

Pemanfaatan Media Interaktif *Sinema-AR* Sebagai Upaya Pengenalan Literasi Digital dalam Pembelajaran pada Peserta Didik Kelas V SDN Tanjung 03 Pamekasan

Alfi Mahani ^{1*}, Moh. Hasan Abdillah ², Abdulloh Fikri ³, Andika Adinanda Siswoyo ⁴
^{1*,2,3,4} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

correspondence e-mail: 200611100164@student.trunojoyo.ac.id;
200611100139@student.trunojoyo.ac.id ; 200611100177@student.trunojoyo.ac.id ;
andika.siswoyo@trunojoyo.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:
Received August 25, 2023
Revised October 18, 2023
Accepted October 24, 2023

Keywords:
Digital literacy;
Interactive Media;
Sinema-AR

ABSTRACT

The aim of holding MBKM KKNT activities using the interactive media Cinema-AR as an effort to introduce digital literacy carried out at SDN Tanjung 03 Pamekasan is 1) Providing innovative interactive learning media for teachers and students, 2) Providing understanding to teachers and students of the importance of literacy activities digital in elementary schools, 3) Implementing learning using the fun interactive learning media Cinema-AR, 4) Maximizing the use of technology in the teaching and learning process in the classroom. The subjects of this activity were 20 class V students consisting of 15 girls and 5 boys. The method used in this activity is a direct practice method through several stages including preparation, implementation and evaluation. Based on the results of the MBKM KKNT implementation, the use of Cinema-AR interactive media can increase student motivation and learning outcomes. Apart from that, learning is more fun because it is student-centered, able to provide meaningful learning experiences via smartphone, and increases students' digital literacy. During evaluation activities with the principal and teachers of SDN Tanjung 03 Pamekasan, several notes were obtained, namely sudden communication between the school and lecturers as well as the use of interactive media applications that had not been implemented by each student. So this can be used as learning material and improvement for the future.



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

A. Pendahuluan

Gerakan literasi di sekolah dasar merupakan suatu kegiatan yang diupayakan dapat diterapkan setiap satuan pendidikan. Kegiatan tersebut akan sangat dibutuhkan peserta didik dalam menghadapi era abad 21 ini. Menurut World Economic Forum (2016) bahwa peserta didik memerlukan keterampilan agar dapat bertahan di abad 21 ini, yaitu literasi dasar (peserta didik dapat menerapkan keterampilan berliterasi di kehidupan sehari-hari), kompetensi (peserta didik dapat menyikapi berbagai tantangan), dan karakter (peserta didik dapat menyikapi perubahan yang ada di lingkungan masyarakat). Awalnya literasi di Indonesia hanya sebatas pada kegiatan literasi baca tulis saja. Namun seiring adanya perkembangan zaman kini terdapat 6 literasi dasar yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran yaitu literasi baca tulis, numerasi, sains, finansial, budaya-kewargaan, dan digital.

Menurut Glister & Watson (1997) berpendapat bahwa keterampilan literasi digital yakni kemampuan seseorang untuk memperoleh informasi dari beragam sumber digital melalui peranti komputer dan memiliki kecapakan yang dibutuhkan di era saat ini. Tidak hanya cakap dalam menggunakan alat-alat elektronik melainkan dapat mengolah informasi atau konten yang didapat sehingga menjadi pengetahuan yang bermakna. Oleh sebab itu, seorang guru dapat memperkenalkan literasi digital kepada peserta didik melalui desain aplikasi yang menarik sesuai kebutuhan materi yang dipelajari saat kegiatan belajar mengajar. Guru yang kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran di kelas tidak bersifat monoton.

Menurut Tilaar (2004), bahwasannya output yang harus dihasilkan oleh satuan pendidikan adalah dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mampu bersaing di era globalisasi saat ini. Era globalisasi yang semakin berkembang membawa pengaruh dan tantangan bagi dunia pendidikan. Salah satu tantangan yang harus dihadapi adalah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media digital menjadi salah satu contoh pemanfaatan teknologi yang dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran sekaligus menjawab tantangan globalisasi. Adanya inovasi media pembelajaran digital interaktif menggunakan smartphone, laptop, komputer, atau lainnya pasti akan memberikan kesan yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga hal tersebut dapat melatih literasi digital bagi mereka. Keberadaan inovasi media pembelajaran berbasis aplikasi atau augmented reality dapat mendukung ketercapaian

kompetensi peserta didik. Hal tersebut dikarenakan dalam media pembelajaran berisi animasi video, konten materi, kuis yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara guru kelas V SDN Tanjung 03, Pamekasan. Diperoleh beberapa fakta bahwa saat kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku guru, buku siswa, dan lks cetak sebagai bahan ajar. Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, belum adanya pengintegrasian literasi digital dalam pembelajaran karena kurangnya kreativitas, inovasi, dan pengetahuan yang dimilikinya. Padahal SDN Tanjung 03 merupakan salah satu sekolah yang memiliki akreditasi yang unggul, seharusnya mampu mengikuti perkembangan zaman yang semakin pesat terkhusus pada dunia pendidikan. Jika hal tersebut tidak terealisasi dengan baik maka akan berdampak pada kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Padahal adanya multimedia interaktif selain akan membuat pembelajaran lebih menarik juga pembelajaran lebih aktif. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna dari belajar melalui smarthphone.

