skor tertinggi pada skala penilaian. Selanjutnya nilai validitas dihitung sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

$$V = \frac{3}{4}$$

$$V = 0,75$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai validitas pada setiap indikator berada pada rentang 0,75 sampai dengan 1,00. Nilai 0,75 menunjukkan bahwa indikator telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan, sedangkan nilai 1,00 menunjukkan bahwa indikator memperoleh validitas sangat tinggi karena mendapatkan skor maksimal dari validator.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media pada Tabel 4.9, media Dinding Baca Digital memperoleh nilai Aiken's V yang berada pada kisaran 0,75 sampai dengan 1,00 pada seluruh indikator yang dinilai. Sebagian besar indikator memperoleh nilai 0,75 yang menunjukkan tingkat validitas yang memadai, sedangkan beberapa indikator lainnya memperoleh nilai sempurna sebesar 1,00 yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa setiap aspek yang dievaluasi telah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, nilai Aiken's V pada setiap indikator berada pada rentang 0,75–1,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator telah memenuhi kriteria validitas sehingga media Dinding Baca Digital layak digunakan dalam pembelajaran.

Komentar dan Saran

E. Saran dan Masukan Ahli

4. Kelebihan media yang ada:

.....

5. Kekurangan media yang perlu diperbaiki:

.....

6. Saran pengembangan media selanjutnya:

+ tambahkan lebih yg berkaitan dg cerita tersebut

+ tambahkan sumber yang relevan

Gambar 4.3 Saran Ahli Media

Berdasarkan Gambar 4.2, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan sebelum media direvisi, yaitu penambahan bagian refleksi yang berkaitan dengan isi cerita serta pencantuman identitas pengembang pada media. Saran tersebut kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli media, media Dinding Baca Digital dinyatakan valid digunakan dalam penelitian dan pembelajaran. Hasil persentase validitas menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian pengembangan media Dinding Baca Digital dilakukan oleh seorang dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) bergelar Magister Pendidikan (S2) dari Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pemilihan validator didasarkan pada kompetensi serta pengalaman dalam bidang pendidikan dasar dan pemahaman terhadap materi pembelajaran di sekolah dasar. Hasil validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

9

Berdasarkan Tabel 4.2, hasil validasi ahli materi kemudian dianalisis menggunakan rumus Aiken's V sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Aiken's Ahli Materi

Butir Pertanyaan	Nilai Validasi	Σs	V	Keterangan
1	4	3	0,75	Cukup Valid
2	4	3	0,75	Cukup Valid
3	4	3	0,75	Cukup Valid
4	4	3	0,75	Cukup Valid
5	5	4	1,00	Sangat Valid
6	4	3	0,75	Cukup Valid
7	4	3	0,75	Cukup Valid
8	4	3	0,75	Cukup Valid
9	4	3	0,75	Cukup Valid
10	5	4	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator, validitas media dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V.

sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma s}{n (c - 1)}$$

Sebagai contoh, pada butir nomor 1 validator memberikan skor 4. Nilai tersebut menghasilkan $\Sigma s = 3$ yang diperoleh dari perhitungan $4 - 1$, $n = 1$ jumlah validator atau rater, $c = 5$ skor tertinggi pada skala penilaian. Selanjutnya nilai validitas dihitung sebagai berikut:

$$V = \frac{\Sigma s}{n (c - 1)}$$

$$V = \frac{3}{4}$$

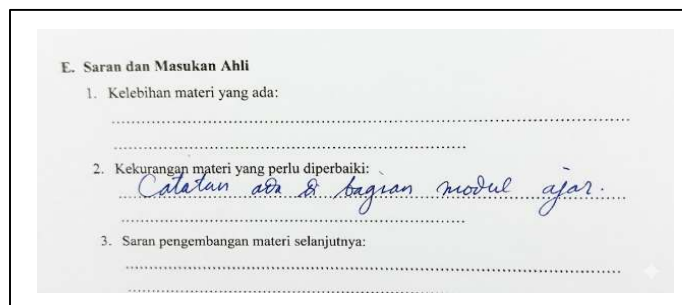
$$V = 0,75$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, nilai validitas pada setiap indikator berada pada rentang

0,75 sampai dengan 1,00. Nilai 0,75 menunjukkan bahwa indikator telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan, sedangkan nilai 1,00 menunjukkan bahwa indikator memperoleh validitas sangat tinggi karena mendapatkan skor maksimal dari validator.

Berdasarkan hasil penilaian yang disajikan pada Tabel 4.10, validator materi memberikan nilai Aiken's V pada rentang 0,75 hingga 1,00 untuk seluruh aspek yang dinilai. Sebagian besar indikator memperoleh nilai 0,75 yang menunjukkan tingkat validitas yang memadai, sementara dua indikator lainnya memperoleh nilai 1,00 yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa isi materi yang disajikan dalam media telah memenuhi aspek kevalidan yang diperlukan. Oleh karena itu, materi yang terdapat dalam media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung kegiatan literasi membaca siswa sekolah dasar dengan melakukan penyempurnaan sesuai saran dan masukan dari validator.

Komentar dan Saran



E. Saran dan Masukan Ahli

1. Kelebihan materi yang ada:
.....
2. Kekurangan materi yang perlu diperbaiki:
Catatan ada di bagian modul ajar.
3. Saran pengembangan materi selanjutnya:
.....

Gambar 4.4 Saran Ahli Materi

Berdasarkan gambar 4.3 terdapat saran dari ahli materi yang diberikan yaitu perlu ditambahkannya pendekatan pembelajaran pada modul ajar.

