

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 5 DI MIN KOTA
BLITAR**

SKRIPSI

Oleh

**WIDIA NURAINI
NIM. 200103110068**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**



**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 5 DI MIN KOTA
BLITAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

**Widia Nuraini
NIM. 200103110068**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widia Nuraini
NIM : 200103110068

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Widia Nuraini
NIM : 200103110068
Judul : Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam
Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota
Blitar

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,

Rois Imron Rosi, M.Pd

NIP. 19910227201802011127

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN
IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA DALAM
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA KELAS 5 DI MIN KOTA
BLITAR

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Widia Nuraini (200103110068)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Ketua Penguji

Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003

: 

Sekretaris

Rois Imron Rosi, M.Pd
NIP. 19910227201802011127

: 

Pembimbing

Rois Imron Rosi, M.Pd
NIP. 19910227201802011127

: 

Anggota Penguji

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Nur Ali, M.Pd

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Widia Nuraini

NIM : 200103110068

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam
Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota
Blitar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiat, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Malang, 5 Juni 2024

Hormat Saya



Widia Nuraini

NIM. 200103110068

Rois Imron Rosi, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

5, Juni 2024

Hal: Nota dinas pembimbing

Lamp: 4 (Empat) Eksemplar

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi judul skripsi, pendahuluan, isi, Bahasa, tata cara penulisan dan setelah membaca skripsi tersebut di bawah ini:

Nama : Widia Nuraini

NIM : 200103110068

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam
Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar

Maka selaku pembimbing, kami menyatakan bahwa skripsi tersebut telah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Dosen Pembimbing



Rois Imron Rosi, M.Pd

NIP. 19910227201202011127

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah SWT yang Maha pengasih dan Maha Penyayang. Saya bersyukur Alhamdulillah, saya dapat menyelesaikan tugas skripsi ini dengan lancar. Persembahan tugas skripsi ini dan rasa terima kasih saya ucapkan untuk:

1. Kepada diri sendiri yang tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi sampai akhir. Meskipun banyak lika-liku yang dihadapi selama mengerjakan. Akan tetapi dengan keyakinan serta doa dan usaha diri ini bisa melewati semuanya.
2. Keluarga tercintaku, kedua orang tuaku Bapak Sukirman dan Mamak Siti Qomariyah yang selalu mendoakan terus tanpa lelah. Dengan kekuatan doa kalian penulis dapat menyelesaikan studinya. Serta kakak-kakakku yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga untuk keponakanku yang gemas menjadi hiburan ketika mengerjakan skripsi.

MOTTO

*“Cukuplah Allah menjadi penolong kami, dan Allah adalah sebaik-baiknya
pelindung”*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT dan sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar” dapat selesai dengan baik.

Penulis memahami sepenuhnya bahwasannya penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, yang tentu saja penulis tidak dapat sebut semuanya. Pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M. A selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. Nur Ali M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes sebagai Kaprodi PGMI. Serta Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik, memberi ilmu yang bermanfaat serta pengalaman yang berharga.
4. Dosen pembimbing yakni Bapak Rois Imron Rosi yang selalu membantu saya dalam menyelesaikan tugas skripsi sampai akhir.
5. Kepala sekolah dan guru-guru MIN Kota Blitar yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Kepada diri sendiri yang tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi sampai akhir. Meskipun banyak lika-liku yang dihadapi selama

mengerjakan. Akan tetapi dengan keyakinan dan usaha diri ini bisa melewati semuanya.

3. Keluarga tercintaku, kedua orang tuaku Bapak Sukirman dan Mamak Siti Qomariyah yang selalu mendoakan terus tanpa lelah. Dengan kekuatan doa kalian penulis dapat menyelesaikan studinya. Serta kakak-kakakku yang selalu memberi semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa juga untuk keponakanku yang gemas menjadi hiburan ketika mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan yang saling mendukung dan memberi semangat, serta siap mendengar keluh kesah saat menyelesaikan tugas skripsi ini.
8. Serta pihak-pihak yang tidak bisa saya sebut, dimana yang telah berkontribusi pada perjuangan menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya penulisan ini tidak sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran dari semua pihak. Dengan demikian semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Malang, 5 Juni 2024

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang= î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَوْ = Aw

أَيَّ = Ay

أُو = û

إَي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABTRACT	xvii
مستخلص البحث.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Orisinalitas Penelitian	7
G. Definisi Istilah.....	12
H. Sistematika Penulisan.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
B. Perspektif Teori dalam Islam	28
C. Kerangka Berpikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi Penelitian.....	31
C. Kehadiran Peneliti.....	32

D. Subjek Penelitian.....	32
E. Data dan Sumber Data	32
F. Instrumen Penelitian.....	33
G. Teknik Pengumpulan Data.....	34
H. Pengecekan keabsahan data	34
I. Analisis Data	35
J. Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	38
A. Paparan Data	38
1. Profil Sekolah	38
2. Perencanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	42
3. Pelaksanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	47
4. Hasil Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	55
B. Hasil Penelitian.....	58
1. Perencanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	58
2. Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	59
3. Hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	60
BAB V PEMBAHASAN	61
A. Perencanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	62
B. Pelaksanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	66
C. Hasil Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar	73
BAB VI PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	10
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 2 Transkrip Observasi.....	86
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Guru.....	88
Lampiran 4 Transkrip Wawancara Siswa	96
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 6 Bukti Bimbingan.....	110
Lampiran 7 Biodata Peneliti.....	113

ABSTRAK

Nuraini, Widia. 2024. *Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Rois Imron Rosi, M.Pd

Abad 21 yang memiliki kaitan erat dengan Era revolusi Industri 4.0 (era berbasis digital) menjadi sebuah tantangan bagi dunia Pendidikan. Dunia Pendidikan diharapkan mampu mencetak siswa yang dapat memiliki daya saing di era ini. Siswa yang dapat memiliki daya saing di era ini adalah ia yang memiliki literasi digital yang baik. Sekolah sebagai elemen pendidikan yang berupaya mencetak siswa yang memiliki literasi digital yang baik telah melakukan berbagai upaya untuk mewujudkan hal tersebut. Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi ini adalah dengan menyelenggarakan pembelajaran berbasis multimedia. Literasi digital yang didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam menggunakan suatu sarana digital secara cermat untuk mengakses, mengelola, menggabungkan, evaluasi dan analisa suatu informasi digital dalam upaya memperoleh pengetahuan baru ini diharapkan dapat meningkat melalui adanya kelas berbasis multimedia. Penerapan teknologi pada pembelajaran ini diharapkan mampu untuk mempengaruhi kemampuan literasi digital siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada 4 guru kelas 5 dan 20 siswa kelas 5. Untuk memperoleh data untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian kali ini. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa; Perencanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar berupa merencanakan pembuatan modul ajar berdasarkan materi pembelajaran, merencanakan model pembelajaran yang sesuai, merencanakan video dan materi yang disampaikan, merencanakan evaluasi pembelajaran. Adapun Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar dilakukan dengan cara menyediakan waktu untuk membaca buku, menyajikan video melalui perangkat digital, memberikan pengutan nilai yang terkandung dalam video pembelajaran, mengarahkan siswa membuat proyek digital, mendemonstrasikan hasil proyek digital. sebagai jawaban akhir dalam penelitian ini, peneliti juga mengungkapkan hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar yakni siswa mampu mengoperasikan perangkat digital, siswa mampu menghasilkan karya digital, siswa mampu bijak dalam menggunakan media digital. Dari data yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa dari 8 indikator literasi digital sebagaimana diungkapkan oleh Hague and Payton telah berhasil ditingkatkan oleh

guru 7 indikator diantaranya, keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi, kemampuan berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman sosial budaya.

Kata Kunci: Implementasi, Pembelajaran Berbasis Multimedia, Literasi Digital

ABSTRACT

Nuraini, Widia. 2024. *Implementation of Multimedia-Based Learning in Increasing the Digital Literacy of Grade 5 Students at MIN Blitar City*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim Malang State Islamic University, Thesis Supervisor: Rois Imron Rosi, M.Pd

The 21st century, which is closely related to the Industrial Revolution Era 4.0 (digital-based era), is a challenge for the world of education. The world of education is expected to be able to produce students who can be competitive in this era. Students who can be competitive in this era are those who have good digital literacy. Schools as an educational element that strives to produce students who have good digital literacy have made various efforts to make this happen. One effort to increase literacy is by organizing multimedia-based learning. Digital literacy, which is defined as an individual's ability to use digital means carefully to access, manage, combine, evaluate and analyze digital information in an effort to gain new knowledge, is expected to increase through multimedia-based classes. The application of technology in learning is expected to be able to influence students' digital literacy skills.

This research aims to find out how the implementation of multimedia-based learning improves the digital literacy of grade 5 students at MIN Blitar City. This research uses a qualitative method with a case study approach. Data collection in this research was carried out through observation and interviews. Researchers conducted interviews with 4 5th grade teachers and 20 5th grade students. To obtain data to answer the problem formulation in this research. The data obtained was then analyzed using data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of this research show that; Planning for implementing multimedia-based learning in increasing the digital literacy of grade 5 students at MIN Blitar City in the form of planning the creation of teaching modules based on learning materials, planning appropriate learning models, planning videos and materials delivered, planning learning evaluations. The implementation of multimedia-based learning in increasing the digital literacy of grade 5 students at MIN Blitar City is carried out by providing time to read books, presenting videos via digital devices, providing reinforcement of the values contained in learning videos, directing students to create digital projects, demonstrating project results. digital. As the final answer in this research, the researcher also revealed the results of implementing multimedia-based learning in increasing the digital literacy of grade 5 students at MIN Blitar City, namely that students were able to operate digital devices, students were able to produce digital works, students were able to be wise in using digital media. From the data obtained above, it can be concluded that of the 8 indicators of digital literacy as stated by Hague and Payton, 7 indicators have been successfully improved by teachers including, functional skills, creativity, collaboration, communication, ability to find and select information, critical thinking and evaluation skills. , socio-cultural understanding.

Keywords: Implementation, Multimedia Based Learning, Digital Literacy

مستخلص البحث

نوريني، ويديا. ألفين وأربعة وعشرون. تنفيذ التعلم القائم على الوسائط المتعددة في زيادة المعرفة الرقمية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية مدينة نيجري بليتار الأطروحة، برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف على الأطروحة: رويس أمرون روسي، ماجستير في الطب

يمثل القرن الحادي والعشرون، الذي يرتبط ارتباطاً وثيقاً بعصر الثورة الصناعية (العصر الرقمي)، تحدياً لعالم التعليم. من المتوقع أن يكون عالم التعليم قادراً على إنتاج طلاب قادرين على المنافسة في هذا العصر. الطلاب الذين يمكنهم المنافسة في هذا العصر هم أولئك الذين لديهم معرفة رقمية جيدة. لقد بذلت المدارس، باعتبارها عنصراً تعليمياً يسعى جاهداً لإنتاج طلاب لديهم معرفة جيدة بالقراءة والكتابة الرقمية، جهوداً مختلفة لتحقيق ذلك. أحد الجهود المبذولة لزيادة معرفة القراءة والكتابة هو تنظيم التعلم القائم على الوسائط المتعددة. ومن المتوقع أن يزداد محو الأمية الرقمية، الذي يعرف بأنه قدرة الفرد على استخدام الوسائل الرقمية بعناية للوصول إلى المعلومات الرقمية وإدارتها ودمجها وتقييمها وتحليلها في محاولة لاكتساب معرفة جديدة، من خلال الفصول القائمة على الوسائط المتعددة. من المتوقع أن يكون لتطبيق التكنولوجيا في التعلم تأثيراً على مهارات القراءة والكتابة الرقمية لدى الطلاب.

يهدف هذا البحث إلى معرفة كيف يؤدي تنفيذ التعلم القائم على الوسائط المتعددة إلى تحسين المعرفة الرقمية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية مدينة نيجري بليتار. يستخدم هذا البحث المنهج النوعي مع منهج دراسة الحالة. تم جمع البيانات في هذا البحث من خلال الملاحظة والمقابلات. أجرى الباحثون مقابلات مع أربعة معلمين للصف الخامس وعشرون طالباً للصف الخامس للحصول على بيانات للإجابة على صياغة المشكلة في هذا البحث. ثم تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها باستخدام تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج.

وتظهر نتائج هذا البحث أن؛ التخطيط لتنفيذ التعلم القائم على الوسائط المتعددة في زيادة المعرفة الرقمية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية مدينة نيجري بليتار. في شكل تخطيط لإنشاء وحدات تعليمية تعتمد على المواد التعليمية، وتخطيط نماذج التعلم المناسبة، وتخطيط مقاطع الفيديو والمواد المقدمة، وتخطيط تقييمات التعلم. يتم تنفيذ التعلم القائم على الوسائط المتعددة في زيادة المعرفة الرقمية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية مدينة نيجري بليتار من خلال توفير الوقت لقراءة الكتب، وعرض مقاطع الفيديو عبر الأجهزة الرقمية، وتعزيز القيم الواردة في مقاطع الفيديو التعليمية، وتوجيه الطلاب لإنشاء مشاريع رقمية، وإظهار نتائج المشروع الرقمية. كإجابة نهائية في هذا البحث، كشف الباحث أيضاً عن نتائج تنفيذ التعلم القائم على الوسائط المتعددة في زيادة المعرفة الرقمية لدى طلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية مدينة نيجري بليتار، وهي أن الطلاب كانوا قادرين على تشغيل الأجهزة الرقمية، وكان الطلاب قادرين على إنتاج رقمي في الأعمال، كان الطلاب قادرين على أن يكونوا حكيمن في استخدام الوسائط الرقمية. من البيانات التي تم الحصول عليها أعلاه، يمكن أن نستنتج أنه من بين المؤشرات الثمانية لمحو الأمية الرقمية كما ذكرها هيج وبايتون، تم تحسين سبعة مؤشرات بنجاح من قبل المعلمين بما في ذلك المهارات الوظيفية والإبداع والتعاون والتواصل والقدرة على العثور على المعلومات واختيارها. والتفكير النقدي ومهارات التقييم والفهم الاجتماعي والثقافي.

الكلمات المفتاحية: التنفيذ، التعلم القائم على الوسائط المتعددة، المعرفة الرقمية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi sekarang mengalami perubahan yang signifikan dari zaman ke zaman. Pengetahuan menjadi faktor perkembangan teknologi di dunia. Teknologi menentukan perubahan dan kemajuan suatu bangsa. Perkembangan teknologi mempengaruhi segala bidang kehidupan mulai dari aspek sosial, aspek ekonomi, aspek politik hingga aspek pendidikan. Pengaruh dalam aspek pendidikan dapat dilihat dari hasil penelitian oleh World Economic Forum secara regular tiap tahun mengukur “*Networked Readiness Index*” terdapat tiga aspek yang pertama, teknologi informasi komunikasi berada pada suatu negara maupun komunitas. Kedua, pengguna utama teknologi informasi komunikasi harus memiliki kesiapan secara individu maupun kelompok. Ketiga, pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.¹

Perkembangan dari zaman ke zaman memiliki perubahan signifikan dalam pendidikan. Pada abad ke-21 pendidikan dapat berubah semakin maju dengan mengikuti Revolusi Industri 4.0 (era berbasis digital). Sistem pendidikan terutama proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat ini. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar meningkatkan keaktifan dan keterampilan siswa.² Dengan adanya teknologi yang berkembang memberikan ide-ide untuk berinovasi serta memanfaatkan segala pengembangan aplikasi dari kecanggihan teknologi zaman

¹ Irkham Abdaul Huda, “Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar” 2 (2020).

