



PENERAPAN MEDIA LITERASI DIGITAL BERBASIS MICROSOFT SWAY SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS V SDN NO.59 LABBO KECAMATAN TOMPOBULU KABUPATEN BANTAENG

Andi Miftahul Jannah, M Agus, Ummu Khalsum

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

Corresponding author: andimiftahuljannah791@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan media literasi digital berbasis *microsoft sway* dapat meningkatkan minat baca siswa kelas V SDN No 59 Labbo Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan analisa data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif sederhana dengan ragam persentase. Terdiri atas dua siklus setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik, peneliti menyusun tahapan tahapan yang dilalui dalam peneliiian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Penelitian, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan Menggunakan Media literasi digital berbasis *Microsoft sway* dapat meningkatkan minat baca siswa, Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II yaitu hasil siklus I. Penelitian dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan. berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan Menggunakan Media literasi digital berbasis *Microsoft sway* dapat meningkatkan minat baca siswa Peserta Didik Kelas V di SDN No 59 Labbo Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng.

Kata kunci: Tradisi Angngaru; Makassar; Semiotika

Abstract

This study aims to describe the application of Microsoft Sway-based digital literacy media to increase reading interest in fifth-grade students at SDN No. 59 Labbo, Tompobulu District, Bantaeng Regency. This study is a Classroom Action Research (CAR) with simple qualitative and quantitative descriptive data analysis with varying percentages. It consists of two cycles, each with two meetings. To ensure the success of this classroom action research, the researcher has compiled the following stages: 1) Planning, 2) Research Implementation, 3) Observation, and 4) Reflection. The results of this study indicate that using Microsoft Sway-based digital literacy media can increase students' reading interest. This is evidenced by an increase from cycle I to cycle II, namely the results of cycle I. The study was stopped at cycle II because it met the success criteria. Based on these results, it can be concluded that using Microsoft Sway-based digital literacy media can increase reading interest in fifth-grade students at SDN No. 59 Labbo, Tompobulu District, Bantaeng Regency.

Keywords: Angngaru Tradition; Makassar; Semiotics

1. Pendahuluan

Depdiknas (2003) pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi pada setiap diri orang dari sejak ia lahir sampai akhir hayatnya. Guru, Siswa, tujuan, metode, media, dan lingkungan adalah komponen pendidikan, komponen pendidikan ini harus bersinergi dan tidak dapat dihilangkan dalam sebuah proses pembelajaran, guru sebagai satu - satunya komponen dalam sistem pendidikan memiliki kerangka perseptual yang secara khusus menyoroti keberhasilan proses pengajaran, karena fungsi utamanya adalah mengatur , merencanakan , melaksanakan , dan mengevaluasi proses pengajaran.

Rumhadi (2017) motivasi sangat penting artinya di dalam belajar, karena motivasi merupakan dorongan bagi siswa untuk belajar. Emda (2018) Motivasi ada dua macam yaitu motivasi dari luar dan motivasi dari dalam. Dalam Meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa dibutuhkan guru yang kreatif. Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang digunakan. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang menimbulkan dampak yang sangat besar, diantaranya yaitu mampu memudahkan dalam mencari atau mendapatkan sebuah informasi meskipun berada dalam negara yang berbeda, dengan adanya jaringan internet seperti sekarang ini termasuk dalam literasi digital. Perkembangan literasi digital dapat dimanfaatkan sebagai persiapan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi perkembangan zaman. Dalam meningkatkan sumber daya manusia dibidang pendidikan yaitu dengan cara memanfaatkan penggunaan digital sebagai penyongsong dan pendukung dalam dunia pendidikan.

Tujuan pendidikan dapat menghasilkan generasi yang cerdas dan mampu mengikuti perkembangan yang ada. Adanya perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan. Literasi digital sendiri diharapkan dapat menjadi tolak ukur dan faktor pendukung dalam pengembangan pengetahuan peserta didik. Literasi digital dalam pendidikan di sekolah dapat diakses dengan media-media digital disekitar lingkungannya seperti ponsel, komputer, laptop, dll.