Setelah mendapat revisi dari validator maka segera merevisi materi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator.

c. Validasi Ahli Soal

Penilaian terhadap instrumen soal dalam penelitian pengembangan media Dinding Baca Digital dilakukan oleh seorang validator yang berasal dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan kualifikasi Magister Pendidikan. Keterlibatan validator didasarkan pada keahlian yang dimiliki dalam bidang pembelajaran bahasa, pengembangan instrumen evaluasi, serta penilaian hasil belajar.

Proses validasi bertujuan untuk memperoleh masukan terkait kualitas soal yang telah disusun sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki tingkat kelayakan yang memadai. Hasil penilaian dari validator digunakan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan instrumen agar setiap butir soal dapat mengukur kemampuan siswa sesuai dengan indikator pembelajaran yang telah ditetapkan.

Data hasil validasi instrumen selanjutnya dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V untuk mengetahui tingkat validitas setiap butir soal.

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 4.5, perhitungan validitas dilakukan sebagai berikut.

Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Aiken's Ahli Soal

Butir Pertanyaan n	Nilai Validasi	$\sum s$	V	Keterangan
1	5	4	1,00	Sangat Valid
2	5	4	1,00	Sangat Valid
3	4	3	0,75	Cukup Valid
4	5	4	1,00	Sangat Valid
5	4	3	0,75	Cukup Valid
6	4	3	0,75	Cukup Valid
7	5	4	1,00	Sangat Valid
8	4	3	0,75	Cukup Valid
9	5	4	1,00	Sangat Valid
10	5	4	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian validator, validitas media dianalisis menggunakan koefisien Aiken's V.

sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

Sebagai contoh, pada butir nomor 1 validator memberikan skor 4. Nilai tersebut menghasilkan $\sum s = 4$ yang diperoleh dari perhitungan $5 - 1$, $n = 1$ jumlah validator atau rater, $c = 5$ skor tertinggi pada skala penilaian. Selanjutnya nilai validitas dihitung sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n (c - 1)}$$

$$V = \frac{4}{4}$$

$$V = 1,00$$

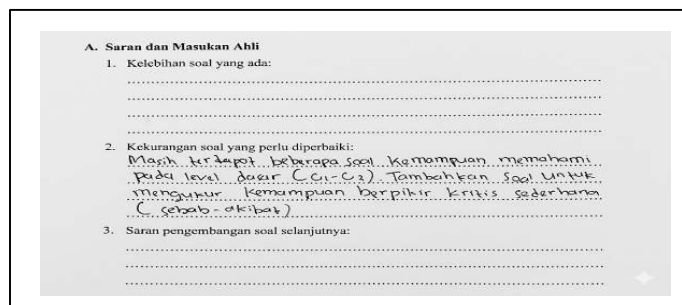
Berdasarkan hasil penilaian yang disajikan pada Tabel 4.11, validator ahli soal memberikan nilai Aiken's V pada rentang 0,75 hingga 1,00 untuk

seluruh butir soal yang dinilai. Sebanyak enam butir soal memperoleh nilai 1,00 yang menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi, sedangkan empat butir soal lainnya memperoleh nilai 0,75 yang menunjukkan bahwa butir soal telah memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa setiap butir soal telah sesuai dengan indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kaidah penyusunan instrumen yang baik.

Penilaian validator juga menunjukkan bahwa soal yang dikembangkan telah mampu mengukur kemampuan literasi membaca siswa sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Selain itu, penggunaan bahasa pada setiap butir soal dinilai jelas, mudah dipahami, dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III sekolah dasar.

Dengan demikian, instrumen pre-test dan post-test yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan literasi membaca siswa setelah dilakukan penyempurnaan sesuai saran dan masukan dari validator.

Komentar dan Saran



A. Saran dan Masukan Ahli

1. Kelebihan soal yang ada:

2. Kekurangan soal yang perlu diperbaiki:
Masih kurang beberapa soal kemampuan memahami pada level dasar (C1-C2). Tambahkan soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis sederhana (sebab-akibat).

3. Saran pengembangan soal selanjutnya:

Gambar 4.5 Saran Ahli Soal

Berdasarkan Gambar 4.4, ahli soal memberikan saran agar pada instrumen penilaian ditambahkan butir soal yang mengukur kemampuan berpikir kritis sederhana, khususnya pada aspek hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi pada instrumen soal sesuai dengan saran validator sebelum digunakan dalam penelitian.

2. Deskripsi Kepraktisan

a. Respon Guru

Angket respon guru pada penelitian pengembangan media Dinding Baca Digital diberikan kepada dua guru kelas III sekolah dasar, yaitu guru kelas III SDN Jati Kota Kediri dan guru kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri. Pemilihan kedua guru tersebut didasarkan pada pelaksanaan uji coba produk yang dilakukan secara bertahap, yakni uji coba terbatas di SDN Jati dan uji coba luas di SDN Burengan 5 Kota Kediri. Kedua guru dipilih karena memiliki kompetensi serta pengalaman dalam mengajar di kelas III, sehingga diharapkan dapat memberikan penilaian yang objektif terhadap media yang dikembangkan.

Selain memberikan penilaian, guru juga menyampaikan saran dan masukan terkait aspek media yang masih perlu disempurnakan. Hasil angket respon guru digunakan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas media agar lebih praktis, efektif, dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil angket, diperoleh jawaban “Ya” sebanyak 28 dari total 32 pernyataan. Perhitungan dilakukan sebagai berikut:

$$(p) = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah jawaban seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{28}{32} \times 100\% = 87,5\%$$

Berdasarkan hasil angket respon guru yang diberikan kepada dua orang guru kelas III, diperoleh jumlah jawaban “Ya” sebanyak 28 dari total 32 jawaban. Setelah dihitung menggunakan rumus persentase pengamat, diperoleh nilai sebesar 87,5%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri termasuk kategori Sangat Praktis, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

b. Respon Siswa

Angket respon siswa pada penelitian pengembangan media Dinding Baca Digital diberikan kepada siswa kelas III sekolah dasar setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Angket ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media berdasarkan sudut pandang siswa sebagai pengguna utama media pembelajaran. Respon siswa diperoleh pada tahap uji coba terbatas di SDN Jati Kediri dan uji coba luas di SDN Burengan 5 Kota Kediri.