² Rani Rama Hestiyani, Candra Dewi, dan Sri Lestari, “Analisis kemampuan literasi digital siswa kelas iv sdn 1 kunti kabupaten ponorogo,” t.t.

sekarang. Dalam bidang pendidikan sekarang, guru-guru perlu mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam mendukung proses pembelajaran. Guru maupun sekolah dapat memanfaatkan teknologi dalam semua hal di bidang pendidikan. Penerapan teknologi pada proses pembelajaran menjadi keleluasaan untuk menumbuhkan pengalaman belajar siswa, berupa memanfaatkan aplikasi multimedia, media pembelajaran interaktif, dan memanfaatkan alat teknologi untuk menunjang proses pembelajaran multimedia.³

Pemanfaatan teknologi di sekolah dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam menghadapi perkembangan teknologi maupun berbasis internet yang canggih.⁴ Maka dari itu, jika literasi digital dijadikan budaya di sekolah maka berdampak dalam kehidupan bersosial dan budaya masyarakat. Literasi digital salah satu dari enam dasar literasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Lima literasi lainnya yakni literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi finansial serta literasi budaya dan kewarganegaraan. Paul Gilster mencetuskan sebutan literasi digital yang pertama kali yang dikutip oleh Lankshear dan Knobel menyatakan literasi digital ialah kemampuan memakai teknologi dalam menemukan, memilah dan mengakses suatu informasi dari segala sumber digital. Hal tersebut tidak berupa keterampilan membaca, akan tetapi membutuhkan cara berpikir kritis dan menilai informasi yang didapat melalui suatu media digital.⁵

³ Almirah Nur Sakiinah, Alfi Fadliya Putri Mahya, dan Gunawan Santoso, "Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi" 01, no. 02 (2022).

⁴ Ida Safitri, Sufyarma Marsidin, dan Ahmad Subandi, "Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 2 (5 Juli 2020): 176–80, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>.

⁵ Gugun Lesmana, Elih Solihatulmilah, dan Eka Nurul Muallimah, "PENGARUH LITERASI DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IX DI SMP NEGERI 7 CIBEK" 4 (2023).

Berdasarkan survei yang telah dilakukan KEMINFO yang bekerja sama dengan UNICEF bahwasanya anak dan remaja berusia 10-19 tahun (400 responden) di seluruh Indonesia yang mewakili wilayah pedesaan dan perkotaan, memperoleh informasi sebanyak 98% anak dan remaja mengetahui internet dan 79,5% telah menggunakan internet dan media digital.⁶ Hasil dari responden survei dapat diketahui bahwasannya masyarakat seluruh Indonesia mengetahui dan memanfaatkan teknologi yang berkembang pesat ini terutama kalangan remaja hingga anak-anak. Hal tersebut mengakibatkan transisi, anak dan remaja sekolah lebih menyukai mencari informasi melalui internet dan media digital sehingga mereka lebih suka pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan berbagai aplikasi digital.

Sehubungan dengan hal tersebut, mengenai kebijakan Merdeka Belajar Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 1 Tahun 2020. Tujuan dari adanya merdeka belajar ini bertujuan untuk membenahi pola pendidikan di Indonesia terutama pada era digital atau era industri 4.0 ini.⁷ Hakikat kebijakan merdeka belajar yakni siswa merdeka untuk belajar dengan cara kesukaannya. Siswa juga merdeka dalam mencari referensi dalam mendapatkan suatu informasi. Pendidikan ialah suatu cara yang berusaha untuk menghadirkan pengalaman belajar yang mengaktifkan siswa pada proses pembelajaran.⁸ Hal tersebut dapat mendorong pengembangan potensi siswa dalam keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi.

⁶ Lesmana, Solihatulmilah, dan Muallimah.

⁷ Aan Widiyono dan Saidatul Irfana, "IMPLEMENTASI MERDEKA BELAJAR MELALUI KAMPUS MENGAJAR PERINTIS DI SEKOLAH DASAR" 16, no. 2 (2021).

⁸ Muhammad Aspi, "PROFESIONAL GURU DALAM MENGHADAPI TANTANGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN," t.t.

Keempat keterampilan tersebut dapat menjadikan siswa yang berkualitas dan cerdas. Sedangkan guru terus menggali dan berinovasi dalam proses pembelajaran mengikuti perkembangan digital.

Konsep literasi digital berhubungan erat dengan pemanfaatan media digital. Penggunaan media digital memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak penyalahgunaan menyebabkan potensi kecanduan terhadap media digital maupun internet membuat penggunanya melupakan kewajiban dan tanggung jawab, karena tidak mampu mengatur waktu secara produktif. Beredarnya konten-konten pada internet yang tidak pantas untuk dilihat bagi anak dibawah umur. Maka dari itu pengembangan kemampuan literasi digital siswa harus di dukung oleh sarana prasarana sekolah.⁹ Sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan teknologi dinilai satuan pendidikan yang modern dan maju dalam mendukung dari sarana, keterampilan maupun pengelolaannya. Sekolah yang menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang kemampuan literasi digital siswa. Sekolah menyiapkan siswa untuk menghadapi zaman yang lebih pesat dengan bekal kemampuan literasi digital dan siap bersaing dengan dunia luar.

MIN Kota Blitar adalah Salah satu sekolah yang menyediakan sarana untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Sarana pendukungnya berupa Kelas Multimedia yang terdapat di kelas 5. Pemanfaatan teknologi berbasis internet diterapkan dalam jalannya pembelajaran. Guru sebagai fasilitator juga mendukung dengan strategi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran memakai media berupa laptop, handphone, LCD Proyektor dan jaringan internet. Dalam pemanfaatan laptop,

⁹ Andi Harpeni Dewantara, "KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN MEDIA BERBASIS IT DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA" 1 (2020).

guru menggunakan perangkat lunak powerpoint untuk menyampaikan materi maupun video pembelajaran yang ditampilkan di LCD Proyektor. Sedangkan siswa menggunakan laptop untuk mengerjakan tugas yang memanfaatkan perangkat lunak di laptop seperti membuat poster. Hal ini dibuktikan melalui observasi awal yang dilakukan peneliti, peneliti melihat proses pembelajaran menampilkan media berbasis teknologi kemudian siswa mengerjakan tugas menggunakan laptop berupa kuis online.

Adanya kelas multimedia di MIN Kota Blitar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi penggunaan sarana kelas multimedia tergantung guru yang memanfaatkan dan memberikan tugas maupun materi yang bersinggungan dengan teknologi dalam peningkatan literasi digital siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar?
3. Bagaimana hasil dari implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan hanya di MIN Kota Blitar kelas 5
2. Penelitian ini ditekankan pada kemampuan literasi digital siswa kelas 5 dalam pembelajaran berbasis multimedia.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar
3. Untuk mengetahui hasil dari implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

E. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini akan meningkatkan wawasan dan ide penelitian selanjutnya.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini mampu menjadi pandangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan literasi digital siswa.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan inovasi pada pembelajaran berbasis multimedia.

b. Secara Praktis

1. Bagi guru

Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk penyusunan rencana pembelajaran yang memanfaatkan multimedia untuk meningkatkan literasi digital siswa.

2. Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa mampu meningkatkan literasi digital melalui pembelajaran berbasis multimedia.

3. Bagi Almamater

Diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan yang digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pembaca, terutama mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

F. Orisinalitas Penelitian

Penelitian terdahulu skripsi karya Meri Apriyani tahun 2021 yang berjudul “Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia di SMP PGRI 4 Bandar Lampung” PAI UIN Raden Intan Lampung. Penelitian kualitatif dengan data deskriptif. Metode pengumpulan datanya yakni observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya pelaksanaan dengan media audio visual berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya mengarahkan perhatian siswa, mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian terdahulu skripsi karya Fitri Nur Aini tahun 2022 yang berjudul “Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo” PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan datanya yakni wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya perencanaan dengan merumuskan kebijakan sekolah berupa SOP dan lembar kerja guru. Dalam pelaksanaanya pembelajaran dari rumah yang dibimbing guru dengan penugasan melalui program televisi TVRI dan penggunaan video, Google Meet dan Google Drive. Hasil dilakukan dengan penilaian terhadap hasil kerja dan pengetahuan kognitif melalui Google Form.

Penelitian terdahulu artikel karya Muhamad dkk 2023 yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMP Bahrul Maghfiroh Malang” Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Malang. Pendekatan deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa menurun dikarenakan bahan belajar yang kurang menarik maka dari itu guru mengubah metode pembelajaran memanfaatkan multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa dilihat dari penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik meningkat.

Penelitian terdahulu artikel karya Arip Wira Utama dkk 2023 yang berjudul “Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA” Universitas Sebelas Maret. Penelitian ini memakai kualitatif deskriptif melalui metode observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi e-learning berbasis Edlink berdampak positif terhadap literasi digital siswa.

Keberhasilan dikarenakan akses yang mudah, variasi media visual dan interaktifitas dari Edlink.

Penelitian terdahulu artikel karya Hudian Yusfil Hazmi dkk 2021 yang berjudul “Implementasi Blended Learning Pada Proses Pembelajaran 4.0 Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas 5 SDN Cakranegara” Prodi PGSD Universitas Mataram. Penelitian ini memakai kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa blended learning bagi peserta didik dapat meningkatkan literasi digital seperti mengetahui cara mengirim file, video pembelajaran dari Whatsapp. Sedangkan guru dapat memahami jejaring sosial dalam pemberian materi dan tugas kepada peserta didik.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Implementasi Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia di SMP PGRI 4 Bandar Lampung	- Mengkaji implementasi pembelajaran berbasis multimedia -Pendekatan penelitiannya sama yakni kualitatif.	- Penelitian sebelumnya meneliti implementasi pembelajaran PAI berbasis multimedia memfokuskan pada PAI. Sementara penelitian ini bagaimana implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa.
2.	Implementasi Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Covid-19 di SDN Sedati Gede II Sidoarjo	- Pendekatan penelitiannya sama yakni kualitatif. - Membahas literasi digital pada sekolah dasar	- Penelitian sebelumnya mengkaji implementasi literasi digital. Sementara penelitian ini mengkaji implementasi pembelajaran

			berbasis multimedia.
3.	Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMP Bahrul Maghfiroh Malang	- Mengkaji implementasi pembelajaran berbasis multimedia -Pendekatan penelitiannya sama yakni kualitatif.	-Penelitian sebelumnya memfokuskan pada peningkatan motivasi belajar. Sedangkan penelitian ini dalam meningkatkan literasi digital siswa.
4.	Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA	-Variabelnya sama literasi digital -Pendekatan penelitiannya sama yakni kualitatif.	-Pada penelitian ini sudah mengkaji suatu bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis virtual tour. Sementara penelitian ini mengkaji keseluruhan pembelajaran yang berbasis multimedia di kelas 5.
5.	Implementasi Blended Learning Pada Proses Pembelajaran 4.0 Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik	-Variabelnya yang dikaji sama meningkatkan literasi digital	-Penelitian terdahulu mengenai Blended learning dalam meningkatkan literasi digital.

Kelas 5 SDN Cakranegara	- Pendekatan penelitiannya sama yakni kualitatif.	Sementara penelitian ini memfokuskan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital.
----------------------------	---	--

G. Definisi Istilah

1. Pembelajaran berbasis Multimedia: merupakan tempat proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital seperti komputer, proyektor, internet dan media pembelajaran berbasis digital untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Kemampuan literasi digital siswa: adalah suatu kemampuan keterampilan fungsional dalam menggunakan teknologi digital dan kemampuan untuk berpikir kritis pemanfaatan media digital seperti mencari dan menganalisis suatu informasi digital dengan bijak sesuai pembelajaran.

H. Sistematika Penulisan

BAB 1: Pendahuluan bab ini menuliskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan.

BAB 2: Tinjauan pustaka bab ini membahas kajian teori dari Kelas, Multimedia, Kemampuan literasi digital. Pada bab ini menuliskan perspektif teori dalam islam dan kerangka berpikir dalam penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga membahas hipotesis penelitian.

BAB 3: Metode Penelitian bab ini membahas mengenai pendekatandan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian,

data dan sumber data, instrument penelitian, validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB 4: Paparan Data dan Hasil Penelitian bab ini memaparkan perolehan data yang sudah diteliti dan menuliskan hasil penelitiannya.

BAB 5: Pembahasan pada bab ini mengenai hasil analisa dari data penelitian yang diperoleh oleh peneliti.

BAB 6: Penutup pada bab ini memaparkan kesimpulan dari penelitian, implikasi dan saran dalam penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Berbasis Multimedia

a. Pengertian pembelajaran

Menurut Husamah, pembelajaran merupakan suatu proses dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik untuk membentuk tingkah perilaku siswa. Perubahan tersebut siswa memperoleh kemampuan dan pengalaman yang baru. Sedangkan menurut Dimayati, pembelajaran ialah suatu usaha guru menggunakan pengetahuan profesional guru sehingga tercapainya tujuan kirim atau pembelajaran yang telah direncanakan.¹⁰ Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Oleh karena itu istilah pembelajaran memiliki arti lebih luas yakni pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali agar terjadi belajar pada diri seorang.

Berikut karakteristik pembelajaran abad 21 untuk menjadikan peserta didik yang berhasil disekolah maupun dalam karirnya masa depan, peserta didik menguasai hal-hal berikut:¹¹

¹⁰ Nur Handayani Hasanah, M. Sobry, dan Erna Anggraini, "ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI DALAM PERSPEKTIF STRENGT, WEAKNESS, OPPORTUNITIES, THREATS (SWOT): STUDI DI SD NEGERI 42 AMPENAN," *El Midad* 13, no. 1 (8 Juli 2021): 15–27, <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i1.3368>.

¹¹ Uswatun Khasanah, "MEMBANGUN KARAKTER SISWA MELALUI LITERASI DIGITAL DALAM MENGHADAPI PENDIDIKAN ABAD 21 (REVOLUSI INDUSTRI 4.0)," 2019.