Literasi digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah, penerapan media pembelajaran berbasis digital dapat melatih keterampilan peserta didik. Pemanfaatan literasi digital sebagai media pembelajaran selain

untuk kebutuhan tuntutan zaman, literasi digital juga lebih efektif bagi pembelajaran pada era milineal karena pembelajaran menjadi lebih menarik. Implementasi literasi digital diharapkan mampu menambah suatu informasi yang belum diketahui oleh peserta didik dan mampu meningkatkan minat baca peserta didik.

Literasi digital bisa dimaksud sebagai gabungan tindakan, uraian, dalam menanggulangi serta mengomunikasikan informasi serta wawasan dengan cara efisien dalam bermacam alat serta bentuk. Menurut the united nations educational, scientific and cultural organization (UNESCO) literasi digital merupakan sebuah perangkat keterampilan, baik itu keterampilan kognitif, menulis ataupun keterampilan membaca. Semua keterampilan tersebut dapat dikembangkan dan dibentuk melalui berbagai jalur, misalnya melalui penelitian akademi, pengalaman, pendidikan ataupun nilai-nilai budaya.

Alat digital mempermudah setiap penggunaanya untuk saling berbagi data, pangkal data dapat berawal dari mana saja yang kemudian bisa disebarluaskan ke mana saja. Masa digital tidak dapat dihindarkan lagi, semua orang dapat dengan mudah menggunakannya, tetapi sering pula menghancurkan seorang. Ketidapahaman warga kepada alat digital membuat penyalahgunaan yang berdampak kepada kehidupan individu serta sosial.

Kemajuan teknologi di pemikiran data mengakibatkan pergantian besar dalam teknologi digitalisasi, ialah atmosfer seluruh konten alat tanda serta elektronik bisa digabungkan serta didistribusikan. Melalui membaca siswa akan mendapatkan informasi dari buku pelajaran yang telah dipelajari. Tidak hanya dari informasi dari buku pelajaran saja akan tetapi informasi dari luar pun akan lebih mudah didapatkan ketika siswa memiliki kemampuan salah satunya adalah membaca, karena membaca merupakan jembatan untuk mengetahui lainnya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN No.59 Labbo kecamatan tompobulu kabupaten bantaeng, proses belajar-mengajar masih bersifat monoton dan belum menggunakan media digital dalam pembelajaran, oleh karena itu, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Media Literasi Digital Berbasis Microsoft Sway Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V SDN No.59 Labbo Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng"

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (classroom action research) dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Rancangan penelitian dan pemecahan masalah disusun sesuai dengan kondisi yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas. Rancangan alternatif pemecahan masalah yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan media literasi digital berbasis Microsoft sway untuk meningkatkan minat baca siswa. Penerapan media pembelajaran tersebut digunakan tindakan berulang atau siklus dalam setiap pembelajaran, artinya cara menerapkan media literasi digital berbasis Microsoft sway dalam pembelajaran siklus I sama dengan penerapan pada siklus II. Refleksi pada setiap pembelajaran berbeda berdasarkan fakta dan interpretasi

data yang diperoleh atau situasi dan kondisi yang dijumpai dalam proses pembelajaran.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif sederhana dalam bentuk ragam persentase. Analisis data dalam penelitian ini dimulai sejak awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Analisis yang dilakukan berupa penilaian terhadap semua data kegiatan penelitian yang telah dilakukan di lapangan. Analisis data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif mengacu pada model analisis Miles dan Huberman (1992) yang dilakukan dalam 3 komponen berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dirancang dengan penerapan tindakan berulang atau siklus dalam setiap pembelajaran, siklus I sama dengan penerapan pada siklus II. Refleksi pada setiap pembelajaran berbeda berdasarkan fakta dan interpretasi data yang diperoleh atau situasi dan kondisi yang dijumpai dalam proses pembelajaran. Dalam artian bahwa pelaksanaan siklus II merupakan kelanjutan dan perbaikan dari siklus I. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Setiap siklus dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan dan prosedur yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan (4) Refleksi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif sederhana dalam bentuk ragam persentase. Analisis data dalam penelitian ini dimulai sejak awal sampai berakhirnya pengumpulan data. Analisis yang dilakukan berupa penilaian terhadap semua data kegiatan penelitian yang telah dilakukan di lapangan. Analisis data dari hasil penelitian di lapangan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Analisis kualitatif mengacu pada model analisis Miles dan Huberman (1992) yang dilakukan dalam 3 komponen berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan penggolongan data ke dalam pola yang lebih luas. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data, dimulai dari perencanaan pelaksanaan tindakan observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan upaya pencarian makna data, mencatat keteraturan data dan penggolongan data. Data yang terkumpul secara sistematis dan bermakna.