Hasil angket respon siswa dianalisis menggunakan rumus persentase jumlah jawaban

“Ya” dibandingkan jumlah seluruh jawaban. Data tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media Dinding Baca Digital. Semakin tinggi persentase jawaban “Ya”, maka semakin praktis dan layak media digunakan dalam pembelajaran.

1) Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh jumlah jawaban “Ya” sebanyak 262 dari total 306 jawaban. Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$(p) = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah jawaban seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{262}{306} \times 100\% = 85,62\%$$

Hasil perhitungan menunjukkan persentase sebesar 85,62%, sehingga media Dinding Baca Digital berbasis Cerita Rakyat Kediri termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran membaca siswa kelas III sekolah dasar.

2) Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diperoleh jumlah jawaban “Ya” sebanyak 368 dari total 432 jawaban. Persentase kepraktisan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$(p) = \frac{\text{Jumlah jawaban "Ya"}}{\text{Jumlah jawaban seluruhnya}} \times 100\%$$

$$P = \frac{386}{432} \times 100\% = 85,19\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinding baca digital berbasis cerita rakyat Kediri memperoleh kategori sangat praktis dan mendapat respon positif dari siswa pada uji coba luas.

3. Deskripsi Keefektifan

Uji keefektifan media Dinding Baca Digital dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Jati yang berjumlah 17 siswa, sedangkan uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri dengan jumlah 24 siswa.

Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Data keefektifan diperoleh melalui hasil pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media Dinding Baca Digital.

Hasil tersebut digunakan sebagai dasar untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa sekaligus menentukan tingkat keefektifan media yang dikembangkan.

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan N-Gain Siswa SDN Jati

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Maksimal	N-Gain	Kriteria
		Pre-test	Post-test			
1.	Ahma Zidan Arizky	90	100	100	1,00	Tinggi
2.	Ahmad Arya Putra B.	70	90	100	0,67	Sedang
3.	Alden Ranzi Putra W.	65	85	100	0,57	Sedang
4.	Arasyi Celliana W.	90	95	100	0,50	Sedang
5.	Aulia Qur'atul A.	75	90	100	0,60	Sedang
6.	Bahtiar Surya P.	70	85	100	0,50	Sedang
7.	Berlian Febrianti	80	95	100	0,75	Tinggi

8.	Fely Oktafiana	60	80	100	0,50	Sedang
9.	Kholififah Virlyani	70	85	100	0,50	Sedang
10.	Luke Pie Wai A.	90	95	100	0,50	Sedang
11.	Meyla Agna M.	65	80	100	0,43	Sedang
12.	Mohamad Arka P.R.	70	90	100	0,67	Sedang
13.	Muhamad S.A.	85	95	100	0,67	Sedang
14.	Muhammad Fahmi M.	85	90	100	0,33	Sedang
15.	Rania Nur Azzahra	70	90	100	0,67	Sedang
16.	Vania Naila Putri	70	80	100	0,33	Sedang
17.	Zahra Nur A.	75	90	100	0,60	Sedang

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Perhitungan N-Gain bertujuan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan menggunakan media dinding baca digital.

16

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sebagai contoh, siswa Ahma Zidan Arizky memperoleh nilai pre-test sebesar 90 dan nilai post-test sebesar 100 dengan skor maksimal 100. Berdasarkan rumus N-Gain diperoleh:

$$N - Gain = \frac{100 - 90}{100 - 90}$$

$$N - Gain = \frac{10}{10}$$

$$N = 1,00$$

Hasil tersebut termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, siswa Ahmad Arya Putra B. memperoleh nilai pre-test sebesar 70 dan nilai post-test sebesar 90 sehingga diperoleh:

$$N - Gain = \frac{90 - 70}{100 - 70}$$

$$N - Gain = \frac{20}{30}$$

$$N = 0,67$$

Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Perhitungan yang sama dilakukan pada seluruh siswa sehingga diperoleh nilai N-Gain sebagaimana disajikan pada Tabel 4.14.

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil perbandingan antara pre-test dan post-test memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Peningkatan tersebut tampak dari nilai post-test seluruh siswa yang lebih tinggi dibandingkan nilai pre-test. Hasil analisis N-Gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang, sedangkan sebagian lainnya mencapai kategori tinggi. Sebanyak 15 siswa memperoleh nilai N-Gain pada kategori sedang dan 2 siswa memperoleh nilai N-Gain pada kategori tinggi. Nilai N-Gain tertinggi diperoleh Ahma Zidan Arizky sebesar 1,00 dan Berlian Febrianti sebesar 0,75 yang keduanya termasuk kategori tinggi. Sementara itu, nilai N-Gain terendah diperoleh Muhammad Fahmi M. dan Vania Naila Putri sebesar 0,33 yang berada pada kategori sedang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN Jati Kediri. Temuan pada tahap uji coba terbatas juga membuktikan bahwa media telah memenuhi kriteria keefektifan sehingga layak untuk diterapkan pada tahap uji coba luas guna memperoleh data yang lebih lengkap mengenai penggunaan media pada jumlah peserta didik yang lebih banyak.