- a. Kreativitas dan inovasi . peserta didik memperlihatkan berpikir kreatifnya, memperoleh pengetahuan dan prosesnya dengan memanfaatkan teknologi.
- b. Kecakapan berkomunikasi dan berkolaborasi. Peserta didik memanfaatkan media dan lingkungan digital untuk berkomunikasi dan berkolaboratif dalam mendukung proses belajar.
- c. Kemahiran informasi dan penelitian. Peserta didik menggunakan peralatan digital mencari, memperoleh, menilai dan menggunakan informasi.
- d. Kecakapan berpikir kritis, pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis untuk merencanakan, memecahkan masalah dan mengambil keputusan didasarkan informasi yang diperoleh dari sumber digital.
- e. Kewarganegaraan digital. Peserta didik memahami isu-isu kemanusiaan, budaya dan sosial yang berkaitan dengan teknologi serta mempraktikkan perilaku yang taat hukum.
- f. Konsep dan operasi teknologi. Peserta didik menunjukan pemahamannya tentang konsep, sistem dan operasi dari teknologi.

b. Multimedia

Menurut Hofstetter bahwa multimedia merupakan pemanfaatan komputer dalam pembuatan dan penggabungan teks, grafik, video, audio dengan penggunaan tool untuk berinteraksi, berkomunikasi dan berkreasi. Multimedia menurut Turban adalah kolaborasi antara media input atau

output. Media tersebut dapat melalui suara, video, tulisan, grafik maupun foto.¹² Multimedia adalah suatu sistem yang penyampaianya memakai jenis bahan belajar yang dikombinasi dari data tulisan, suara, foto, video, animasi yang berinteraksi Multimedia berfungsi untuk sistem komunikasi. Sistem ini kumpulan dari obyek yang berhubungan untuk mencapai tujuan. Dalam penerapan multimedia diperlukannya *hardware* (perangkat keras) yang bermanfaat sebagai fasilitas penyajian materi dan *software* (perangkat lunak) yang memuat aplikasi yang ingin disampaikan.¹³

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya multimedia ialah suatu media paduan antara teks, gambar, audio, video maupun animasi yang memiliki kepaduan kerja untuk memperoleh informasi yang dapat menjadi taraf komunikasi.

Urgensi multimedia dalam pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan memberikan dampak yang mengharuskan meninggalkan pola tradisional. Hal tersebut dikarena kebutuhan dan tuntutan masyarakat yang sudah berubah. Tuntutan tersebut yang menciptakan kebijakan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi pada pengelolaan pendidikan.

Setiap siswa mempunyai gaya belajar sendiri. Gaya belajar siswa berperan penting pada pembelajaran ini. Beberapa gaya siswa yang dimiliki seperti gaya belajar siswa *visual*, menurut De Porter dan Hernacki

¹² Endang Sri Mureiningsih, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF," 2014.

¹³ Nur Cholid, 2015, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran", Semarang:Fatawa Publishing

siswa dengan gaya belajar *visual* lebih suka belajar melalui cara melihat dan mengamati berupa gambar, diagram, maupun video. Siswa dapat menerima dengan mudah mata pelajaran yang disampaikan guru dengan *visual*. Adapun juga gaya belajar Auditori siswa ini lebih mengandalkan panca indera pendengaran. Siswa dengan gaya auditori lebih menyukai guru dengan cara berceramah atau menjelaskan, diskusi dalam memahami pembelajaran. Sedangkan gaya belajar *kinestetik*, menurut De Porter dan Hernacki orang atau siswa yang gaya belajarnya kinestetik memiliki ciri berpikir dengan baik ketika bergerak atau berjalan tidak bisa duduk lama dalam belajar.¹⁴

Syarat yang harus dipenuhi dalam multimedia pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan multimedia harus memenuhi syarat, diantaranya:

1. Ketersedian sumber tempat, ketersediaan sangat penting dalam mendukung kegiatan pembelajaran.
2. Terdapat dana, tenaga dan fasilitas
3. Aspek keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang berkaitan dengan jangka panjang.

¹⁴ Sitti Nuralan dan Muh Khaerul Ummah Bk, "Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli" 1, no. 1 (t.t.).

c. Pembelajaran Berbasis Multimedia

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran berbasis multimedia memanfaatkan media pembelajaran multimedia atau digital. Menurut Ahmad Rohani, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sarana atau alat untuk proses komunikasi saat belajar mengajar.¹⁵ Pada hakikatnya proses pembelajaran sebagai komunikasi, maka dari itu media pembelajaran sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Sehingga media pembelajaran menjadi peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan peran pembelajaran.¹⁶

Ragamnya media pembelajaran yang digunakan dalam penyajian materi, tidak hanya pada buku saja. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi membuat media pembelajaran terus berinovasi untuk mendukung proses pembelajaran. Teknologi multimedia sangat diperlukan untuk pemanfaatan media dan penyajian materi menarik agar peserta didik mampu menerima dan memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran berbasis multimedia yang didalamnya memadukan teks, gambar, audio, musik, gambar animasi atau video untuk mendukung proses belajar agar tercapai tujuan pembelajaran.

¹⁵ Aisyah Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran” 1, no. 2 (2023).

¹⁶ Meyly Olivia Worang, Vivi Peggie Rantung, dan Mario Tulenan Parinsi, “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA KULIAH MULTIMEDIA” 1 (2021).

2. Literasi Digital

Pengertian Literasi Digital

Secara etimologis Literasi Digital tersusun dari dua kata “Literasi” dan “Digital”. Definisi Literasi dari Bahasa Latin litteratus (littera) yang bermakna kemampuan membaca dan menulis.¹⁷ Kata digital dari kata Digitus dalam Bahasa Yunani berarti jari-jemari. Istilah digital dikaitkan dalam hal kemampuan membaca dan menulis pada konteks pemanfaatan teknologi digital. Literasi digital yakni seseorang yang dapat melakukan suatu kegiatan literasi melalui media digital.¹⁸

Literasi digital dapat dimengerti juga menurut Paul Gilster pada bukunya *Digital Literacy* bahwasannya suatu kemampuan dalam memahami dan memakai teknologi informasi macam jenis yang jangkauannya luas dapat diakses melalui perangkat komputer, handphone dan sebagainya. Menurut Martin, literasi merupakan kemampuan individu dalam menggunakan suatu sarana digital secara cermat untuk akses, mengelola, menggabungkan, evaluasi, dan analisis suatu informasi digital dalam upaya memperoleh pengetahuan baru.¹⁹

¹⁷ Arumia Fairuz Husna dan Achmad Supriyanto, “Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19,” *Journal of Practice Learning and Educational Development* 1, no. 3 (30 September 2021): 87–93, <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i3.3>.

¹⁸ Sri Winarni dkk., “EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENDUKUNG KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI DAN DIGITAL SISWA,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (7 Juli 2021): 574, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>.

¹⁹ Haickal Attallah Naufal, “LITERASI DIGITAL,” *Perspektif* 1, no. 2 (31 Oktober 2021): 195–202, <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.

Pada Forum Ekonomi Dunia Tahun 2015, terdapat 6 literasi dasar sebagai kecakapan hidup abad 21 yang wajib dikuasai generasi muda. Literasi dasar sebagai berikut:²⁰

1. Literasi Baca Tulis

Pengetahuan dan kecakapan dalam membaca, menulis, mengolah dan memahami informasi untuk menganalisis teks tertulis. Pada kecakapan ini diukur kecakapannya dalam membaca dan menulis mencari informasi melalui penggunaan fasilitas fisik maupun digital.

2. Literasi Numerasi

Pengetahuan dan kecakapan untuk memperoleh, menggunakan dan mengkomunikasikan berbagai angka dan symbol matematika untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

3. Literasi Sains

Pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mampu mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah serta membangun kesadaran sains dan teknologi membentuk lingkungan alam, intelektual dan budaya untuk meningkatkan keterlibatan dan peduli dalam isu-isu terkait sains.

4. Literasi Digital

Pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital, alat komunikasi dan jaringan dalam mencari, memperoleh, mengevaluasi

²⁰ Deti Nudiati, "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa," *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 3, no. 1 (10 September 2020), <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>.

dan memanfaatkan secara cerdas, bijak serta tepat dalam membangun komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Literasi Finansial

Pengetahuan dan kecakapan untuk mengaplikasikan, pemahaman tentang konsep dan resiko, keterampilan dalam membuat keputusan yang efektif untuk meningkatkan kesejahteraan finansial baik individu maupun sosial untuk dapat berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat.

6. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

Pengetahuan dan kecakapan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan dan kewarganegaraan Indonesia.

Adapun menurut Hauge dan Payton menyatakan literasi digital ialah kemampuan orang dalam penerapan keterampilan fungsional dalam unit digital untuk menjelajahi, mencari dan mendapatkan informasi, berpikir kritis, kreativitas, dapat kolaborasi dengan orang lain, berkomunikasi dengan efektif sesuai dengan aspek sosial budaya untuk menjaga keamanan elektronik.²¹ Dalam ranah pendidikan literasi digital berperan untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran dengan mendorong rasa keinginan tahuannya dan kreativitas siswa.²²

²¹ Karsoni Berta Dinata, "ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA," *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (12 Mei 2021): 105, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>.

²² Tuna, Y. (2022, January). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. In *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.

Dari definisi tersebut, Hague dan Payton mengelompokkan literasi digital menjadi 8 komponen dalam Digital Literacy Across the Curriculum sebagai berikut:²³

1. Keterampilan fungsional

komponen yang berhubungan pada keahlian dalam penggunaan teknologi informasi. Seseorang dalam penggunaan operasional memahami teknologi. Alat teknologi yang digunakan dapat dijangkau dengan mudah. Dapat memanfaatkan teknologi dengan menghasilkan data. Setiap pengguna memiliki kesadaran tentang hak cipta maka dari itu pentingnya keterampilan fungsional dalam literasi digital

2. Kreativitas

Komponen ini berkaitan dengan berpikir kreatif siswa dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk mendapatkan pengetahuan. Kreativitas ini mencakup hal yakni: (1) Dapat mengkreasikan suatu produk dalam bentuk dan model yang beragam melalui pemanfaatan teknologi digital. (2) Kemampuan berpikir kreatif berupa merencanakan, menggali ide-ide, membuat konten, mengelola kreativitas sesuai aturan.

3. Kolaborasi

Komponen kolaborasi sesuai dengan sifat setiap teknologi digital. Pada teknologi digital memberikan peluang untuk kerja sama dalam tim. Teknologi digital juga membuka setiap proses partisipasi

²³ Dipa Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (26 September 2022): 9230–44, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>.

sehingga memberikan dukungan untuk berkolaborasi. Komponen kolaborasi mengedepankan partisipasi individu dalam setiap proses dialog, diskusi dan membuat ide-ide lainnya untuk menciptakan pemahaman dengan memanfaatkan teknologi digital.

4. Komunikasi

Individu yang terliterasi digital berarti mampu berkomunikasi melalui teknologi digital. Komunikasi yang efektif menjalankan literasi digital dengan memberi pemikiran, gagasan dan pemahaman. Sehingga individu dapat memahami audiens jika membuat suatu konten akan mempertimbangkan kebutuhan dan dampak bagi audiens.

5. Kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi

Komponen ini memfokuskan pada kemampuan untuk mencari dan memilih informasi. Kemampuan ini berhubungan dengan cara berpikir hati-hati dan selektif dalam pencarian informasi.

6. Kemampuan berpikir kritis dan evaluasi

Komponen ini memfokuskan untuk mendapatkan informasi dan mengartikan informasi tidak hanya secara pasif akan tetapi menganalisis, berkontribusi dan memperkuat berpikir kritis dalam menemukan informasi.

7. Pemahaman sosial budaya

Penerapan literasi digital seharusnya sesuai kondisi pemahaman sosial dan budaya di lingkungan. Interaksi antara individu dengan individu lainnya sangat bergantung pada budaya serta lingkungan sosialnya.

8. Keamanan elektronik

Komponen ini menekankan dalam memilih untuk menjamin keamanan pada pengguna saat mengeksplorasi, berkreasi dan berkolaborasi dengan teknologi digital. Pengembangan praktik keamanan yang memanfaatkan teknologi digital seperti internet dan smartphone dengan benar dalam memutuskan hal-hal yang dicari maupun diposting.²⁴

Adapun Paul Gilster mengklasifikasikan kemampuan literasi digital dalam empat kompetensi sebagai berikut:²⁵

1. Pencarian di internet (*internet searching*)

Kemampuan ini untuk dapat menggunakan internet dalam mencari suatu informasi dan melaksanakan aktivitas di jejaring internet.

2. Pandu Arah *Hypertext* (*hypertextual navigation*)

Kompetensi ini melingkupi tiga aspek diantaranya:

- a. Mengetahui mengenai *hypertext* dan *hyperlink* dengan metode kerjanya
- b. Mengetahui mengenai metode kerja *web*
- c. Kemampuan dalam pemahaman spesifik halaman *web*

²⁴ Isabella Isabella, Atrika Iriyani, dan Delfiazi Puji Lestari, "Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital," *Jurnal Pemerintahan dan Politik* 8, no. 3 (11 Agustus 2023): 167–72, <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>.

²⁵ Rhoni Rodin dan Ade Dwi Nurrizqi, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang," *Pustakaloka* 12, no. 1 (23 Juni 2020): 72–89, <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v12i1.1935>.

3. Evaluasi konten informasi

Kemampuan individu dalam berpendapat kritis dan memberikan penilaian terhadap suatu yang ditemukan di internet. Kemampuan untuk menganalisa keabsahan dan latar belakang suatu informasi yang berada di internet.

4. Penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*)

Kemampuan dalam menyusun sumber informasi yang didapat dari berbagai asal di internet. Kemampuan agar memperoleh dan menganalisa kenyataan dan pendapat dari informasi yang didapat.

Dari klasifikasi antara Hague dan Payton dengan Paul Gilster memiliki perbedaan, menurut Hague dan Payton kemampuan literasi digital memiliki delapan komponen. Sedangkan menurut Paul Gilster kemampuan literasi digital terdapat empat kompetensi. Keduanya sama-sama menjelaskan kemampuan literasi digital untuk menggunakan internet dalam mencari suatu informasi dengan cara teliti dan dapat mengevaluasi kebenaran informasi yang di dapat. Akan tetapi Hague dan Payton mengklasifikasikan komponen literasi digital secara menyeluruh misalnya kreativitas, kolaborasi, komunikasi, pemahaman sosial dan budaya, keamanan elektroknik. Hal tersebut tidak ada dalam empat kompetensi menurut Paul Gilster.

Maka dari itu, peneliti menggunakan delapan komponen menurut Hague dan Payton untuk mengukur kemampuan literasi digital siswa kelas 5. Hal tersebut dikarenakan delapan komponen tersebut klasifikasiannya

menyeluruh yang dapat mengetahui kemampuan siswa secara *hardskill* maupun *softskill* siswa dalam literasi digital.