Data mengenai respon siswa terhadap penerapan media literasi digital berbasis Microsoft Sway dianalisis secara statistik sederhana dalam bentuk ragam persentase untuk menentukan keberhasilan penerapan media literasi digital berbasis Microsoft Sway dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas di SDN No 59 Labbo Kecamatan Tompobulu Kabupaten Bantaeng pada siswa kelas V yang berjumlah 18 orang pada semester II tahun ajaran 2023. Penelitian tindakan kelas ini

dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus 1 pada pertemuan pertama peneliti mengangkat tema organ gerak hewan dan manusia. Jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 18 orang. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap (1) perencanaan tindakan (2) pelaksanaan tindakan (3) observasi (4) refleksi. terdapat

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi di kelas, merencanakan materi yang tepat digunakan dalam pembelajaran yang menerapkan media literasi digital berbasis Microsoft sway. Dalam kegiatan ini peneliti berperan sebagai pelaksana, kegiatan pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dalam pembelajaran inti.

Peneliti melaksanakan kegiatan belajar-mengajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Langkah-langkah yang dilaksanakan juga disesuaikan dengan RPP yang telah dibuat sebagai dasar pedoman dalam pembelajaran.. Pada siklus I, penelitian dilakukan dalam 2 sesi.

Pertemuan pertama siklus I dimulai dengan peneliti terlebih dahulu membuka pembelajaran, bersama-sama membaca doa, selanjutnya melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Tema yang digunakan pada pertemuan pertama siklus 1 adalah organ gerak hewan dan manusia sedangkan sub tema manusia dan lingkungan, kegiatan pembelajaran diusahakan selalu memantik minat paca peserta didik dengan penggunaan media literasi digital berbasis Microsoft sway.

Berikut kegiatan selama proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media literasi digital berbasis Microsoft sway. Setelah melaksanakan siklus 1, peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Proses identifikasi mengungkapkan bahwa terdapat beberapa permasalahan pelaksanaan Siklus 1. Selama tahapan ini peneliti melihat minat membaca dengan membandingkan dan membedakan informasi sebelum dan sesudah tindakan meningkat. Pada siklus belajar pertama, pembelajaran mulai terfokus pada siswa, siswa sangat antusias terhadap media, minat siswa sangat besar sehingga siswa berlomba-lomba untuk menjawab apabila peneliti mengajukan pertanyaan atau berlomba-lomba ingin membaca apabila peneliti meminta salah seorang siswa mengajukan diri untuk membaca materi yang ditampilkan pada media.

Tahap observasi dapat mendokumentasikan setting peristiwa sebagai panduan dalam merefleksikan peristiwa tersebut. Kegiatan observasi dipadukan dengan pelaksanaan kegiatan dalam proses pendidikan. Hasil observasi (pengamatan) yang dilakukan pada tahap 1 adalah kegiatan dan proses belajar siswa dan anak. Berdasarkan pengamatan atau observasi terlihat bahwa minat membaca dengan menggunakan media literasi digital berbasis Microsoft sway meningkat, namun masih terdapat beberapa *point of interest* (yang perlu diperhatikan).

Peneliti mengamati perilaku minat baca siswa dari awal sampai akhir pada putaran pertama ditentukan bahwa dari hasil pengamatan setiap gerak gerik siswa dapat dilihat jika ada anak yang sudah mulai aktif dengan proses pembelajaran. Hal ini tercermin dalam prses pembelajaran siswa sangat antusias dengan media yang disajikan yakni Microsoft sway. Anak-anak khususnya laki-laki terkadang ingin mengganggu teman yang lain apabila tidak mendapatkan kesempatan untuk membaca materi yang ditampilkan pada media pembelajaran.