Tabel 4.13 Hasil Perhitungan N-Gain Siswa SDN Burengan 5

No	Nama Siswa	Nilai		Nilai Maksimal	N-Gain	Kriteria
		Pre-test	Post-test			
1.	Afisca Putri Aqila	60	85	100	0,63	Sedang
2.	Alika Naila Putri	65	80	100	0,43	Sedang
3.	Andika Bagus Wianto	60	80	100	0,50	Sedang
4.	Daffa Maulana Ishaq W.	70	90	100	0,67	Sedang

5.	Deffa Maulana Ishaq W.	80	95	100	0,75	Tinggi
6.	Dimas Alif Bimantara	70	90	100	0,67	Sedang
7.	Elnathan Mallory I.	80	95	100	0,75	Tinggi
8.	Earrel Alvaro R.	70	90	100	0,67	Sedang
9.	Ismi Putri Yuliadini	90	100	100	1,00	Tinggi
10.	Jihan Assidqya	80	90	100	0,50	Sedang
11.	Kevin Adam Ramadhan	60	85	100	0,63	Sedang
12.	Marko Nur Ardiansyah	65	80	100	0,43	Sedang
13.	Mukhammad Haris N.	70	85	100	0,50	Sedang
14.	Nadira Farzana Rahmani	80	95	100	0,75	Tinggi
15.	Naufal Syafi Ardhani	70	85	100	0,50	Sedang
16.	Nizam Syaf Yasahirul	90	95	100	0,50	Sedang
17.	Rafa Johan Adi Subrata	80	90	100	0,50	Sedang
18.	Rasya Arshaka Virendra	70	85	100	0,50	Sedang
19.	Shantana Queenceline S.	65	80	100	0,43	Sedang
20.	Tabitha Kayla Athaya T.	70	90	100	0,67	Sedang
21.	Ubaidah Nur Hafidz	60	75	100	0,38	Sedang
22.	Vanessa Angel M.	80	95	100	0,75	Tinggi
23.	Zacky Dewa Prasetya	70	85	100	0,50	Sedang
24.	Syakirah Madinah A.	80	100	100	1,00	Tinggi

Peningkatan kemampuan literasi membaca siswa pada uji coba luas dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Perhitungan N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Sebagai contoh, siswa Afisca Putri Aqila memperoleh nilai pre-test sebesar 60 dan nilai post-test sebesar 85 dengan skor maksimal 100. Berdasarkan rumus N-Gain diperoleh:

$$N - Gain = \frac{85 - 60}{100 - 60}$$

$$N - Gain = \frac{25}{40}$$

$$N = 0,63$$

61 Nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Perhitungan yang sama dilakukan pada seluruh siswa sehingga diperoleh nilai N-Gain sebagaimana disajikan pada Tabel 4.15.

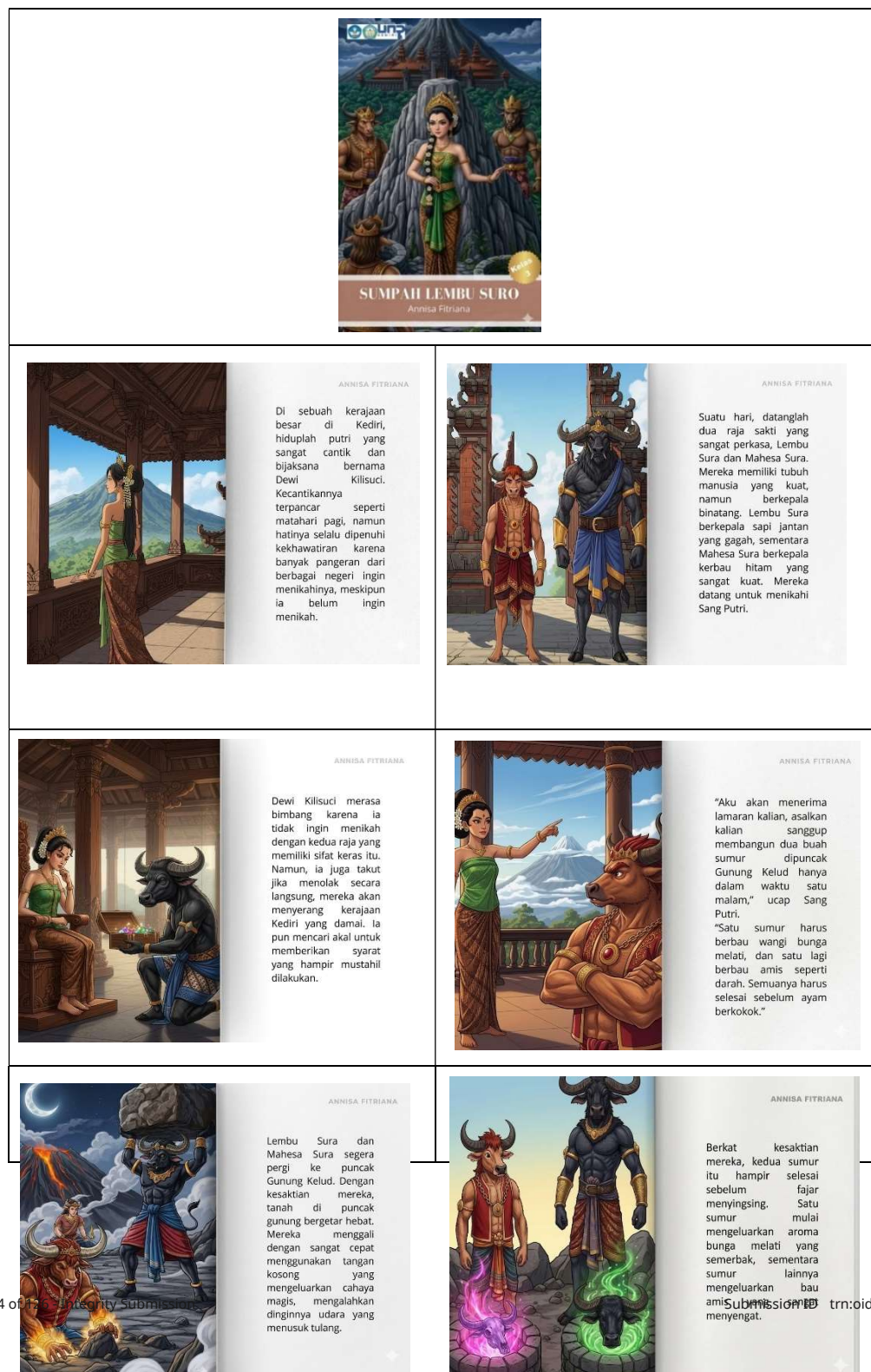
14 Berdasarkan Tabel 4.15, hasil perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi membaca pada siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai *post-test* yang diperoleh seluruh siswa, yang secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*. Hasil analisis *N-Gain* memperlihatkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan pada kategori sedang, sedangkan sebagian lainnya mencapai kategori tinggi. Sebanyak 18 siswa memperoleh nilai *N-Gain* berkategori sedang dan 6 siswa memperoleh nilai *N-Gain* berkategori tinggi. Tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah. Nilai *N-Gain* tertinggi diperoleh Ismi Putri Yuliadini dan Syakirah Madinah A. sebesar 1,00 dengan kategori tinggi, sedangkan nilai *N-Gain* terendah diperoleh Ubaidah Nur Hafidz sebesar 0,38 yang termasuk dalam kategori sedang.