Tabel 2 1 Indikator Kemampuan Literasi Digital

Komponen Literasi Digital	Indikator
Keterampilan fungsional	Kemampuan penggunaan media digital berupa komputer, laptop, handphone dan pemanfaatan internet
Kreativitas	Kreatif menggunakan jenis aplikasi, platform dan sebagainya dalam berbagai format. Kemampuan berpikir 3 kreatif dan berimajinatif dalam mengonsep, mengeksplorasi ide-ide dan mengatur proses kreativitas.
Kolaborasi	Kemampuan keikutsertaan pada ruang digital
Komunikasi	Kemampuan berkomunikasi atau berinteraksi dengan media digital
Kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi	Kemampuan mendapatkan dan memilah informasi

Berpikir kritis dan evaluasi	Mampu ikut menganalisis, dan berpikir kritis saat mengevaluasi data, informasi dan konten digital.
Pemahaman sosial dan budaya	Pemahaman tentang konteks sosial dan budaya
Keamanan elektronik	Memahami keamanan pada menjelajahi, berkreasi, dan berkolaborasi pada media digital.

Dengan adanya kemampuan literasi digital memiliki manfaat dan dampak positif sebagai berikut:²⁶

a. Menghemat waktu

Seorang pelajar dapat mencari sumber-sumber informasi untuk mengerjakan tugas yang dijadikan sebuah referensi. Dengan kemudahan mencari dan menemukan informasi yang dibutuhkan dapat menghemat waktu dan lebih efisien.

b. Membuat keputusan yang lebih baik

Literasi digital ini menjadikan seorang mengambil suatu keputusan dengan lebih baik. Hal tersebut dikarenakan orang terlebih dahulu menggali informasi, mempelajari, menganalisa dan menilai informasi yang sudah di dapat.

²⁶ Simarmata Janner dkk.2021. *Literasi Digital*. Cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis

c. Menjadi peluang kerja

Masa sekarang segala sesuatunya sudah mengandalkan teknologi digital. Maka dari itu banyak pekerjaan yang mengharuskan memiliki keterampilan media digital. Dengan dimilikinya kemampuan literasi digital seseorang dapat dengan mudah mendapat pekerjaan yang bersinggungan dengan teknologi digital.

d. Mempengaruhi dunia

Perkembangan digital semakin menyebar dan canggih dapat memberikan keikutsertaan dalam perubahan dinamika kehidupan sosial. Selaku literat digital harus mampu menciptakan, mengkolaborasi, mengkomunikasikan dan berpikir kritis bagaimana teknologi dipakai dengan efektif untuk mencapai tujuan. Apabila generasi muda sekarang tidak menguasai kompetensi digital, maka mereka akan tasingkir dalam persaingan mendapatkan pekerjaan, keikutsertaan demokrasi dan berinteraksi sosial.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Zaman ke zaman memiliki perubahan yang signifikan. Seperti halnya perkembangan teknologi yang semakin canggih. Hal tersebut mengubah segalanya dalam kehidupan manusia untuk kemajuan yang bermanfaat. Kemampuan literasi digital dapat mempermudah menghadapi perubahan yang terjadi pada dunia ini. Dalam Al-Quran Surah Al-Ra'd ayat 11 menegaskan pentingnya perubahan agar suatu kaum dapat mengubah keadaannya.

Berikut QS. Al-Ra'd ayat 11:

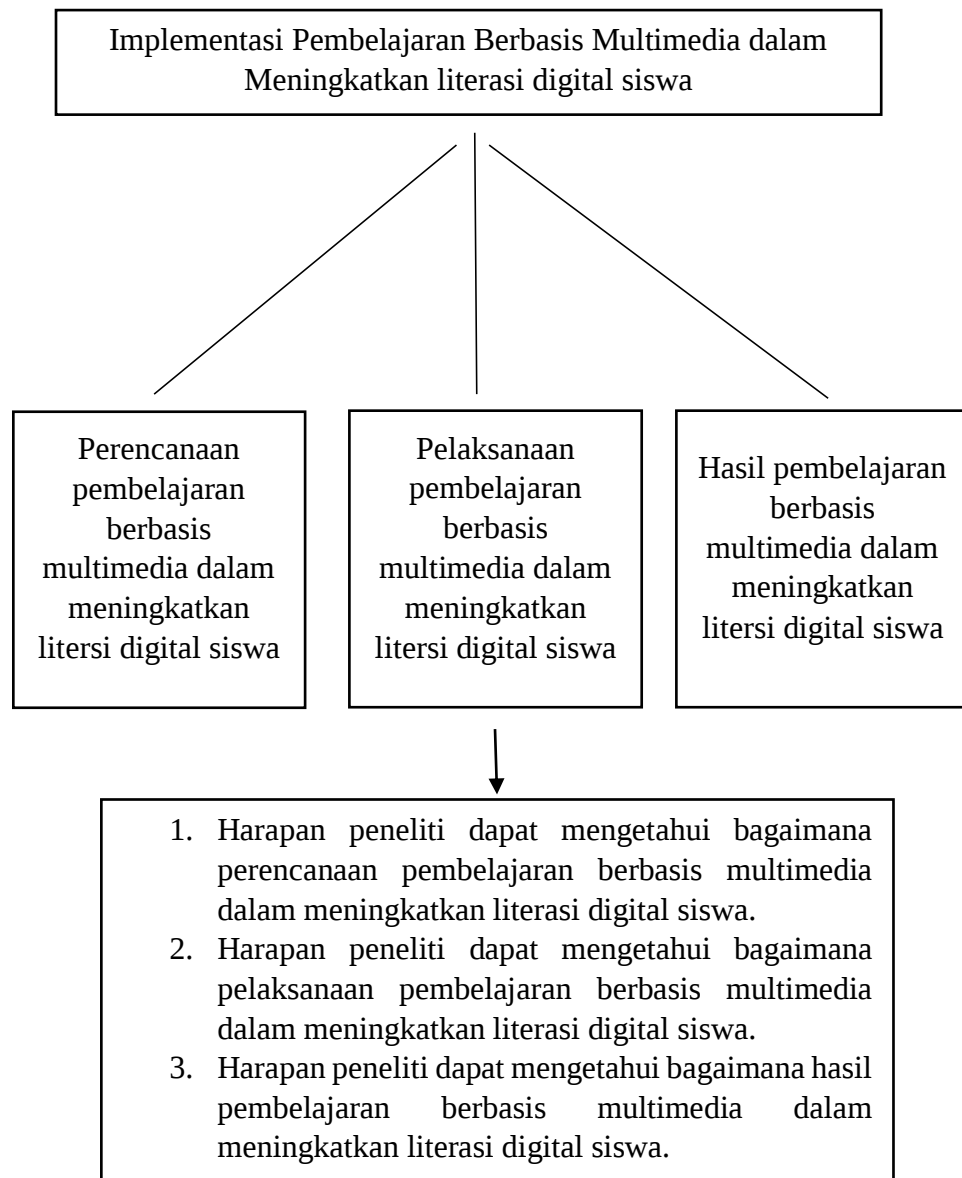
لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ
وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْوَالٍ (11)

Artinya: “Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya bergiliran, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak akan megubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”

Dalam Tafsir Fii Zilalil Qur'an, Sayyid Quthb menjelaskan bahwa seseorang atau suatu kaum yang harus dilakukan dalam perubahan dengan menyakinkan diri suatu kaum tersebut untuk senantiasa mengikuti sunnatullah yang berarti kebaikan untuk semesta dan bermanfaat.²⁷ Oleh karena itu kemampuan literasi digital sangat penting diterapkan pada pendidikan untuk bekal dalam perkembangan teknologi agar dimanfaatkan dengan baik tanpa menyalahgunakan teknologi digital.

²⁷ Piet Hizbullah Khaidir Khaidir, “Al-Qur'an, Jalan Ilmu Pengetahuan Dan Perubahan Sosial,” *Al-I'jaz : Jurnal Studi Al-Qur'an, Falsafah dan Keislaman* 1, no. 2 (14 Desember 2019): 1–18, <https://doi.org/10.53563/ai.v1i2.25>.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena, peristiwa, aktivitas, sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran secara individu maupun kelompok.²⁸ Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus, pemilihan studi kasus ini untuk menggali suatu kasus dalam suatu waktu atau kegiatan berupa program atau kelompok sosial dengan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu.²⁹

Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari informan yang diwawancara dan perilaku yang diamati saat observasi. Penggunaan studi kasus dalam penelitian ini untuk mengetahui dari perencanaan, pelaksanaan, dan hasil dari implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di MIN Kota Blitar. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karena MIN Kota Blitar memiliki kelas multimedia untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga peneliti ingin menganalisis

²⁸ Zarkasi Zarkasi dan Ahmad Taufik, "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 7, no. 2 (1 Desember 2019): 169–88, <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>.

²⁹ Cindy Oktaviana Amri, Abdul Kadir Jaelani, dan Heri Hadi Saputra, "Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (27 November 2021): 546–51, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>.

implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5.

C. Kehadiran Peneliti

Pada penelitian kualitatif seorang peneliti diharuskan hadir di tempat penelitian. Peneliti sebagai kunci utama pada proses pengumpulan data. Oleh karena itu, peneliti hadir di MIN Kota Blitar sebagai tempat penelitian dalam memperoleh data. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh keabsahan data.

D. Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif subjek penelitian disebut informan. Informan ialah seorang yang memberi suatu informasi terkait. Subjek penelitian dapat memberi suatu data yang ingin diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini yakni kepala sekolah, guru wali kelas 5 dan siswa kelas 5.

E. Data dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan ialah data primer dan data sekunder. Berikut pemaparan tentang jenis data:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber utama.³⁰

Data primer tersebut didapat dari hasil observasi langsung dan wawancara kepada kepala sekolah MIN Kota Blitar, guru wali kelas 5 dan sebagian siswa kelas 5 MIN Kota Blitar.

³⁰ Teguh Novaldy dan Asep Mahpudin, "PENERAPAN APLIKASI DENGAN MENGGUNAKAN BARCODE DAN APLIKASI UNTUK LAPORAN PRESENSI KEPADA ORANG," t.t.

2. Data Sekunder

Data sekunder ialah data pendukung dari sumber utama. Data sekunder ini dapat diperoleh dari sejarah dan struktur organisasi sekolah, visi misi sekolah, dan sarana prasarana sekolah. Selain itu data sekunder juga didapat dari referensi artikel maupun jurnal.³¹

F. Instrumen Penelitian

1. Wawancara

Pada penelitian ini menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan peneliti.³² Wawancara dilaksanakan untuk mendapatkan data atau informasi dari informan yang lebih mendalam. Penggunaan teknik wawancara digunakan dengan gabungan antara jenis wawancara yang diyakini sesuai permasalahan dan untuk jenis wawancara tidak teratur, melalui dialog Tanya jawab yang dipakai berupa bentuk bebas namun mengarahkan pada fokus permasalahan.

2. Observasi

Peneliti menggunakan observasi sebagai teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteks pada penelitian.³³ Dengan memanfaatkan instrumen observasi untuk

³¹ Yani Sukriah Siregar dkk., “Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan,” *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1 April 2022, 69–75, <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.

³² Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif,” *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

³³ Khasanah, U. (2020). *Pengantar Microteaching*. Deepublish.

melakukan pengamatan sistematis pada implementasi pembelajaran berbasis multimedia pada kelas 5.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada 4 guru wali kelas 5 untuk mengetahui perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia kelas 5. Kemudian mewawancarai 20 siswa kelas 5 untuk mengetahui hasil pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran berbasis multimedia terhadap kemampuan literasi digital siswa. Hal tersebut juga dapat diketahui kendala guru maupun siswa yang dihadapi pada proses pembelajaran berbasis multimedia di MIN Kota Blitar.

2. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung di MIN Kota Blitar. Peneliti mengobservasi pada kegiatan pembelajaran berbasis multimedia berlangsung. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh hasil data langsung dan mengevaluasi hasil wawancara mendalam. Peneliti melakukan pra observasi dan observasi sebanyak 4 kali untuk mendapat data yang lebih akurat.

H. Pengecekan keabsahan data

Untuk memastikan keabsahan data dari hasil penelitian, pengecekan dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi bertujuan untuk memvalidasi

keabsahan data dari berbagai sumber melalui berbagai langkah sebagai berikut:³⁴

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan cara untuk menguji data dari berbagai sumber informan yang diambil datanya.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi digunakan untuk menguji dan mengecek data dari sumber yang sama melalui teknik yang berbeda. Misalnya, data wawancara lalu dicek kembali melalui observasi.

3. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu merupakan pengecekan data dengan melakukan wawancara, observasi atau teknik lainnya dalam waktu yang berbeda. Hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan berulang kali sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

I. Analisis Data

Tahap analisis data guna mengkaji rumusan masalah penerapan Miles dan Huberman menyatakan pola umum analisis melalui model interaktif sebagai berikut:³⁵

- a. Reduksi data ialah memilih dan meringkas urusan pokok yang menitik beratkan pada topik penelitian. Hal tersebut akan memperjelas dan mempermudah untuk pengumpulan data selanjutnya.

³⁴ Andarusni Alfansyur, "SENI MENGELOLA DATA: PENERAPAN TRIANGULASI TEKNIK, SUMBER DAN WAKTU PADA PENELITIAN PENDIDIKAN SOSIAL" 5, no. 2 (2020).

³⁵ Sugiyono. 2016. METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D. Bandung: Alfabeta

b. Penyajian data

Sesudah mereduksi data, kemudian menyajikan data. Penyajian data dapat berbentuk tabel, grafik, *flowcart*, pictogram dan sejenisnya. Namun yang sering digunakan berupa teks naratif untuk menyajikan data. Hal tersebut dapat memudahkan dalam memahami data yang telah disajikan.

c. Penarikan kesimpulan

Tahap yang terakhir yaitu menarik kesimpulan, kesimpulan dapat menjadi pembaharuan yang sebelumnya tidak ada. Penemuan ini dapat dengan deskripsi yang sebelumnya tidak jelas kemudian sesudah diteliti menjadi jelas.

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, peneliti menemukan masalah di lokasi penelitian, memberi solusi akan masalah tersebut yang didukung dengan teori. Selanjutnya menentukan judul penelitian dan mencari penelitian terdahulu terkait serta penelitian yang hendak dilakukan. Penentuan data dan sumber dan menyiapkan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan wawancara pada guru kelas 5 dan pengambilan wawancara dan observasi untuk mengetahui tahap perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran berbasis multimedia di kelas 5.