Minat membaca peserta didik secara umum sudah bagus, sebagian besar siswa sangat tertarik dengan media literasi digital berbasis Microsoft sway yang digunakan, namun terkadang di beberapa kondisi minat membaca siswa menurun karena tampilan media yang terlalu banyak teks dan tidak ada gambar, sedangkan siswa lebih menyukai media yang banyak menampilkan gambar, gambar-gambar lebih mampu menarik minat siswa dibandingkan dengan teks.

Tahap refleksi dapat berfungsi sebagai pemberi atau sumber ide pemecahan masalah atas segala yang menjadi kekurangan pada percobaan pertama. Setelah melaksanakan siklus 1, peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Proses identifikasi mengungkapkan bahwa terdapat beberapa permasalahan pelaksanaan Siklus 1. Selama tahapan ini peneliti melihat minat membaca dengan membandingkan dan membedakan informasi sebelum dan sesudah tindakan meningkat. Pada siklus belajar pertama, pembelajaran mulai terfokus pada siswa, siswa sangat antusias terhadap media, minat siswa sangat besar sehingga siswa berlomba-lomba untuk menjawab apabila peneliti mengajukan pertanyaan atau berlomba-lomba ingin membaca apabila peneliti meminta salah seorang siswa mengajukan diri untuk membaca materi yang ditampilkan pada media. Adapun beberapa permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan siklus pertama, yaitu :

- 1) Siswa terlalu antusias saat peneliti meminta untuk membacakan materi yang ditampilkan pada media literasi digital berbasis Microsoft sway, sehingga kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Beberapa siswa yang tidak mendapatkan kesempatan sama sekali merasa dibedakan sehingga mereka mengganggu teman yang lain. Pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan memastikan kelas tetap kondusif saat siswa antusias dengan pembelajaran, peneliti dapat memberikan kesempatan kepada seluruh siswa secara bergantian untuk membaca agar tidak terjadi sikap saling mengganggu satu sama lain dan kondisi kelas dapat lebih tenang dan kondusif.
- 2) Minat membaca siswa dapat menurun di beberapa kondisi, ketika materi yang ditampilkan adalah teks penuh tanpa ada gambar, maka siswa lebih terkesan bosan karena pada umumnya siswa lebih tertarik dengan gambar dibandingkan tulisan. Pemecahan masalah ini dapat dilakukan dengan mendesain media yang lebih variatif, lebih banyak menggunakan gambar atau animasi sehingga dapat lebih menarik minat siswa untuk membaca materi.

Pelaksanaan tindakan siklus kedua dilakukan dalam dua kali pertemuan sebagai tindak lanjut perbaikan dari pelaksanaan tindakan siklus 1. Untuk pertemuan ini peneliti mengangkat tema organ gerak hewan dan manusia. Jumlah peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran sebanyak 18 orang. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini sama seperti pada siklus 1

Tahap perencanaan pada tahap II didasarkan pada masalah-masalah yang terdapat pada pertemuan tahap I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan indikator yang akan diidentifikasi oleh peneliti. Nilai atau indikator yang akan dicapai di tahap kedua selalu sama dengan nilai di tahap pertama. Pengembangan kurikulum tahap II disesuaikan dengan hasil refleksi tahap I dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tahap II. Tahap II terdiri dua pertemuan.

Perencanaan tindakan juga membahas hal-hal yang dapat memecahkan masalah pada siklus I. Mengingat situasi pada pemulangan pertama, beberapa masalah muncul. Hal ini diperlukan untuk pengembangan di siklus II. Memberikan rencana perbaikan untuk pelaksanaan fase. II. Perbaikan berikut diperlukan untuk diimplementasikan pada siklus II

Pelaksanaan tindakan tetap didasarkan pada pedoman program yang dirancang dalam PRP. Penerapannya dirancang fleksibel dan dapat diubah. Pelaksanaan tindakan ini sepenuhnya dilakukan oleh peneliti, semua tindakan dipelajari dan didokumentasikan selama proses evaluasi. Langkah-langkah pelaksanaan pertemuan pertama dan kedua adalah sebagai berikut