Tujuan adanya program kegiatan MBKM KKNT ini adalah 1) Memberikan inovasi media pembelajaran interaktif bagi guru dan peserta didik, 2) Memberikan pemahaman kepada guru dan peserta didik akan pentingnya kegiatan literasi digital di sekolah dasar, 3) Melakukan implementasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif Sinema-AR yang menyenangkan, 4) Memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar di kelas.

B. Metode

Kegiatan MBKM KKNT ini memanfaatkan penerapan media interaktif Sinema-AR dalam pembelajaran di SD Negeri Tanjung 03, Kecamatan Pademawu, Pamekasan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode praktik langsung dengan cara memperkenalkan media pembelajaran digital tersebut kepada peserta didik kelas V yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan dan minatnya guna memperkenalkan literasi digital. Praktik pembelajaran tersebut dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

1. Tahap persiapan
 - a. Kegiatan koordinasi awal dengan pihak sekolah SDN Tanjung 03 Pamekasan unuk kegiatan MBKM KKNT.
 - b. Melakukan kegiatan observasi untuk memilih kelas yang cocok digunakan dalam kegiatan MBKM KKNT.
 - c. Kegiatan observasi proses pembelajaran dan wawancara guru kelas V.
 - d. Analisis hasil observasi dan wawancara untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ada di lapangan.
 - e. Merancang media interaktif dan modul ajar / RPP untuk pedoman pelaksanaan pembelajaran.
 - f. Menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran bersama guru kelas V.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini diawali dengan kegiatan membuka pembelajaran. Keterampilan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan memusatkan perhatian peserta didik agar fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satunya yakni melakukan kegiatan apersepsi yang sangat penting diterapkan ketika hendak mengetahui pengetahuan awal peserta didik. Selanjutnya, peserta didik akan diperkenalkan dengan literasi digital melalui media interaktif Sinema-AR mulai dari cara penggunaan, isi, serta keunggulan menggunakan media tersebut. Metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode kooperatif. Metode kooperatif adalah tahapan belajar yang menekankan pada keaktifan peserta didik atau student centered. Nantinya mereka akan belajar secara berkelompok dimana setiap kelompoknya terdiri atas 4-5 anggota yang terbentuk secara heterogen.

Pada tahap inti pembelajaran, peserta didik secara mandiri akan mempelajari materi bersama kelompoknya melalui media Sinema-AR. Peneliti bertugas sebagai fasilitator dengan mengunjungi setiap kelompok secara bergantian untuk membantu mengatasi kendala yang dialami peserta didik. Menu materi sistem pencernaan pada manusia dikemas interaktif melalui video pembelajaran yang menarik. Video tersebut dapat dilihat dengan melakukan scan marker pada kertas yang telah dibagikan. Sehingga mereka dengan mudah memahami konten

materi tersebut karena penjelasan serta contoh-contohnya yang sangat jelas. Kegiatan dilanjutkan dengan menyusun puzzle mainan mengenai organ pencernaan makanan pada manusia.

3. Tahap evaluasi

Setelah peserta didik menyelesaikannya tahap memahami materi dan kegiatan menyusun puzzle, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal pada menu quiz. Soal tersebut merupakan evaluasi pembelajaran yang berisi 25 pertanyaan pilihan ganda. Setelah menjawab semua pertanyaan, peserta didik akan langsung mengetahui skor yang diperoleh. Selain dari evaluasi pembelajaran yang dilakukan, evaluasi kegiatan MBKM KKNT juga dilaksanakan oleh pihak sekolah untuk mengetahui kekurangan saat pelaksanaan kegiatan MBKM KKNT yang akan dilakukan. Untuk menutup pembelajaran, peneliti memberikan kuis berhadiah pada peserta didik dan mengajak mereka melakukan ice breaking.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan MBKM KKNT dengan judul Pemanfaatan Media Interaktif Sinema-AR Sebagai Upaya Pengenalan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Pada Peserta Didik Kelas V SDN Tanjung 03 Pamekasan. Subyek dari pengabdian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 peserta didik yang terdiri dari atas 5 laki-laki dan 15 perempuan. Adapun hasil dari tahap pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut :

1. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran dibuka dengan salam dan berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik kelas V SDN Tanjung 03 Pamekasan. Setelah kegiatan berdoa, peserta didik menyanyikan lagu kebangsaan "Indonesia Raya" sebagai wujud nasionalisme dan menumbuhkan rasa semangat, cinta, dan bangga menjadi warga negara Indonesia. Selanjutnya, kegiatan mengecek kehadiran peserta didik di kelas. Saat dipanggil namanya, peserta didik dapat mengatakan nama makanan saat mereka sarapan. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik berlatih jujur ketika menjawab pertanyaan dan secara tidak langsung membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Langkah yang dilakukan setelahnya ada apersepsi.

Apersepsi merupakan aktivitas mengaitkan materi pembelajaran yang sudah dipelajari peserta didik dengan materi baru. Saat peneliti memberikan pertanyaan terbuka kepada mereka terkait pengetahuan tentang sistem pencernaan pada manusia. Peserta didik hanya mengetahui bahwa sistem pencernaan dilakukan di perut tetapi belum mengetahui organ-organ apa saja yang berkaitan dengan sistem pencernaan pada manusia. Selanjutnya, ketika peneliti menanyakan tentang pernah tidaknya peserta didik belajar menggunakan smartphone, respon mereka mengatakan bahwa pengalaman yang didapat dari belajar menggunakan smartphone hanya saat pembelajaran daring. Jadi ketika pembelajaran di kelas guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Tetapi setidaknya mereka telah memahami dan mengetahui cara penggunaan smartphone karena sudah 85% dari mereka telah memiliki smartphone pribadi. Dengan tingkat kemampuan peserta didik yang sudah telah memahami cara penggunaan smartphone seharusnya tidak hanya dimanfaatkan untuk bermain game saja tetapi dipergunakan untuk meningkatkan literasi digital melalui kegiatan belajar mengajar.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini dimulai dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok. Proses pembagian kelompok dengan cara menghitung 1-3 yang dimana setelah mereka mendapatkan nomor masing-masing, peserta didik dapat berkumpul dengan kelompoknya dan duduk berhadapan agar memudahkan mereka berdiskusi. Selanjutnya, setiap kelompok akan menerima handphone yang sudah terinstal media interaktif Sinema-AR. Peneliti akan memberikan pengarahan cara penggunaan aplikasi tersebut mulai dari fitur-fitur yang akan digunakan, kegunaan tiap fitur pada aplikasi, dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik.

Mata pelajaran yang akan diajarkan adalah muatan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan dua kompetensi dasar (KD) pada aspek kognitif dan psikomotorik. Materi yang dipelajari adalah terkait sistem pencernaan pada manusia dari bagian-bagian organ pencernaan, fungsi bagian organ-organ pencernaan, dan merangkai potongan gambar organ pencernaan pada manusia. Sebelum peserta didik masuk pada

materi, mereka diarahkan untuk melihat 2 video pendek tentang pembiasaan makanan sehat dan bergizi serta makanan yang termasuk 4 sehat 5 sempurna. Hal tersebut dilakukan untuk memberikan motivasi pada peserta didik agar menjaga kesehatan tubuh dengan mengkonsumsi makanan yang sehat dan bergizi.

Selanjutnya, peneliti akan membagikan lembaran yang berisi gambar-gambar organ pencernaan yang akan dipelajari. Cara penggunaannya adalah peserta didik akan masuk pada fitur scan marker media interaktif Sinema-AR dan melakukan scan tiap gambar yang telah disediakan. Gambar-gambar organ tersebut meliputi mulut, gigi, lidah, air liur, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, serta anus. Tiap gambar yang telah di scan akan memunculkan video pembelajaran interaktif dengan bantuan animasi yang dapat berbicara dan bergerak sesuai kebutuhan materi yang diperlukan agar siswa memahami materi dengan mudah dan tidak bersifat abstrak. Setelah peserta didik mengamati video yang diberikan, peneliti melakukan sesi tanya jawab agar mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dari video pembelajaran yang telah ditonton. Tahap terakhir sebelum proses evaluasi adalah peserta didik dapat menjelaskan urutan sistem pencernaan pada manusia dan fungsi dari tiap organ-organnya.

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat semangat dan antusias karena dapat belajar dengan media interaktif Sinema-AR untuk pertama kalinya. Hal tersebut menjadi suatu kebanggaan bagi peneliti karena dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan menciptakan pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Sehingga dampak positifnya, materi yang dipelajari tersampaikan dengan baik, mudah diingat oleh mereka, dan menjadi pembelajaran yang bermakna.