3. Tahap Akhir

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah penelitian, kemudian dapat menarik kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Profil Sekolah

a. Sejarah Sekolah

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Blitar adalah sekolah tingkat dasar yang beralamat di kelurahan Gedog. Madrasah berdiri sejak tahun 1951. MIN Kota Blitar berkembang dan semakin dikenal masyarakat. Siswa-siswi yang bersekolah di MIN Kota Blitar berasal dari wilayah sekitar lingkungan sekolah dan wilayah kota maupun kabupaten Blitar.

b. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

MIN Kota Blitar memiliki visi sekolah sebagai berikut “Terwujudnya Generasi MIN Kota Blitar yang Beriman dan Bertaqwa, Berprestasi, Berkarakter, Berbudaya Lingkungan, serta Berwawasan IPTEK”. Dalam memenuhi standarisasi visi tersebut sekolah ini memiliki indikator tertentu:

1. Beriman dan Bertaqwa

- a. Terwujudnya pemahaman pengetahuan ajaran Islam
- b. Terwujudnya pelaksanaan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari

2. Berprestasi

- a. Terwujudnya pengembangan kurikulum yang adaptif dan proaktif
- b. Terwujudnya keunggulan dalam prestasi akademik dan non akademik
- c. Terwujudnya nilai rata-rata AKMI dan UM yang lebih baik

3. Berkarakter

- a. Terwujudnya perilaku berakhlaqul karimah dalam kehidupan sehari-hari
- b. Terwujudnya karakter religius dan kesantrian dalam kehidupan sehari-hari
- c. Terwujudnya karakter suka membaca pada peserta didik dan juga warga madrasah

4. Berbudaya Lingkungan

- a. Terwujudnya pelaksanaan pembiasaan 3 M (**Mencegah** terjadinya pencemaran, **Melestarikan** fungsi lingkungan, dan **Menanggulangi** kerusakan lingkungan hidup)
- b. Terwujudnya warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli **SEKAM** (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat)

5. Berwawasan IPTEK

Terwujudnya peserta didik yang berwawasan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Agar visi dan indikator visi tercapai misi sekolah dirumuskan dengan memperhatikan aspek lingkungan masyarakat dan kondisi sosial budaya sebagai berikut:

1. Menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik sesuai dengan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari
2. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk menggali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara lebih optimal
3. Mempersiapkan peserta didik ke jenjang yang lebih tinggi ke madrasah/madrasah favorit
4. Meningkatkan prestasi peserta didik baik di bidang akademik maupun non akademik
5. Menyelenggarakan program pendidikan karakter bagi peserta didik
6. Mengembangkan perilaku warga madrasah berkarakter religi dan kesantunan
7. Mengembangkan perilaku warga madrasah untuk suka membaca dengan gerakan literasi madrasah
8. Meningkatkan pelaksanaan pembiasaan 3 M (mencegah terjadinya pencemaran, melestarikan fungsi lingkungan, dan menanggulangi kerusakan lingkungan hidup)
9. Mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli sesama (sampah, energi, keanekaragaman hayati, air, makanan sehat)

10. Melaksanakan pembelajaran dengan berbagai model pembelajaran yang efektif berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan visi dan misi sekolah, diharapkan MIN Kota Blitar menjadi salah satu sekolah yang mempunyai prestasi dan berbudaya dalam setiap karyanya baik dalam bidang akademik maupun non akademik dengan berwawasan IPTEK dan berlandaskan iman dan takwa. Kemudian hal tersebut dijabarkan ke dalam tujuan sekolah MIN Kota Blitar yaitu:

1. Dapat mengamalkan ajaran agama Islam hasil dari proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan
2. Meraih prestasi akademik maupun non akademik
3. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan ke madrasah yang lebih tinggi
4. Menjadi madrasah pelopor dan penggerak di lingkungan masyarakat sekitar sehingga diminati di masyarakat
5. Dapat mengembangkan karakter yang sesuai nilai budaya bangsa Indonesia
6. Dapat mengembangkan perilaku religius dan kesantunan dalam kehidupan sehari-hari
7. Dapat mengembangkan perilaku gemar membaca dengan gerakan literasi madrasah

8. Menjadi madrasah yang berbudaya 3 M (Mencegah terjadinya pencemaran, Melestarikan fungsi lingkungan, dan Menanggulangi kerusakan lingkungan hidup)
9. Dapat mengembangkan perilaku warga madrasah berbudaya lingkungan dan peduli SEKAM (Sampah, Energi, Keanekaragaman Hayati, Air, Makanan Sehat)
10. Terwujudnya warga madrasah akan inovasi terkait penerapan perilaku ramah lingkungan hidup (PRLH)
11. Melahirkan peserta didik yang mampu mengikuti perkembangan teknologi.

2. Perencanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Sekolah maupun guru di MIN Kota Blitar menyadari perkembangan teknologi zaman sekarang berkembang pesat. Hal tersebut membawa dampak atau perubahan pada siswa. Berdasarkan hasil observasi, guru di MIN Kota Blitar menyadari pentingnya suatu strategi dalam mengoptimalkan pembelajaran zaman sekarang pada kelas multimedia. Tentu saja pemanfaatan multimedia perlu diterapkan selama pembelajaran berlangsung.

Hal demikian perlu sistem perencanaan yang tepat dari infrastruktur, fasilitas dan implementasi serta perumusan kebijakan pembelajaran berbasis multimedia. Perumusan kebijakan pembelajaran

berbasis multimedia misalnya disampaikan oleh kepala sekolah sebagai berikut:

“Waktu pandemi dulu kan semua serba online. Setelah pandemi KEMENAG membuat program ‘ayo membangun madrasah’ dimana program semi digitalisasi yang harus diterapkan di sekolah. Maka kami membuat kebijakan kelas multimedia pada kelas 5 dalam rangka program digitalisasi pada pembelajaran. Jadi pada kelas 5 MIN Kota Blitar menyediakan fasilitas untuk memenuhi pembelajaran berbasis multimedia” (Bu Nanik 25 Maret 2024)

Dari keterangan yang disampaikan, gerakan digitalisasi ini memberi dampak untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pada pembelajaran. Sekolah dan guru menjadi fasilitator dalam kebijakan pembelajaran berbasis multimedia. Dalam hal ini, kepala sekolah memiliki peran yang penting dalam upaya meningkatkan literasi digital siswa. selain itu, kebijakan diadakannya kelas multimedia merupakan upaya sekolah yang digawangi kepala sekolah untuk mewujudkan digitalisasi sekolah sesuai dengan program yang dirancang oleh Kementerian Agama.

Berbagai perancangan telah dilakukan guru sebelum mengimplementasikan pembelajaran berbasis multimedia. Setidaknya terdapat empat perencanaan yang direncanakan guru sebelum melaksanakan pembelajaran berbasis multimedia yakni; merencanakan modul ajar, model pembelajaran, video pembelajaran serta merencanakan evaluasi yang akan dilakukan.

Merencanakan Pembuatan Modul Ajar Berdasarkan Materi Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran berbasis multimedia pada hakikatnya hampir sama dengan pembelajaran konvensional, namun perbedaannya terletak pada kegiatan pembelajaran yang menerapkan multimedia. Sebagaimana pembelajaran konvensional, pembelajaran berbasis multimedia juga memerlukan perencanaan modul ajar yang tepat untuk berlangsungnya proses pembelajaran berbasis multimedia.

Hal senada dengan salah satu guru kelas 5 sebagai berikut:

“Kelas 5 kan di sebut kelas multimedia karena dalam pembelajarannya memanfaatkan multimedia. Pasti kita sebagai guru merencanakan modul ajar yang akan digunakan. Dalam merencanakan modul ajar kita akan melihat materinya apa dahulu setelah itu kita akan menyiapkan peralatan multimedia, media yang cocok dengan materi. Hal tersebut dilakukan agar pembelajaran berjalan tepat sasaran.” (Bu Sunarti 25 Maret 2024)

Pendapat lain yang berkaitan juga disampaikan oleh salah satu guru kelas 5 lainnya sebagai berikut:

“Sebelum mengajar guru pasti merencanakan modul ajar, agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan modul ajar. Apalagi pembelajaran berbasis multimedia perlu persiapan yang cukup ya. Misalnya kita harus menyiapkan multimedia yang kita pakai. Karena multimedia menjadi sarana kita menyampaikan materi kepada siswa.” (Pak Khoirul Anwar 26 Maret 2024)

Dari hasil wawancara tersebut, menjelaskan bahwasanya merencanakan modul ajar merupakan tahapan perencanaan yang sangat penting. Pada pembelajaran berbasis multimedia guru merencanakan modul ajar menyesuaikan materi dengan memanfaatkan multimedia. Penggunaan multimedia pada pembelajaran merupakan sarana bagi

guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, menarik dan dipahami oleh siswa.

Merencanakan Model Pembelajaran yang Sesuai

Selain mempersiapkan materi pada pembuatan modul ajar guru juga harus merencanakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu guru kelas 5 menjelaskan:

“Selain mempersiapkan peralatan multimedia, saya juga mempertimbangkan materi dengan model pembelajaran yang saya gunakan. Karena pembelajaran akan berjalan dengan metode pembelajaran yang pas dan sesuai.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Hal juga senada dengan guru kelas 5 lainnya menyatakan:

“Model pembelajaran juga kita rencanakan di modul ajar. Biasanya saya menggunakan *project based learning*, *problem based learning*, inkuiri, Tanya jawab pada pembelajaran berbasis multimedia.” (Pak Sumitro, 27 Maret 2024)

Dari dua pendapat guru tersebut menunjukkan model pembelajaran menjadi hal yang penting dalam perencanaan modul ajar. Modul ajar perlu dipertimbangkan secara serius karena berkaitan dengan cara penyampaian materi. Dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai materi dapat mendorong interaksi siswa dan guru, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

Merencanakan Video dan Materi yang Disampaikan

Pada perencanaan modul ajar juga harus merencanakan media pembelajaran yang akan menjadi sarana untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran berbasis multimedia guru

menggunakan media pembelajaran digital, hal tersebut untuk mengaitkan dalam pembelajaran berbasis multimedia di kelas 5. Salah satu guru kelas 5 menjelaskan bahwasannya:

“Penggunaan media pembelajaran digital juga saya pertimbangkan karena berkaitan dengan pemahaman materi siswa. Biasanya saya memanfaatkan video pembelajaran dari youtube, kadang saya juga pakai PPT.” (Bu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Salah guru lainnya menuturkan bahwa:

“Kalau saya memfokuskan kedua-duanya, dimana materi tuntas dan siswa memiliki keterampilan literasi digital.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Guru kelas 5C juga memaparkan bahwa:

“Saya fokus ke pembelajaran berbasis multimedia karena guru harus menyampaikan materinya. Literasi digital didapatkan dari efek pembelajaran berbasis multimedia.” (Pak Sumitro, 27 Maret 2024)

Media pembelajaran menjadi komponen penting dalam merencanakan modul ajar. Hal tersebut dikarenakan siswa akan aktif dan tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media digital. Siswa akan senang dengan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi karena setiap hari siswa bersinggungan dengan teknologi. Pada pembelajaran berbasis multimedia guru memfokuskan materi, hal tersebut dilakukan agar materi yang disampaikan tuntas dan dapat dipahami oleh siswa. Namun siswa memperoleh keterampilan literasi digital dari pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Merencanakan Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi guru harus menyiapkan evaluasi yang dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi yang sudah disampaikan selama pembelajaran. Melalui wawancara salah guru kelas 5 menyatakan:

“Evaluasi pembelajaran biasanya menggunakan Quisis dan Kahot. Saya memakai itu karena siswa senang jika mengerjakan sambil bermain.” (Ibu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Guru kelas 5 lainnya juga menjelaskan:

“Untuk evaluasi saya menggunakan Quisis. Evaluasi tersebut saya lakukan di akhir kegiatan pembelajaran.” (Pak Sumitro, 27 Maret 2024)

Dari keterangan tersebut, menjelaskan bahwa guru harus merencanakan evaluasi yang menarik bagi siswa dalam menilai pemahaman siswa. Siswa tidak akan merasa tertekan saat mengerjakan atau menjawab soal dalam bentuk Quisis atau Kahot karena siswa menikmati belajar sambil bermain. Maka dari itu, guru perlu menyiapkan evaluasi yang menarik antusiasme siswa agar siswa mudah memahami materi yang telah disampaikan.

3. Pelaksanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Sukses atau tidaknya pembelajaran multimedia dapat ditinjau dari proses pelaksanaan dari modul ajar yang sudah dibuat seperti persiapan fasilitas guru dan siswa, ketentuan dan kesiapan pengetahuan guru serta

pemanfaatan digital sebagai kunci utama pengimplementasi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran multimedia dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran multimedia dimulai dengan berdoa bersama, absensi dan melakukan pembiasaan dengan menyediakan waktu untuk membaca buku.

Menyediakan Waktu untuk Membaca Buku

Berdasarkan observasi peneliti, sebelum pembelajaran siswa melakukan pembiasaan membaca 10 menit. Hal tersebut disampaikan oleh guru kelas 5 sebagai berikut:

“Jadi siswa ada pembiasaan membaca buku selama 10 menit. Hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan literasi siswa baca. Dan itu diterapkan setiap hari sebelum pembelajaran dimulai.” (Ibu Sunarti, 25 Maret 2024)

Pembiasaan membaca buku selama 10 menit akan menjadi kebiasaan siswa yang meningkatkan literasi membaca siswa. Meskipun kelas 5 menerapkan pembelajaran berbasis multimedia guru tidak meninggalkan buku atau teks bacaan karena dengan membaca diharapkan siswa mampu berpikir kritis dan bertambah wawasan pengetahuannya dengan membaca selama 10 menit. Setelah melakukan pembiasaan membaca 10 menit, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran mengulas materi sebelumnya kemudian menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Beberapa guru lain tidak menyediakan waktu khusus untuk

membaca, namun 10 menit pertama digunakan untuk melakukan icebreaking, hal tersebut bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar siswa senang mengikuti pembelajaran. Pembiasaan lainnya dilakukan dengan laporan oleh siswa terhadap guru, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

Menyajikan Video melalui Perangkat digital

Langkah selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran. Sesuai observasi peneliti, pelaksanaan pembelajaran multimedia yang dilakukan guru menyampaikan materi dengan interaksi digital yang difokuskan pada materi pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini tercermin dalam wawancara salah satu guru kelas 5 sebagai berikut:

“Pada pelaksanaan pembelajaran multimedia kita selalu memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran dari youtube, PPT maupun canva.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Pemaparan guru kelas 5 lainnya sebagai berikut:

“Proses pelaksanaannya biasanya dengan video pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dan kondusif karena siswa tidak bosan dan tidak hanya ceramah saja.” (Pak Sumitro, 27 Maret 2024)

Dari keterangan tersebut penyajian video melalui perangkat digital didapat dari youtube dengan menyesuaikan materi. Durasi video yang biasa disajikan sekitar 20-30 menit hal tersebut dilakukan untuk menjaga fokus siswa menyimak materi pada video. Jika durasi video lebih dari 30 menit siswa akan hilang fokus dan merasa bosan jika

videonya terlalu lama.

Berdasarkan observasi peneliti, pada mata pelajaran IPAS dengan materi permukaan bumi guru menyajikan video tentang permukaan bumi yang di dapat dari youtube dengan durasi sekitar 10-20 menit. Guru mengajak siswa menonton dan mengamati permukaan bumi. Setelah menyajikan video tersebut guru akan memberikan penguatan materi yang terkandung pada video tersebut. Guru akan melakukan Tanya jawab terlebih dahulu tentang isi yang terkandung dalam video.