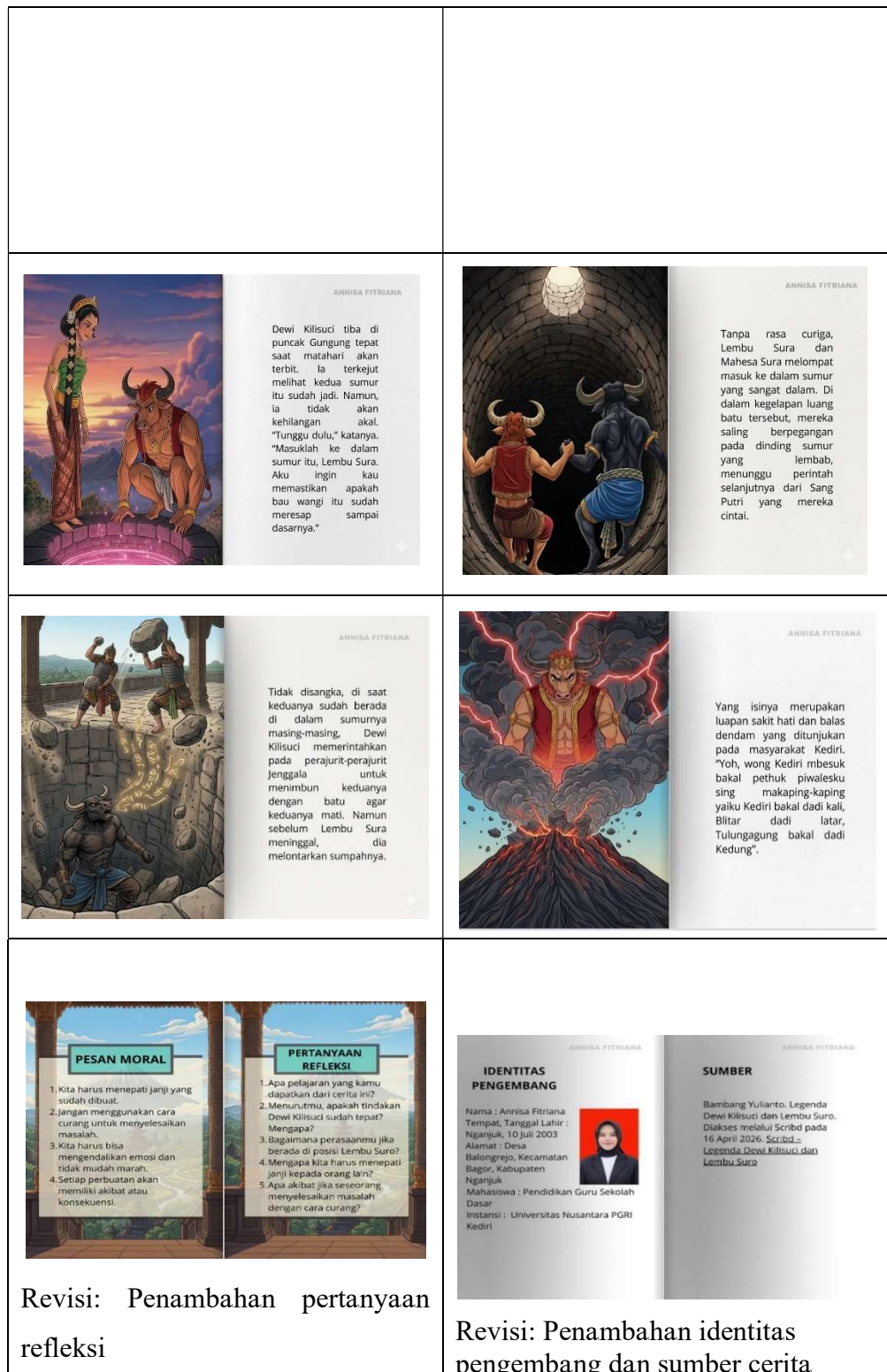
Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti mampu mendukung peningkatan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SDN Burengan 5 Kota Kediri.