Pertemuan pertama di siklus kedua dilaksanakan dengan tetap berpedoman kepada RPP dengan tema yang digunakan organ gerak hewan dan manusia dengan subtema manusia dan lingkungan. Kegiatan pembelajaran minat membaca adalah dengan peneliti menunjukkan media literasi digital berbasis Microsoft sway di depan peserta didik. Peserta didik dengan antusias mulai memperhatikan materi yang ditampilkan melalui media.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berdoa secara bersama-sama dengan dipimpin oleh ketua kelas, kemudian dilanjutkan dengan mengecek kehadiran dan kerapian peserta didik yang hadir mengikuti proses pembelajaran, dilanjutkan dengan bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional. Kegiatan awal dimulai dengan peneliti menyampaikan tentang pentingnya memulai kegiatan dengan doa dan menyampaikan tujuan, manfaat serta aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Peneliti juga memberikan penekanan mengenai pentingnya sikap disiplin yang akan dikembangkan dalam pembelajaran.

Peneliti berinisiatif untuk meminta siswa berbicara tentang gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran, hal ini dilakukan untuk menstimulus pengetahuan dan daya analisa siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan gambar tersebut, siswa diberikan kesempatan dan keleluasaan untuk mengembangkan jawabannya secara mandiri dan mampu menjadikan benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang ada dan terjadi di

sekitasnya sebagai sumber inspirasi. Kegiatan ini dimaksudkan untuk merangsang daya tarik siswa untuk belajar lebih jauh lagi.

Kegiatan literasi dimulai dengan meminta siswa membaca bacaan berjudul “aktivitasku di sekolah” yang ditampilkan melalui media literasi digital berbasis Microsoft sway. Peneliti mengamati minat membaca siswa dengan memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk membacakan materi yang ditampilkan dengan baik dan benar dan suara yang lantang, setiap siswa mendapatkan kesempatan untuk membacakan masing-masing satu paragraph yang ditampilkan pada teks bacaan berjudul “aktivitasku di sekolah”

Kegiatan membaca secara bergantian dilakukan untuk menstimulus minat siswa dan juga merupakan alternatif pemecahan masalah pada tahap refleksi di siklus pertama. Dimana ketika tidak semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk membacakan materi maka suasana kelas menjadi kurang kondusif, sehingga seluruh siswa harus diberikan kesempatan untuk membaca sehingga mereka menjadi lebih tenang menunggu giliran untuk dipersilakan membaca materi.

Kegiatan akhir dimulai dengan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari untuk mengembalikan ingatan Siswa. Siswa diminta menyimpulkan dan merangkum pembelajaran secara bersama-sama, serta bertanya jawab atau mengulas kembali materi. Peneliti memberikan kesempatan juga kepada seluruh siswa untuk mengemukakan pendapat mengenai proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan akhir ditutup dengan mengajak seluruh siswa berdoa sesuai keyakinan masing-masing yang dipimpin oleh ketua kelas.

Tahap observasi adalah tahapan yang dicatat sebagai pedoman untuk menggambarkan tindakan selanjutnya, berisikan hasil yang penting. ketika membaca deskripsi observasi siklus I, pengamatan yang dilakukan dengan melakukan tindakan tambahan dalam pembelajarannya yakni mencatat aktivitas siswa.

Tahap refleksi dapat berfungsi sebagai pemberi atau sumber ide pemecahan masalah atas segala yang menjadi kekurangan pada percobaan pertama. Setelah melaksanakan siklus 1, peneliti kemudian mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan tindakan. Proses identifikasi mengungkapkan bahwa terdapat beberapa permasalahan pelaksanaan Siklus 1. Selama tahapan ini peneliti melihat minat membaca dengan membandingkan dan membedakan informasi sebelum dan sesudah tindakan meningkat. Pada siklus belajar pertama, pembelajaran mulai terfokus pada siswa, siswa sangat antusias terhadap media, minat siswa sangat besar sehingga siswa berlomba-lomba untuk menjawab apabila peneliti mengajukan pertanyaan atau berlomba-lomba ingin membaca apabila peneliti meminta salah seorang siswa mengajukan diri untuk membaca materi yang ditampilkan pada media. Adapun beberapa peningkatan yang muncul pada saat pelaksanaan siklus kedua, yaitu :