Memberikan Penguatan Nilai yang Terkandung dalam Video Pembelajaran

Siswa tidak langsung memahami video yang disajikan. Untuk memperkuat pemahaman siswa, maka guru memberikan penguatan nilai yang terkandung dalam video pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti, guru memberikan penguatan materi setelah maupun disela penyajian video pembelajaran. Hal tersebut senada dengan penuturan guru kelas 5 sebagai berikut:

“Pada waktu menggunakan media video pembelajaran guru tetap memberikan penjelasan lagi. Karena setiap siswa kan pemahamannya berbeda-beda ya. Jadi harus diberikan penguatan materi kembali.” (Bu Etik Nur Handayani, 25 Maret 2024)

Penuturan sependapat dengan guru kelas 5B sebagai berikut:

“Proses Pelaksanaanya seperti memutar video pembelajaran kemudian dijeda saya berikan penguatan materi, setelah itu merangkum atau mencari informasi di internet.” (Pak Khoirul Anwar, 25 Maret 2024)

Dari keterangan tersebut, pembelajaran berbasis multimedia dengan menyajikan video pembelajaran menjadi sarana dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami materi. Namun guru juga melakukan penjelasan kembali dalam upaya menguatkan pemahaman siswa. Guru akan menjelaskan materi agar siswa dapat memahami lagi. Hal tersebut dilakukan karena daya serap siswa berbeda-beda, sebagian siswa mampu memahami langsung materi hanya dengan menonton video. Adapun siswa yang harus diberi penguatan agar lebih paham materi. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain penguatan materi oleh guru, guru juga memberikan nilai-nilai khusus pada pembelajaran berbasis multimedia. Hal tersebut sependapat dengan salah satu guru kelas 5 yang menjelaskan bahwa:

“Nilai-nilai Khusus yaitu pemanfaatan media digital ini sebagai sumber dan alat belajar siswa.” (Bu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Dari keterangan tersebut, menunjukkan bahwa guru juga memberikan penguatan nilai-nilai khusus dalam pembelajaran berbasis multimedia. Dengan guru memberikan nasihat bahwa siswa harus memanfaatkan teknologi dengan baik dan mengarah ke hal positif. Guru juga mengharapkan siswa dapat memanfaatkan media digital ini sebagai sumber belajar siswa.

Mengarahkan Siswa Membuat Proyek Digital

Dalam rangka penerapan pembelajaran berbasis multimedia. Sesuai observasi peneliti, siswa melakukan praktik langsung pada perangkat digital dengan membuat suatu proyek. Salah guru kelas 5 menyatakan sebagai berikut:

“Setelah penjelasan materi, saya perintahkan siswa membuat proyek poster di canva, membuat PPT atau mencari suatu gambar di internet.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Guru kelas 5 lainnya juga berpendapat bahwa:

“Kalau membuat proyek biasanya membuat poster atau infografis di canva dan membuat PPT secara individu maupun berkelompok.” (Bu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Hasil wawancara dengan salah satu siswa menjelaskan:

“Saya senang waktu membuat suatu proyek di laptop secara berkelompok.” (Qumilatul Laili, 25 Maret 2024)

Dengan mengarahkan siswa membuat proyek digital dapat meningkatkan keterampilan dengan praktik langsung di perangkat digital. Membuat proyek digital juga menambah kreativitas siswa dan kolaborasi dalam berkelompok. Namun beberapa guru lainnya tidak mengarahkan siswa membuat proyek di canva karena guru tersebut belum menguasai canva. Akan tetapi siswa tetap diarahkan dengan membuat peta konsep di word dan mengenalkan excel serta membuat TTS di excel. Meskipun berbeda pemanfaatan aplikasinya namun tujuannya tetap sama yaitu mengenalkan dan menerapkan dengan praktik langsung dalam meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Berdasarkan observasi peneliti, contoh pembuatan proyek siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi Tarian Nusantara dimana siswa diarahkan membuat PPT dengan isi penjelasan tarian Indonesia. Siswa diharap mampu kreatif dan mencari informasi di internet dengan tepat. Sehingga dapat memanfaatkan media digital dengan baik sebagai sumber belajar.

Mendemonstrasikan Hasil Proyek Digital

Setelah pembuatan proyek digital siswa mendemonstrasikan hasil proyek tersebut dihadapan teman lainnya dan guru. Salah satu guru kelas 5 menyatakan:

“Siswa saya arahkan membuat proyek PPT secara berkelompok kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Nah biasanya waktu presentasi saya video dan saya unggah di youtube saya.” (Bu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Mendemonstrasikan hasil proyek digital upaya guru untuk membentuk kolaborasi dan komunikasi antar siswa dalam meningkatkan literasi digital siswa. Maka perlu ada penerapan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran berbasis multimedia. Guru menilai dari penjelasan mendemonstrasikan hasil proyeknya. Namun, beberapa guru lainnya, siswa hanya menjelaskan atau mendemonstrasikan hasil karyanya di hadapan guru atau siswa langsung mengumpulkannya karena hasil karya secara individu. Selain menilai dengan hasil proyek yang dipresentasikan guru juga melakukan evaluasi. Hal tersebut disampaikan oleh salah satu guru kelas 5 sebagai berikut:

“Evaluasi atau asesmen biasanya saya memakai Kahot atau Quisis karena itu memudahkan saya untuk menilai siswa. Evaluasi saya lakukan diakhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman materi siswa yang sudah saya sampaikan.” (Pak Khoirul Anwar, 26 Maret 2024)

Hal tersebut juga senada dengan guru kelas 5D sebagai berikut:

“Evaluasi yang saya gunakan biasanya Quisis, memberi tugas di buku atau kadang mencari tugas di internet kemudian dikumpulkan di Gdrive. Saya melakukan evaluasi dibagian penutup kegiatan pembelajaran karena saya akan tahu sejauh mana siswa memahami materi yang saya sampaikan.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Hasil wawancara salah satu siswa menyatakan:

“Saya senang disaat mengerjakan Quisis karena belajar sambil bermain.” (Revalia Azzahra, 25 Maret 2024)

Dari keterangan dua guru kelas 5 tersebut, menunjukkan bahwa selain mendemonstrasikan hasil karya digital, guru perlu melakukan evaluasi terhadap siswa. Sesuai observasi peneliti, guru juga memanfaatkan media digital untuk evaluasi sebagai contoh guru menggunakan Quisis dan Kahot. Penggunaan aplikasi tersebut memudahkan guru untuk menilai dari pemahaman materi selama pembelajaran dan siswa senang jika mengerjakan sambil bermain. Guru melakukan evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran hal itu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru.

4. Hasil Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Penerapan pembelajaran berbasis multimedia akan menghasilkan dampak pada siswa untuk menunjang keterampilan dalam bermedia digital maupun memanfaatkan media digital dengan bijak.

Siswa Mampu Mengoperasikan Perangkat Digital

Berdasarkan observasi, Pemanfaatan multimedia sebagai alat belajar menghasilkan siswa mampu mengoperasikan perangkat digital hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara salah guru kelas 5 mengatakan:

“Dalam pembelajaran berbasis multimedia ini siswa kan membawa laptop masing-masing. Sebelumnya kita beri pengenalan dan penjelasan tentang mengoperasikan laptop kemudian siswa mencoba mengoperasikan laptop. Pembelajaran selanjutnya siswa sudah bisa mengoperasikan laptop namun tetap diawasi oleh guru.” (Pak Khoirul Anwar, 26 Maret 2024)

Pendapat guru kelas 5 lainnya menjelaskan:

“Pembelajaran multimedia ini kan memanfaatkan laptop untuk perangkatnya. Jadi siswa dapat praktik langsung menggunakan laptopnya sehingga siswa memiliki keterampilan mengoperasikan laptop.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis multimedia menghasilkan siswa yang mampu mengoperasikan perangkat digital, hal tersebut diperoleh dari memanfaatkan perangkat digital sebagai alat belajar siswa.

Siswa Mampu Menghasilkan Karya digital

Selain siswa mampu mengoperasikan laptop, siswa diharapkan mampu membuat dan menghasilkan karya digital dari hasil keterampilan dan kreativitasnya dalam media digital. Hal tersebut senada dengan salah guru kelas 5 bahwa:

“Biasanya siswa saya arahkan untuk membuat projek di media gital agar keterampilan anak terasah kalau mencoba langsung. Misalnya membuat poster di canva, membuat PPT, membuat peta konsep di word.” (Bu Sunarti, 25 Maret 2024)

Guru kelas 5 lainnya juga memaparkan bahwa:

“Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi digital siswa karena anak belajar langsung di laptop dan mempraktikan langsung.” (Bu Etik Nur Handayani, 26 Maret 2024)

Dari keterangan tersebut, menunjukan bahwa siswa mampu menghasilkan suatu karya digital dalam pembelajaran berbasis multimedia. Hal tersebut didukung oleh guru yang mengarahkan dan mendorong siswa untuk mengekspresikan keterampilan dengan membuat karya digital. Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran berbasis multimedia dalam penerapannya dapat meningkatkan literasi digital dengan keterampilan praktik langsung pada perangkat digital.

Ketidaksiapan akan kemajuan teknologi menjadi faktor yang dapat membuka peluang dampak negatif teknologi pada siswa. Ketidaksiapan tersebut ialah siswa yang belum memiliki literasi digital yang cukup padahal perkembangan teknologi sangat pesat dengan menawarkan kemudahan dalam berbagai hal, mulai dari memperoleh informasi dengan mudah dan mengakses berbagai perangkat digital dengan

mudah. Oleh karena itu, untuk meminimalisir kemungkinan tersebut siswa seharusnya memiliki pedoman yang kuat, karena perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa Mampu Bijak dalam Menggunakan Media Digital

Berdasarkan observasi peneliti, usaha yang dilakukan oleh guru untuk meminimalisir dampak teknologi dalam pembelajaran berbasis multimedia dengan kebijakan sebagaimana salah satu guru kelas 5 menyatakan:

“Pada waktu pemanfaatan media digital atau teknologi dalam pembelajaran berbasis multimedia, saya pasti akan memberikan wejangan pada siswa untuk memanfaatkannya sebaik mungkin sebagai sumber belajar mereka agar siswa menambah wawasan pengetahuan. Kita guru dapat mengawasi siswa di sekolah maka perlu kerjasama antar orang tua untuk mengawasi siswa dalam bermain teknologi.” (Pak Khoirul Anwar, 26 Maret 2024)

Guru kelas 5 lainnya juga menjelaskan:

“Pembelajaran berbasis multimedia tentu meningkatkan literasi digital karena siswa bersinggungan langsung dengan media digital. maka dari itu perlu dikontrol agar tidak menyalahgunakan.” (Pak Sumitro, 27 Maret 2024)

Melalui wawancara dari salah siswi kelas 5 menyampaikan:

“Kalau waktunya saya belajar pasti orang tua melarang saya main handphone. Tetapi kadang saya belajar sambil menonton youtube tentang eksperimen IPA karena saya suka hal tersebut dan mudah dipahami.” (Aisyah Nur Arin Safira, 26 Maret 2024)

Siswi tersebut dibatasi waktu dalam penggunaan teknologi jika belajar. Akan tetapi siswi tersebut dapat memanfaatkan teknologinya

sebagai sumber belajar. Peneliti juga melakukan wawancara siswa kelas 5 lainnya mengatakan:

“Saya memiliki handphone sendiri jadi dibebaskan. Akan tetapi kalau waktu belajar atau ada tugas pasti dilarang main handphone dulu sma orang tua. Biasanya saya main game itu kalau tugas dan belajarnya sudah selesai.” (M. Aufar Brahmantio, 25 Maret 2024)

Orang tua tersebut mempercayakan anak untuk mempunyai dan menggunakan teknologi. Meskipun mereka memiliki kebebasan berteknologi tetapi kontrol dan pengawasan orang tua juga berperan penting. Sehingga siswa dapat bijak dalam menggunakan teknologi dengan penerapan pembelajaran yang memanfaatkan digital. Guru juga mengawasi dan memberi nasihat untuk selalu memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk menambah wawasan.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan pemaparan data tersebut, hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Perencanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Pada pembelajaran berbasis multimedia guru harus merencanakan modul ajar menyesuaikan materi dengan memanfaatkan multimedia. Penggunaan multimedia pada pembelajaran sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, menarik dan dipahami oleh siswa. Kemudian guru juga menyiapkan model pembelajaran

dalam perencanaan modul ajar yang perlu dipertimbangkan karena berkaitan dengan cara penyampaian materi.

Selain itu guru harus merencanakan media pembelajaran berbasis digital yang tepat sesuai materi. Hal tersebut dilakukan agar materi yang disampaikan dengan media digital dapat dipahami oleh siswa. Tentu tidak lupa guru juga merencanakan evaluasi yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi selama pembelajaran.

2. Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia dilaksanakan urut sesuai tahap pada modul ajar. Pada pendahuluan pembelajaran guru membiasakan membaca buku selama 10 menit sebelum memulai belajar hal tersebut dilakukan untuk tetap mencari pengetahuan di buku dan meningkatkan literasi membaca siswa meskipun sudah memanfaatkan teknologi tidak meninggalkan buku untuk belajar.

Selanjutnya pada kegiatan inti guru menyajikan video pembelajaran sebagai media pembelajarannya biasanya video di dapat dari youtube sesuai materi yang diajarkan. Meskipun menyajikan video pembelajaran guru tetap melakukan penguatan atau penjelasan kembali agar siswa lebih memahami lagi materi. Dalam penerapan literasi digital pada pembelajaran berbasis multimedia guru mengarahkan

siswa membuat proyek digital untuk meningkatkan keterampilan siswa. Kemudian siswa mendemonstrasikan hasil proyek tersebut di hadapan siswa dan guru.

3. Hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Penerapan pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 membuahkan hasil yaitu siswa mampu memperoleh keterampilan mengoperasikan perangkat digital dari praktik langsung memanfaatkan media digital sehingga siswa mampu menghasilkan karya digital melalui proyek pada pembelajaran.

Dalam penggunaan media digital tidak semua dapat bijak menggunakannya jika hal tersebut tidak dibarengi dengan pengawasan guru di sekolah dan orang tua di rumah. Hampir semuanya anak telah diberi kebebasan dengan memberi handphone. Maka dari itu pembelajaran berbasis multimedia ini mengenalkan bahwasanya media digital dapat menjadi sumber belajar bagi siswa dan guru memberikan nasihat agar siswa memanfaatkan media digital itu sebaik mungkin karena media digital memiliki dampak negatif juga kalau tidak bijak dalam penggunaannya sehari-hari. Jadi bijaknya siswa menggunakan media digital dari kesadaran dirinya masing-masing untuk memanfaatkan media digital sebagai sumber belajar dan peran penting orang tua dalam mengawasi penggunaan media digital sehari-hari.