D. Revisi Produk

Berdasarkan Gambar 4.2, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan terhadap media Dinding Baca Digital yang dikembangkan. Saran tersebut meliputi penambahan refleksi yang berkaitan dengan isi cerita rakyat yang disajikan serta penambahan identitas pengembang pada media. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan bagian refleksi pada akhir cerita untuk membantu siswa

memahami pesan yang terkandung dalam cerita rakyat. Selain itu, identitas pengembang juga ditambahkan pada media sebagai informasi mengenai pihak yang mengembangkan produk. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan masukan ahli media, media Dinding Baca Digital telah disempurnakan dan siap digunakan pada tahap penelitian selanjutnya. Hasil revisi media berdasarkan masukan ahli media dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut.





Gambar 4.6 Revisi Produk Ahli Media

D. Kajian Produk Akhir

a. Spesifikasi Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri Sumpah Lembu Suro untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media ini dikembangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran literasi membaca dengan memanfaatkan teknologi QR Code yang terhubung dengan bahan bacaan digital.

Proses pengembangan diawali dengan pembuatan desain cerita bergambar menggunakan aplikasi Canva. Materi cerita disusun dalam bentuk teks yang dipadukan dengan ilustrasi visual yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Selanjutnya, hasil desain diekspor dalam format PDF dan dikonversi menjadi flipbook digital menggunakan platform Heyzine sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif.

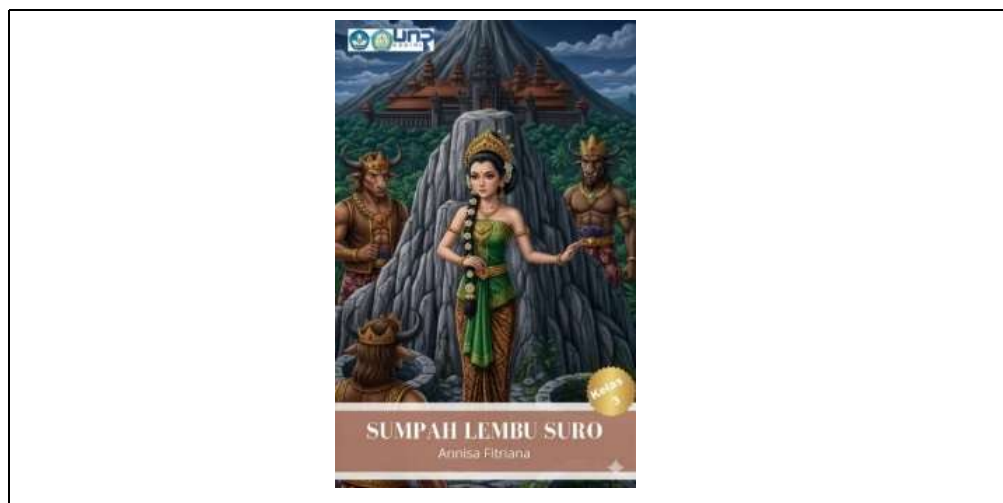
Tautan flipbook yang telah dibuat kemudian diintegrasikan ke dalam QR Code dan ditempatkan pada media Dinding Baca Digital. Melalui pemindaian QR Code menggunakan telepon pintar atau perangkat lain yang memiliki kamera, siswa dapat mengakses dan membaca cerita rakyat Sumpah Lembu Suro secara mandiri. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa, mempermudah akses terhadap bahan bacaan digital, serta mendukung pengenalan budaya lokal Kediri melalui kegiatan literasi membaca.

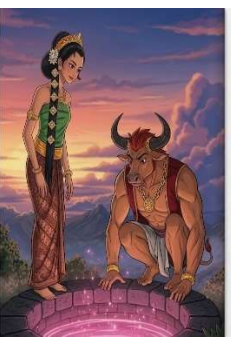
Produk akhir yang dihasilkan telah melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, validasi, revisi, dan uji coba sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran literasi membaca bagi siswa kelas III

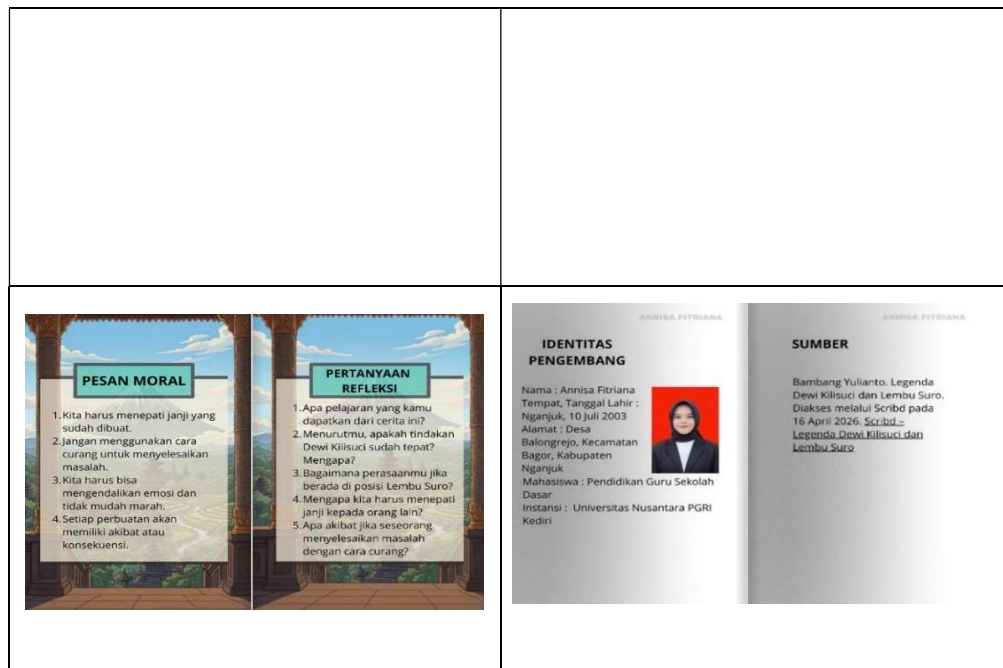
sekolah dasar. Tampilan produk akhir media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri disajikan pada gambar berikut.