- 1) Kondisi siswa yang terlalu aktif menjadi lebih kondusif dan terkontrol dari sebelumnya

2) Minat membaca siswa telah mengalami peningkatan secara signifikan dari siklus I ke siklus II

Melalui pelaksanaan pembelajaran dengan melihat hasil refleksi dari siklus pertama hingga kedua menunjukkan jika penerapan media literasi digital berbasis Microsoft sway dapat meningkatkan minat membaca siswa. Hal ini juga ikut diperkuat dengan perbandingan hasil observasi aktivitas siswa siklus I dan II yang mengalami peningkatan signifikan dari 57, 71 % menjadi 63, 75 %

Penerapan media literasi digital berbasis *Microsoft sway* dapat meningkatkan minat membaca peserta didik kelas V SDN No 59 Labbo. Hal ini terlihat dari adanya perbaikan atau transisi ke siklus kedua meningkatkan minat membaca. Karena jumlah siswa yang tertarik untuk belajar meningkat dengan setiap siklus, tingkat pencapaian tujuan meningkat dengan setiap siklusnya.

Ditinjau dari hasil analisis angket yang menunjukkan respon baik dari siswa terhadap penerapan media literasi digital berbasis Microsoft Sway, maka dapat dikatakan penelitian ini berhasil. Dari 16 indikator penilaian yang terdapat pada angket, menunjukkan bahwa

Sejalan dengan pendapat Apriliani & Radia (2020) yang mengatakan Minat baca adalah keinginan seseorang yang sangat kuat dalam bidang membaca. Siapapun yang memiliki keinginan kuat untuk membaca akan dengan senang hati dan rela menerima bacaan, membaca untuk kesadaran diri dan dorongan dari dunia luar. Dalam membaca, minat menentukan aktivitas dan jumlah membaca, mendorong orang untuk menentukan bacaan, menentukan kegiatan di kelas, menyelesaikan tugas, sesi tanya jawab, dan kegiatan membaca di luar ruangan kelas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media literasi digital berbasis Microsoft sway berhasil meningkatkan minat membaca siswa kelas V SDN No 59 Labbo Kecamatan Tompobulu. Data respon siswa terhadap penerapan media mengalami peningkatan secara signifikan setelah mengalami perbaikan atau refleksi dari siklus I hingga siklus II

Data hasil observasi siklus 1 dan 2 menunjukkan perubahan yang signifikan, dimana hasil observasi aktivitas siswa siklus 1 menunjukkan 50,71 %. Setelah melalui proses refleksi dan pelaksanaan tindakan siklus 2 yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan maka hasil observasi meningkat hingga 63,75 % dimana hal ini menunjukkan selisih yang cukup banyak.

Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar siswa dan angket mengenai respon siswa terhadap penerapan media *literasi digital* berbasis *microsoft sway* yang mengalami peningkatan signifikan, maka dapat dikatakan penelitian ini berhasil .

Daftar Pustaka

- Depdiknas (2003), Undang Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 4, 147-173.
- Emda A (2018) Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. Lantanida jurnal 5 (2), 172
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russel, (1982) *Instructional Media: and the New Technology of Instruction*, New York: Jonh Wily and Sons
- Muflikatun, Dkk 2021, Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar, *Pancasakti Science Education Journal*, Volume 6, Hal. 84 – 92
- Palitin I. D (2020). *Magistra* : Jurnal keguruan dan ilmu pendidikan, 98 – 114
- Rumhadi T (2017) Urgensi Motivasi Dalam Proses Pembelajaran. Jurnal diklat keagamaan 33-41. Bdk Surabaya
- Sense AC (2009) *digital literacy and citizenship in the 21st century*. San fransisco : common sense media
- Umar. (2013). Media Pendidikan. Jurnal *Tarbawiyah*. Vol 10 (No 2), 8. <http://moraref.or.id/browse/index/549>.
- Nurhadi dan Nur Syamsiah. 2016. *Strategi meningkatkan daya baca*. Bumi Aksara. Jakarta