BAB V

PEMBAHASAN

Pada paparan bab ini peneliti akan menjelaskan temuan informasi yang telah dikumpulkan pada penelitian lapangan. Pada bab ini peneliti mencoba menguraikan dengan mendalam data dan informasi di lapangan dengan mengintegrasikan berdasarkan teori-teori yang sudah dijabarkan pada bab kajian teori. Hakikatnya penelitian kualitatif ini ialah menyajikan temuan penelitian dengan kalimat deskriptif naratif. Data atau informasi yang ditemukan didapat dari proses wawancara dan observasi. Hasil temuan tersebut akan diuraikan dan diidentifikasi sesuai dengan masalah-masalah penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Perkembangan pendidikan di abad ke-21 yang signifikan dalam permasalahan teknologi mempengaruhi setiap elemen pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi serta berinovasi dan menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dengan mengimplementasikan teknologi ataupun multimedia. Pengetahuan tentang literasi digital tentu menjadi hal penting didalamnya. Sebagaimana diutarakan oleh Yuliswanati, bahwa implementasi literasi digital di sekolah dasar menjadi penting untuk mencapai kesadaran kemampuan literasi digital sebagai kemajuan sebuah bangsa.³⁶ Dengan demikian, MIN Kota Blitar

³⁶ Yuliswanati, Tuna. (2022, January). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. In *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.

sekolah yang memahami pentingnya digitalisasi pada pembelajaran maka memfalisitasi kelas multimedia pada kelas 5. Implementasi pembelajaran berbasis multimedia akan mengalami keberhasilan dilihat berdasarkan kemampuan seluruh elemen terkait yakni sekolah, kebijakan, guru dan siswa hingga infrastruktur sarana dan prasarana. Keseluruhan elemen tersebut akan dilihat dari tiga tahapan penting pada implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan hingga hasilnya.

A. Perencanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Sekolah maupun guru di MIN Kota Blitar menyadari perkembangan teknologi zaman sekarang berkembang pesat. Hal tersebut membawa dampak atau perubahan pada siswa. Oleh sebab itu guru di MIN Kota Blitar menyadari pentingnya suatu strategi dalam mengoptimalkan pembelajaran zaman sekarang di sekolah. Tentu saja pemanfaatan multimedia perlu diterapkan pada pembelajaran berlangsung.

Hal demikian perlu sistem perencanaan yang tepat dari infrastruktur, fasilitas dan implementasi serta perumusan kebijakan pembelajaran berbasis multimedia. Gerakan digitalisasi ini memberi dampak untuk melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia pada pembelajaran. Sekolah dan guru menjadi fasilitator

dalam kebijakan pembelajaran berbasis multimedia.

Merencanakan Pembuatan Modul Ajar Berdasarkan Materi Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran berbasis multimedia pada hakikatnya hampir sama dengan pembelajaran konvensional pada umumnya akan tetapi perlu menyiapkan kegiatan pembelajaran yang menerapkan multimedia. Sesuai dengan definisi menurut Dimayati, pembelajaran ialah suatu usaha guru menggunakan pengetahuan profesional guru sehingga tercapainya tujuan kurikulum atau pembelajaran yang telah direncanakan.³⁷

Maka dari itu, perlu perencanaan modul ajar yang tepat untuk berlangsungnya proses pembelajaran berbasis multimedia. Pada pembelajaran berbasis multimedia guru merencanakan modul ajar menyesuaikan materi dengan memanfaatkan multimedia. Penggunaan multimedia pada pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, menarik dan dipahami oleh siswa.

³⁷ Hasanah, Sobry, dan Anggraini, "ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI DALAM PERSPEKTIF STRENGT, WEAKNESS, OPPORTUNITIES, THREATS (SWOT)."

Merencanakan Model Pembelajaran yang Sesuai

Selain mempersiapkan materi pada pembuatan modul ajar guru juga harus merencanakan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran menjadi hal yang penting dalam perencanaan modul ajar. Modul ajar perlu dipertimbangkan secara serius karena berkaitan dengan cara penyampaian materi. Sebagaimana yang diutarakan De Porter dan Hemacki, siswa memiliki gaya belajar berbeda-beda.³⁸

Maka dari itu guru harus merencanakan model pembelajaran yang beragam tidak hanya satu model pembelajaran saja. Dengan pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat sesuai materi dapat mendorong interaksi siswa dan guru, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Perencanaan model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses pembelajaran bagi guru dalam mentransferkan ilmu ke siswa.

Merencanakan Video dan Materi yang Disampaikan

Pada perencanaan modul ajar juga harus merencanakan media pembelajaran yang menjadi sarana untuk menjelaskan materi yang akan diajarkan. Dalam pembelajaran berbasis multimedia guru menggunakan media pembelajaran digital. Sesuai dengan pengertian menurut Turban, multimedia ialah kolaborasi antara media input atau output, media tersebut dapat berupa suara, video, tulisan, grafik maupun

³⁸ Nuralan dan Bk, “Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli.”

foto.³⁹ Hal tersebut digunakan untuk mengaitkan literasi digital dalam pembelajaran berbasis multimedia di kelas 5.

Sesuai dengan definisi menurut Ahmad Rohani, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di indera yang menjadi sarana atau alat untuk proses komunikasi saat belajar mengajar.⁴⁰ Maka dari itu, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam merencanakan modul ajar. Hal tersebut dikarenakan siswa akan aktif dan tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media digital.

Siswa akan senang dengan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi karena setiap hari siswa bersinggungan dengan teknologi. Pada pembelajaran berbasis multimedia guru memfokuskan materi, hal tersebut dilakukan agar materi yang disampaikan tuntas dan dapat dipahami oleh siswa. Namun siswa memperoleh keterampilan literasi digital dari pemanfaatan perangkat digital dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Merencanakan Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi guru harus menyiapkan evaluasi yang dapat melihat sejauh mana siswa memahami materi yang sudah disampaikan selama pembelajaran. Guru harus

³⁹ Mureiningsih, "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF."

⁴⁰ Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran."

merencanakan evaluasi yang menarik bagi siswa dalam menilai pemahaman siswa. Siswa tidak akan merasa tertekan saat mengerjakan atau menjawab soal dalam bentuk Quisis atau Kahot karena siswa menikmati belajar sambil bermain. Sesuai dengan manfaat literasi digital menurut Simarmata, penggunaan Quisis atau Kahot untuk evaluasi dapat menghemat waktu pembelajaran karena penggunaanya yang mudah dan efisien.⁴¹ Maka dari itu, guru perlu menyiapkan evaluasi yang menarik antusiasme siswa agar siswa mudah memahami materi yang telah disampaikan.

B. Pelaksanaan Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Sukses atau tidaknya pembelajaran multimedia dapat ditinjau dari proses pelaksanaan dari modul ajar yang sudah dibuat seperti persiapan fasilitas guru dan siswa, ketentuan dan kesiapan pengetahuan guru serta pemanfaatan media digital sebagai kunci utama implementasi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran multimedia dapat dilihat dari antusiasme siwa dalam mengikuti pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran multimedia dimulai dengan berdoa bersama, absensi dan melakukan pembiasaan-pembiasaan salah satunya dengan menyediakan waktu untuk membaca buku.

⁴¹ Simarmata Janner dkk.2021. *Literasi Digital*. Cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis

Menyediakan Waktu untuk Membaca Buku

Sebelum pembelajaran siswa melakukan pembiasaan membaca buku selama 10 menit. Pembiasaan tersebut dilakukan untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Hal tersebut sesuai dalam Forum Ekonomi Dunia Tahun 2015, Literasi Baca Tulis merupakan salah satu literasi dasar sebagai kecakapan abad 21 yang wajib dikuasai generasi muda.⁴² Literasi tidak hanya literasi digital tetapi literasi baca tulis juga wajib dikuasai oleh siswa di era sekarang.

Meskipun kelas 5 menerapkan pembelajaran berbasis multimedia guru tidak meninggalkan buku atau teks bacaan karena dengan membaca di harapkan siswa mampu berpikir kritis dan bertambah wawasan pengetahuannya dengan membaca selama 10 menit. Sehingga pada pembelajaran tersebut dapat meningkatkan literasi digital serta literasi baca tulis siswa. Setelah melakukan pembiasaan membaca 10 menit, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran mengulas materi sebelumnya kemudian menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari.

Beberapa guru lain tidak menyediakan waktu khusus untuk membaca, namun 10 menit pertama digunakan untuk melakukan icebreaking, hal tersebut bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa agar siswa senang mengikuti pembelajaran. Pembiasaan lainnya dilakukan dengan laporan oleh siswa terhadap guru, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

⁴² Nudiati, "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa."

Menyajikan Video melalui Perangkat digital

Langkah selanjutnya dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia adalah dengan memanfaatkan video pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran multimedia yang dilakukan guru menyampaikan materi dengan interaksi digital yang difokuskan pada materi pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan definisi menurut Ahmad Rohani, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat di indera yang menjadi sarana atau alat untuk proses komunikasi saat belajar mengajar.⁴³

Penyajian video melalui perangkat digital didapat dari youtube dengan menyesuaikan materi. Durasi video yang biasa disajikan sekitar 20-30 menit hal tersebut dilakukan untuk menjaga fokus siswa menyimak materi pada video. Jika durasi video lebih dari 30 menit siswa akan hilang fokus dan merasa bosan jika videonya terlalu lama. Pada mata pelajaran IPAS dengan materi permukaan bumi guru menyajikan video tentang permukaan bumi yang di dapat dari youtube dengan durasi sekitar 10-20 menit. Guru mengajak siswa menonton dan mengamati permukaan bumi. Setelah menyajikan video tersebut guru akan memberikan penguatan materi yang terkandung pada video tersebut. Guru akan melakukan Tanya jawab terlebih dahulu tentang isi yang terkandung dalam video.

⁴³ Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran.”

Memberikan Penguatan Nilai yang Terkandung dalam Video Pembelajaran

Siswa tidak langsung memahami video yang disajikan. Untuk memperkuat pemahaman siswa, maka guru memberikan penguatan nilai yang terkandung dalam video pembelajaran. Guru memberikan penguatan materi setelah maupun disela penyajian video pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia dengan menyajikan video pembelajaran menjadi sarana dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami materi. Namun guru juga melakukan penjelasan kembali dalam upaya menguatkan pemahaman siswa.

Guru akan menjelaskan materi agar siswa dapat memahami lagi. Hal tersebut dilakukan karena daya serap siswa berbeda-beda, sebagian siswa mampu memahami langsung materi hanya dengan menonton video. Hal tersebut sesuai dengan teori De Porter dan Hemacki, siswa memiliki beberapa gaya belajar yaitu gaya belajar siswa visual, gaya belajar siswa Audiotori, gaya belajar siswa kinestik.⁴⁴ Sesuai teori tersebut, siswa tidak didapat disama ratakan pemahamannya karena siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Maka dari itu, Adapun siswa yang harus diberi penguatan agar lebih paham materi. Hal tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Selain penguatan materi oleh guru, guru juga memberikan nilai-nilai khusus pada pembelajaran berbasis multimedia. Penggunaan

⁴⁴ Nuralan dan Bk, "Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli."

teknologi dalam pendidikan harus disertai dengan kesadaran untuk tetap mempertahankan esensi pendidikan bukan hanya menyangkut transfer pengetahuan, tetapi juga memberi keteladanan dan menanamkan nilai-nilai kebaikan.⁴⁵ Dengan guru memberikan nasihat bahwa siswa harus memanfaatkan teknologi dengan baik dan mengarah ke hal positif. Guru juga mengharapkan siswa dapat memanfaatkan media digital ini sebagai sumber belajar siswa.

Mengarahkan Siswa Membuat Projek Digital

Dalam rangka penerapan pembelajaran berbasis multimedia. Siswa melakukan praktik langsung pada perangkat digital dengan membuat suatu projek. Dengan mengarahkan siswa membuat projek digital dapat meningkatkan keterampilan dengan praktik langsung di perangkat digital. Membuat projek digital juga menambah kreativitas siswa dan kolaborasi dalam berkelompok. Hal tersebut sesuai dengan teori Hague dan Payton dalam *Digital Literacy Across the Curriculum*.⁴⁶ Kreativitas dan kolaborasi merupakan komponen literasi digital. Maka dari itu, mengarahkan siswa membuat projek digital mampu meningkatkan literasi digital siswa sesuai indikator kreativitas dan kolaborasi. Hal tersebut diperoleh dari data penelitian yakni siswa membuat projek seperti membuat PPT dan mengedit poster dan infografis di canva. Maka dari itu, mengarahkan siswa membuat projek digital mampu

⁴⁵ Wyris Cayeni, "PENGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN: TANTANGAN GURU PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," 2019.

⁴⁶ Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar."

meningkatkan literasi digital siswa.

Namun beberapa guru lainnya tidak mengarahkan siswa membuat projek di canva karena guru tersebut belum menguasai canva. Akan tetapi siswa tetap diarahkan dengan membuat peta konsep di word dan mengenalkan excel serta membuat TTS di excel. Meskipun berbeda pemanfaatan aplikasinya namun tujuannya tetap sama yaitu mengenalkan dan menerapkan dengan praktik langsung dalam meningkatkan literasi digital siswa dalam pembelajaran berbasis multimedia.

Contoh pembuatan projek siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi Tarian Nusantara dimana siswa diarahkan membuat PPT dengan isi penjelasan tarian Indonesia. Siswa diharap mampu kreatif dan mencari informasi di internet dengan tepat. Sesuai dengan teori Paul Gilster, penyusunan pengetahuan.kompetensi dalam literasi digital.⁴⁷ Siswa mampu menyusun informasi dari berbagai sumber di internet dengan tepat Sehingga dapat memanfaatkan media digital dengan baik sebagai sumber belajar.

Mendemonstrasikan Hasil Projek Digital

Setelah pembuatan projek digital siswa mendemonstrasikan hasil projek tersebut dihadapan teman lainnya dan guru. Mendemonstrasikan hasil projek digital upaya guru untuk membentuk kolaborasi dan

⁴⁷ Rodin dan Nurrizqi, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

komunikasi antar siswa dalam meningkatkan literasi digital siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori Hague dan Payton dalam *Digital Literacy Across the Curriculum*.⁴⁸ Bahwa mendemostrasikan karya digital memperkuat indikator dari komponen literasi digital yang ketiga yaitu kolaborasi dengan siswa menjelaskan karyanya secara berkelompok.

Tidak hanya kolaborasi namun mendemonstrasikan karya digital mampu memperkuat indikator dari komponen literasi digital yang keempat yakni komunikasi. Dimana siswa dapat berkomunikasi untuk menyampaikan penjelasan dengan mudah agar teman-teman kelasnya dapat memahaminya. Hal tersebut diperoleh dari data penelitian yakni siswa mempresentasikan PPT di depan kelas secara berkelompok. Sehingga dengan mendemonstrasikan hasil projek digital mampu meningkatkan literasi digital siswa berupa kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Maka perlu ada penerapan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran berbasis multimedia.