Gambar 1. Pembagian siswa secara berkelompok



Gambar 2. Pengenalan media Sinema-AR



Gambar 3. Kegiatan menonton video pembelajaran



Gambar 4. Kegiatan kuis berhadiah



Gambar 5. Tampilan media interaktif Sinema-AR



Gambar 6. Tampilan menu materi

3. Penutup

Tahap akhir pembelajaran dengan melakukan keterampilan menutup pelajaran yaitu evaluasi, kuis berhadiah, kesimpulan pembelajaran, refleksi, serta kegiatan berdoa. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Ketuntasan klasikal yang diperoleh setelah mengerjakan soal evaluasi yaitu sebesar 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pemanfaatan literasi digital menggunakan Sinema-AR dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Tanjung 03 Pamekasan. Evaluasi juga dilaksanakan dengan kepala sekolah serta semua guru di SDN Tanjung 03 Pamekasan. Hasil dari evaluasi

kegiatan MBKM KKNT ini yaitu komunikasi yang mendadak antara pihak sekolah dan dosen serta penggunaan aplikasi media interaktif yang belum dijalankan oleh masing-masing siswa.

Selanjutnya, peneliti memberikan 4 hadiah bagi peserta didik yang dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan. Setelah itu, kegiatan diakhiri dengan kesimpulan, refleksi, dan ditutup dengan doa bersama di akhir pembelajaran. Kegiatan refleksi sangat diperlukan saat akhir pembelajaran agar guru mengetahui bagaimana perasaan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dan menjadi bahan evaluasi guru untuk pertemuan selanjutnya.

D. Simpulan

Hasil kegiatan MBKM KKNT di SDN Tanjung 03 Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan yang telah melakukan pembelajaran dengan memperkenalkan literasi digital memanfaatkan media interaktif Sinema-AR dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Adanya pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar mengajar di kelas V mampu membuat suasana pembelajaran menyenangkan, peserta didik lebih berperan aktif, responsif, dan memberikan pengalaman baru belajar menggunakan smarthphone. Harapan peneliti, inovasi pembelajaran tersebut menjadi motivasi bagi guru agar kedepannya dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan kebutuhan di era abad 21 ini agar pembelajaran tidak bersifat monoton.

Referensi

- Emimah, H. *Festival Sinema Australia Indonesia (Fsai) Sebagai Sarana Diplomasi Publik Australia Terhadap Indonesia Tahun 2016-2022* (Bachelor's thesis, Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Glister, P., & Watson, T. 1997. An Excerpt From Digital Literacy. *Digital Literacy*.
- INDAH PERMATA SARI, D. E. F. F. I. T. A., Prayitno, H. J., & Rahmawati, L. E. (2022). *Pembudayaan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Pendidikan Dasar Di Giritontro* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Ismail, A., Nojeng, A., Fakhri, M. M., & Jamaluddin, A. B. (2023). PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 198-206.
- Kemendikbud. 2018. *Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud.
- Mardiana, S., Putri, L. D., & Surahman, S. (2022). Literasi Digital dalam Upaya Mendukung Pembelajaran Online pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Cilegon. *Kaibon Abhinaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 47-54.
- Muhklis, D. A., Fiyani, C., & Pratama, K. (2023). Tinjauan Literatur Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Keterampilan Literasi Digital Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(02), 13-27.
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep dan Apikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Negeri, D. L. M. U. MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL GURU BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230-9244.
- Nugroho, M. W. (2022). Perspektif mahasiswa terhadap literasi digital di aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 6(1), 26-35.
- Nurkhasanah, S. (2022). Penggunaan media game online melalui proprofs untuk meningkatkan literasi digital siswa di SMP negeri 1 gangga. *Jurnal Paedagogy*, 9(2), 248-254.
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329.
- Romadani, M. H. (2023). Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Bicornong 2 Pakong Pamekasan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(2), 136-149.

- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458-466.
- Siswoyo, A. A., Pratama, D. J., Patriana, M. P., Puspita, W. P. D., Nizar, R. C., & Fikri, A. (2023, March). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA PENGENALAN LITERASI DIGITAL DAN LITERASI BUDAYA. In *Prosiding Seminar Nasional Sinergi Riset dan Inovasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 123-130).
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Pemahaman Literasi Digital dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Kompetensi Pedagogik Guru Era Digital Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42-72.
- Tilaar, H. A. R. 2004. Pengembangan sumber Daya Manusia Dalam Era Globalisasi. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Tim GLN Kemendikbud. 2017. Lietrasi Digital In Gerakan Literasi Nasional.
- Uspayanti, R., & Pandiangan, N. (2023). Pelatihan Pembuatan E-book dan Soal Berbasis HOTS Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMP YPK Merauke. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(2), 395-403.