Gambar 4.7 Produk Akhir Dinding Baca Digital



 ANNISA FITRIANA Di sebuah kerajaan besar di Kediri, hiduplah putri yang sangat cantik dan bijaksana bernama Dewi Kilisuci. Kecantikannya terpancar seperti matahari pagi, namun hatinya selalu dipenuhi kekhawatiran karena banyak pangeran dari berbagai negeri ingin menikahinya, meskipun ia belum ingin menikah.	 ANNISA FITRIANA Suatu hari, datanglah dua raja sakti yang sangat perkasa, Lembu Sura dan Mahesa Sura. Mereka memiliki tubuh manusia yang kuat, namun berkepala binatang. Lembu Sura berkepala sapi jantan yang gagah, sementara Mahesa Sura berkepala kerbau hitam yang sangat kuat. Mereka datang untuk menikahi Sang Putri.
 ANNISA FITRIANA Dewi Kilisuci merasa bimbang karena ia tidak ingin menikah dengan kedua raja yang memiliki sifat keras itu. Namun, ia juga takut jika menolak secara langsung, mereka akan menyerang kerajaan Kediri yang damai. Ia pun mencari akal untuk memberikan syarat yang hampir mustahil dilakukan.	 ANNISA FITRIANA "Aku akan menerima lamaran kalian, asalkan kalian sanggup membangun dua buah sumur dipuncak Gunung Kelud hanya dalam waktu satu malam," ucap Sang Putri. "Satu sumur harus berbau wangi bunga melati, dan satu lagi berbau amis seperti darah. Semuanya harus selesai sebelum ayam berkokok."
 ANNISA FITRIANA Lembu Sura dan Mahesa Sura segera pergi ke puncak Gunung Kelud. Dengan kesaktian mereka, tanah di puncak gunung bergetar hebat. Mereka menggali dengan sangat cepat menggunakan tangan kosong yang mengeluarkan cahaya magis, mengalahkan dinginnya udara yang menusuk tulang.	 ANNISA FITRIANA Berkat kesaktian mereka, kedua sumur itu hampir selesai sebelum fajar menyingsing. Satu sumur mulai mengeluarkan aroma bunga melati yang semerbak, sementara sumur lainnya mengeluarkan bau amis yang sangat menyengat.
 ANNISA FITRIANA Dewi Kilisuci tiba di puncak Gunung tepat saat matahari akan terbit. Ia terkejut melihat kedua sumur itu sudah jadi. Namun, ia tidak akan kehilangan akal. "Tunggu dulu," katanya. "Masuklah ke dalam sumur itu, Lembu Sura. Aku ingin kau memastikan apakah bau wangi itu sudah meresap sampai dasarnya."	 ANNISA FITRIANA Tanpa rasa curiga, Lembu Sura dan Mahesa Sura melompat masuk ke dalam sumur yang sangat dalam. Di dalam kegelapan luang batu tersebut, mereka saling berpegangan pada dinding sumur yang lembab, menunggu perintah selanjutnya dari Sang Putri yang mereka cintai.
 ANNISA FITRIANA Tidak disangka, di saat keduanya sudah berada di dalam sumurnya masing-masing, Dewi Kilisuci memerintahkan pada perajurit-perajurit jengala untuk menimbun keduanya dengan batu agar keduanya mati. Namun sebelum Lembu Sura meninggal, dia melontarkan sumpahnya.	 ANNISA FITRIANA Yang isinya merupakan luapan sakit hati dan balas dendam yang ditunjukkan pada masyarakat Kediri. "Yoh, wong Kediri mbesuk bakal pethuk piwalesku sing makaping-kaping yaiku Kediri bakal dadi kali, Blitar dadi latar, Tulungagung bakal dadi Kedung."



Gambar 4.8 Produk Akhir Dinding Baca Digital (cerita bergambar)

b. Keunggulan Produk

Media Dinding Baca Digital yang dikembangkan menawarkan berbagai kelebihan dalam mendukung pembelajaran literasi membaca pada siswa sekolah dasar. Media ini menyajikan cerita rakyat Kediri Sumpah Lembu Suro dalam bentuk cerita bergambar sehingga isi bacaan lebih mudah dipahami oleh siswa. Perpaduan antara teks dan ilustrasi visual membantu peserta didik memahami alur cerita, mengenali tokoh dan latar, serta menemukan pesan moral yang terkandung dalam bacaan. Selain itu, penyajian yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa selama proses membaca.

Pemanfaatan teknologi QR Code memudahkan siswa mengakses bahan bacaan digital secara cepat dan praktis melalui perangkat yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga dilengkapi dengan *flipbook* digital yang dikembangkan menggunakan platform Heyzine

sehingga memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif. Melalui fitur tersebut, siswa dapat membuka dan membalik halaman secara digital seperti membaca buku secara langsung, sehingga kegiatan membaca terasa lebih menarik dan tidak membosankan.

Media Dinding Baca Digital memiliki fleksibilitas yang tinggi karena dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas sebagai pendukung kegiatan literasi sekolah. Kombinasi teknologi digital dengan tampilan visual yang menarik mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam membaca. Rahmawati dan Suryani (2022) menjelaskan bahwa media digital yang memadukan unsur visual dan teknologi dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca. Selain itu, penggunaan *flipbook* digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Keunggulan lainnya terletak pada pengintegrasian unsur kearifan lokal melalui cerita rakyat Kediri Sumpah Lembu Suro. Penggunaan cerita rakyat sebagai bahan bacaan tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca, tetapi juga membantu siswa mengenal budaya daerah, memahami nilai-nilai karakter, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan budaya lokal. Dengan demikian, media Dinding Baca Digital tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran literasi membaca, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkenalkan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

c. Kelemahan Produk

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media Dinding Baca Digital yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaan media ini memerlukan perangkat digital, seperti telepon pintar, tablet, atau komputer yang dilengkapi kamera untuk memindai QR Code. Selain itu, akses terhadap konten digital juga bergantung pada ketersediaan jaringan internet sehingga penggunaan media dapat mengalami kendala apabila koneksi internet tidak stabil.

Keterbatasan lainnya terletak pada cakupan materi yang masih berfokus pada satu cerita rakyat Kediri, yaitu Sumpah Lembu Suro. Kondisi tersebut menyebabkan variasi bahan bacaan yang tersedia dalam media masih terbatas sehingga siswa belum memperoleh pilihan cerita yang lebih beragam. Di samping itu, sebagian siswa masih memerlukan bimbingan guru saat mengakses dan menggunakan media digital, terutama pada penggunaan awal. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan media berbasis teknologi masih perlu ditingkatkan.

Selain itu, media yang dikembangkan belum dilengkapi dengan fitur evaluasi otomatis yang dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa setelah membaca. Penilaian kemampuan literasi membaca masih dilakukan melalui instrumen yang diberikan dan dinilai oleh guru, sehingga proses evaluasi belum sepenuhnya terintegrasi dengan media yang dikembangkan.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Pratama dan Hidayat (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sering menghadapi kendala berupa keterbatasan perangkat, akses internet, serta

kemampuan pengguna dalam mengoperasikan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan dukungan sarana yang memadai, pengembangan fitur yang lebih lengkap, serta pendampingan guru agar media Dinding Baca Digital dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran literasi membaca.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar telah memenuhi tiga kriteria kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif sehingga layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Tingkat kevalidan media dibuktikan melalui hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli soal dengan menggunakan koefisien Aiken's V. Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa nilai Aiken's V berada pada rentang 0,75–1,00 sehingga termasuk dalam kategori cukup valid hingga sangat valid. Hasil validasi dari ahli materi juga berada pada rentang nilai 0,75–1,00 dengan kategori yang sama. Selain itu, instrumen soal memperoleh nilai Aiken's V antara 0,75–1,00 yang menunjukkan kategori cukup valid hingga sangat valid. Berdasarkan kriteria yang digunakan, nilai 0,75 termasuk kategori cukup valid, sedangkan nilai 1,00 termasuk kategori sangat valid. Oleh karena itu, media, materi, dan instrumen soal yang dikembangkan dinyatakan telah memenuhi persyaratan kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kepraktisan media terlihat dari hasil angket respons guru dan siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Guru memberikan penilaian dengan persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Pada pelaksanaan uji coba terbatas di SDN Jati Kediri, respons siswa memperoleh persentase sebesar 85,62% sehingga berada pada kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil angket pada uji coba luas di SDN Burengan 5 Kota Kediri menunjukkan persentase sebesar 85,19% yang juga termasuk kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Dinding Baca Digital mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta memperoleh tanggapan positif dari

guru maupun siswa sehingga sesuai untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan literasi membaca siswa berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan N-Gain. Pada tahap uji coba terbatas di SDN Jati Kediri, seluruh siswa mengalami peningkatan kemampuan literasi membaca dengan rincian 15 siswa berada pada kategori sedang dan 2 siswa mencapai kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria efektivitas sehingga layak diterapkan pada tahap uji coba yang lebih luas. Pada uji coba luas di SDN Burengan 5 Kota Kediri, seluruh siswa juga mengalami peningkatan kemampuan literasi membaca, yaitu 18 siswa berada pada kategori sedang dan 6 siswa berada pada kategori tinggi, sedangkan tidak terdapat siswa yang memperoleh kategori rendah.

Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, media Dinding Baca Digital berbasis cerita rakyat Kediri dapat dinyatakan memenuhi seluruh kriteria kualitas produk. Dengan demikian, media tersebut layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan memanfaatkan media Dinding Baca Digital sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa. Guru juga dapat mengembangkan penggunaan media dengan menambahkan berbagai kegiatan literasi yang menarik sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi dalam membaca. Selain

itu, guru perlu memberikan pendampingan kepada siswa saat mengakses media agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

2. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan mendukung pemanfaatan media Dinding Baca Digital sebagai sarana penguatan program literasi sekolah. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas pendukung, seperti akses internet dan perangkat yang memadai, sehingga siswa dapat mengakses media dengan lebih mudah. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan Dinding Baca Digital dengan menambahkan berbagai bahan bacaan lain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media Dinding Baca Digital sebagai sumber belajar yang menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan lebih aktif membaca, memahami isi bacaan, serta mengenal dan melestarikan budaya lokal melalui cerita rakyat yang disajikan. Selain itu, siswa diharapkan dapat menggunakan teknologi secara bijak untuk mendukung kegiatan belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media Dinding Baca Digital dengan memperkaya koleksi bahan bacaan melalui penambahan cerita rakyat yang berasal dari berbagai daerah sehingga variasi materi yang tersedia menjadi lebih beragam. Selain itu, pengembangan media dapat dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai fitur interaktif, seperti audio, video, animasi, dan permainan edukatif, agar partisipasi siswa selama proses pembelajaran semakin meningkat. Penelitian berikutnya juga disarankan untuk mengembangkan media yang dapat digunakan secara luring (offline) sehingga pemanfaatannya tidak bergantung pada ketersediaan jaringan internet dan dapat diterapkan pada berbagai kondisi sekolah. Di samping itu, pengujian media dapat diperluas pada jenjang kelas maupun satuan pendidikan yang berbeda agar diperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media Dinding Baca Digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.