Guru menilai dari penjelasan mendemonstrasikan hasil projeknya. Namun, beberapa guru lainnya, siswa hanya menjelaskan atau mendemonstrasikan hasil karyanya di hadapan guru atau siswa langsung mengumpulkannya karena hasil karya secara individu. Selain menilai dengan hasil projek yang dipresentasikan guru juga melakukan penilaian hasil karya yang telah dikumpulkan.

Selain mendemonstrasikan hasil karya digital, guru perlu

⁴⁸ Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar."

melakukan evaluasi terhadap siswa. Guru juga memanfaatkan media digital untuk evaluasi sebagai contoh guru menggunakan Quisis dan Kahot. Sesuai dengan definisi literasi digital menurut Deti Nudiati, kecakapan dalam menggunakan media digital untuk mengevaluasi dalam membangun dan interaksi.⁴⁹ Penggunaan aplikasi tersebut memudahkan guru untuk menilai dari pemahaman materi selama pembelajaran dan siswa senang jika mengerjakan sambil bermain. Guru melakukan evaluasi pada akhir kegiatan pembelajaran hal itu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru.

C. Hasil Implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar

Penerapan pembelajaran berbasis multimedia akan menghasilkan dampak pada siswa untuk menunjang keterampilan dalam bermedia digital maupun memanfaatkan media digital dengan bijak.

Siswa Mampu Mengoperasikan Perangkat Digital

Implementasi pembelajaran berbasis multimedia menghasilkan siswa yang mampu mengoperasikan perangkat digital, hal tersebut diperoleh dari memanfaatkan perangkat digital sebagai alat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori Hague dan Payton dalam Digital

⁴⁹ Nudiati, "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa."

Literacy Across the Curriculum.⁵⁰ Bahwa hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia memperkuat indikator dari komponen literasi digital yang pertama yaitu keterampilan fungsional. Siswa mampu mengoperasikan perangkat digital berupa penggunaan laptop, handphone dan pemanfaatan internet. Sehingga dengan siswa mampu mengoperasikan perangkat digital mampu meningkatkan literasi digital siswa.

Siswa Mampu Menghasilkan Karya digital

Selain siswa mampu mengoperasikan laptop, siswa diharapkan mampu membuat dan menghasilkan karya digital dari hasil keterampilan dan kreativitasnya dalam media digital. Siswa mampu menghasilkan suatu karya digital dalam pembelajaran berbasis multimedia. Kemampuan tersebut sesuai dengan teori Hague dan Payton dalam Digital Literacy Across the Curriculum.⁵¹ Bahwa hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dengan menghasilkan karya digital memperkuat indikator yang kedua yaitu kreativitas. Dimana siswa mampu membuat karya digital dengan kreatif dan berimajinatif. Maka dengan kreativitas siswa dapat memanfaatkan multimedia untuk membuat karya-karya digital, maka hal tersebut mampu meningkatkan literasi digital siswa. Menghasilkan karya digital juga memperkuat indikator yang ketiga yakni kolaborasi. Hal itu

⁵⁰ Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar."

⁵¹ Nugraha.

diperoleh dari data siswa mampu membuat proyek secara individu maupun berkelompok dengan temannya.

Tidak hanya kreativitas dan kolaborasi dalam menghasilkan karya digital, tetapi juga memperkuat indikator yang keempat yaitu komunikasi. Siswa tidak sembarangan membuat karya digital tetapi sesuai dengan materi pembelajaran yang diperintahkan guru. Maka dengan komunikasi siswa dalam memanfaatkan multimedia untuk membuat karya-karya digital sesuai dengan materi. Hal tersebut diperoleh dari data penelitian yakni siswa menghasilkan karya digital seperti PPT, peta konsep serta poster di canva. Hal itu didukung oleh guru yang mengarahkan dan mendorong siswa untuk mengekspresikan keterampilan dengan membuat karya digital. Pembelajaran berbasis multimedia dalam penerapannya dapat meningkatkan literasi digital dengan keterampilan praktik langsung pada perangkat digital.

Ketidaksiapan akan kemajuan teknologi menjadi faktor yang dapat membuka peluang dampak negatif teknologi pada siswa. Ketidaksiapan tersebut ialah siswa yang belum memiliki literasi digital yang cukup padahal perkembangan teknologi sangat pesat dengan menawarkan kemudahan dalam berbagai hal, mulai dari memperoleh informasi dengan mudah dan mengakses berbagai perangkat digital dengan mudah. Oleh karena itu, untuk meminimalisir kemungkinan tersebut siswa seharusnya memiliki pedoman yang kuat, karena perkembangan teknologi tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Siswa Mampu Bijak dalam Menggunakan Media Digital

Usaha yang dilakukan oleh guru untuk meminimalisir dampak teknologi dalam pembelajaran berbasis multimedia. Siswa dibatasi waktu dalam penggunaan teknologi jika belajar. Akan tetapi siswa tersebut dapat memanfaatkan teknologinya sebagai sumber belajar. Sesuai dengan teori Hague dan Payton dalam Digital Literacy Across the Curriculum.⁵² Bahwa hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dengan bijak dalam menggunakan media digital memperkuat indikator yang kelima yaitu kemampuan menemukan dan memilih informasi, hal tersebut diperoleh dari data siswa mampu mencari informasi di internet. Selain itu juga memperkuat indikator yang keenam yakni berpikir kritis dan evaluasi karena diperoleh dari data siswa dapat mencari tugas di internet dengan berpikir kritis dan evaluasi sesuai dengan materi yang dicari.

Tidak hanya memperkuat komponen literasi digital namun juga memperkuat kompetensi literasi menurut Paul Gilster⁵³, siswa mampu bijak dalam menggunakan media digital dengan memperkuat kompetensi pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*) Dengan demikian siswa mampu meningkatkan literasi digital siswa.

Orang tua tersebut mempercayakan anak untuk mempunyai dan

⁵² Nugraha.

⁵³ Rodin dan Nurriqji, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

menggunakan teknologi. Meskipun mereka memiliki kebebasan berteknologi tetapi kontrol dan pengawasan orang tua juga berperan penting. Sehingga siswa dapat bijak dalam menggunakan teknologi dengan penerapan pembelajaran yang memanfaatkan digital. Guru juga mengawasi dan memberi nasihat untuk selalu memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk menambah wawasan. Pemberian nasihat guru juga memperkuat indikator literasi digital yang ketujuh yakni pemahaman sosial budaya, siswa mampu memanfaatkan media digital dengan tepat sebagai sumber belajar jadi digunakan untuk hal positif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, implementasi pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan 7 komponen literasi digital menurut Hague dan Payton⁵⁴ yakni keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi, kemampuan berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman sosial budaya. Namun pembelajaran berbasis multimedia juga mampu meningkatkan kompetensi literasi digital menurut Paul Gilster⁵⁵ yakni kompetensi pencarian di internet (*internet searching*), pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, penyusunan pengetahuan (*knowledge assembly*)

⁵⁴ Nugraha, "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar."

⁵⁵ Rodin dan Nurrizqi, "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Perencanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar adalah Guru merencanakan pembuatan modul ajar berdasarkan materi pembelajaran, merencanakan model pembelajaran yang sesuai berdasarkan materi yang akan diajarkan, merencanakan video dan materi yang disampaikan diperoleh dari youtube, merencanakan evaluasi pembelajaran secara terukur dengan pemanfaatan Quisis dan Kahot.
2. Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar adalah menyediakan waktu untuk membaca buku, menyajikan video melalui perangkat digital, memberikan pengutan nilai yang terkandung dalam video pembelajaran, mengarahkan siswa membuat proyek digital, mendemonstrasikan hasil proyek digital. seluruh pelaksanaan ini berjalan berurutan dari awal hingga akhir setiap pembelajaran berbasis multimedia.

3. Hasil implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 di MIN Kota Blitar adalah siswa mampu mengoperasikan perangkat digital, siswa mampu menghasilkan karya digital, siswa mampu bijak dalam menggunakan media digital. Dari ketiga hasil di atas, menunjukkan bahwa dari 8 indikator dari literasi digital sebagaimana diungkapkan Hague dan Payton telah berhasil ditingkatkan oleh guru diantaranya 7 indikator, keterampilan fungsional, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, kemampuan untuk menemukan dan memilih informasi, kemampuan berpikir kritis dan evaluasi, pemahaman sosial budaya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar:

1. Bagi Pendidik

Melalui implementasi pembelajaran berbasis multimedia, guru diharapkan untuk terus berinovasi dan memanfaatkan media digital sebagai alat dan bahan pembelajaran. Hal tersebut akan meningkatkan antusiasme belajar anak zaman sekarang.

2. Bagi Siswa

Melalui implementasi pembelajaran berbasis multimedia, siswa diharapkan mampu memanfaatkan media digital dengan bijak dalam penggunaan sehari-hari terutama untuk alat dan sumber belajar siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui penelitian ini, peneliti berharap bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian dengan tema yang sama agar lebih menggali implementasi pembelajaran berbasis multimedia

DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, Andarusni. "Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial" 5, no. 2 (2020).
- Amri, Cindy Oktaviana, Abdul Kadir Jaelani, dan Heri Hadi Saputra. "Peningkatan Literasi Digital Peserta Didik: Studi Pembelajaran Menggunakan E-Learning." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 3 (27 November 2021): 546–51. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.291>.
- Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahran Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Arip Wira Utama, Fatimah Nur Rohiim, Efrida Qurotul A'yun, Khansa Hafidza, dan Kundharu Saddhono. "Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA." *Fonologi : Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris* 1, no. 4 (8 Desember 2023): 52–62. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v1i4.134>.
- Aspi, Muhammad. "Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan," t.t.
- Budiya, Bahroin, dan Imam Safi'i. "Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP BAHARUL MAGHFIROH Malang" 8 (2023).
- Cayeni, Wyris. "Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan Guru pada Era Revolusi Industri 4.0," 2019.
- Cholid, Nur. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran". Semarang: Fatwa Publishing.
- Dewantara, Andi Harpeni. "Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa" 1 (2020).
- Dinata, Karsoni Berta. "Analisis Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa." *Edukasi: Jurnal Pendidikan* 19, no. 1 (12 Mei 2021): 105. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2499>.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran" 1, no. 2 (2023).

- Hasanah, Nur Handayani, M. Sobry, dan Erna Anggraini. "Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi dalam Perspektif Strength, Weakness, Opportunities, Threats (SWOT): Studi di SD NEGERI 42 Ampenan." *El Midad* 13, no. 1 (8 Juli 2021): 15–27. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v13i1.3368>.
- Hazmi, Hudian Yusfil, Muhammad Tahir, dan Muhammad Turmuzi. "Implementasi Blended Learning pada Proses Pembelajaran 4.0 dalam Rangka Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas 5 SDN 5 Cakranegara," t.t.
- Hestiyani, Rani Rama, Candra Dewi, dan Sri Lestari. "Analisis kemampuan literasi digital siswa kelas iv sdn 1 kunti kabupaten ponorogo," t.t.
- Huda, Irkham Abdaul. "Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar" 2 (2020).
- Husna, Arumia Fairuz, dan Achmad Supriyanto. "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19." *Journal of Practice Learning and Educational Development* 1, no. 3 (30 September 2021): 87–93. <https://doi.org/10.58737/jpled.v1i3.3>.
- Isabella, Isabella, Atrika Iriyani, dan Delfiazi Puji Lestari. "Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital." *Jurnal Pemerintahan dan Politik* 8, no. 3 (11 Agustus 2023): 167–72. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>.
- Janner, Simarmata dkk. 2021. "Literasi Digital". cetakan 1. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Khaidir, Piet Hizbullah Khaidir. "Al-Qur'an, Jalan Ilmu Pengetahuan Dan Perubahan Sosial." *Al-I'jaz : Jurnal Studi Al-Qur'an, Falsafah dan Keislaman* 1, no. 2 (14 Desember 2019): 1–18. <https://doi.org/10.53563/ai.v1i2.25>.
- Khasanah, Uswatun. "Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)," 2019.
- Khasanah, U. (2020). *Pengantar Microteaching*. Deepublish. Lesmana, Gugun, Elih Solihatulmilah, dan Eka Nurul Muallimah. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX DI SMP NEGERI 7 Cibeber" 4 (2023).
- Mureiningsih, Endang Sri. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Multimedia Interaktif," 2014.

- Naufal, Haickal Attallah. "Literasi Digital." *Perspektif* 1, no. 2 (31 Oktober 2021): 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>.
- Novaldy, Teguh, dan Asep Mahpudin. "Penerapan Aplikasi dengan Menggunakan Barcode dan Aplikasi untuk Laporan Presensi Kepada Orang," t.t.
- Nudiati, Deti. "Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa." *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling* 3, no. 1 (10 September 2020). <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>.
- Nugraha, Dipa. "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (26 September 2022): 9230–44. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>.
- Nuralan, Sitti, dan Muh Khaerul Ummah Bk. "Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli" 1, no. 1 (t.t.).
- Rodin, Rhoni, dan Ade Dwi Nurrizqi. "Tingkat Literasi Digital Mahasiswa Jurusan Ilmu Perpustakaan Dalam Pemanfaatan E-Resources UIN Raden Fatah Palembang." *Pustakaloka* 12, no. 1 (23 Juni 2020): 72–89. <https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v12i1.1935>.
- Safitri, Ida, Sufyarma Marsidin, dan Ahmad Subandi. "Analisis Kebijakan terkait Kebijakan Literasi Digital di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (5 Juli 2020): 176–80. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>.
- Sakiinah, Almirah Nur, Alfi Fadliya Putri Mahya, dan Gunawan Santoso. "Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi" 01, no. 02 (2022).
- Siregar, Yani Sukriah, Muhammad Darwis, Riski Baroroh, dan Wulan Andriyani. "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1 April 2022, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>.
- Sugiyono. 2016. "Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D".Bandung:Alfabeta.
- Tuna, Yuliswanati. (2022, Januari). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. In *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar*.

- Widiyono, Aan, dan Saidatul Irfana. "Implementasi Merdeka Belajar Melalui Kampus Mengajar Perintis di Sekolah Dasar" 16, no. 2 (2021).
- Winarni, Sri, Ade Kumalasari, Marlina Marlina, dan Rohati Rohati. "Efektivitas Video Pembelajaran Matematika untuk Mendukung Kemampuan Literasi Numerasi dan Digital Siswa." *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (7 Juli 2021): 574. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i2.3345>.
- Worang, Meyly Olivia, Vivi Peggie Rantung, dan Mario Tulenan Parinsi. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Mata Kuliah Multimedia" 1 (2021).
- Zarkasi, Zarkasi, dan Ahmad Taufik. "Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Multimedia Interaktif Macro-Enabled untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa." *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)* 7, no. 2 (1 Desember 2019): 169–88. <https://doi.org/10.21093/sy.v7i2.1787>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1039/Un.03.1/TL.00.1/03/2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

19 Maret 2024

Kepada
Yth. Kepala MIN Kota Blitar
di
Blitar

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Widia Nuraini
NIM	: 200103110068
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	: Implementasi Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas 5 di MIN Kota Blitar
Lama Penelitian	: Maret 2024 sampai dengan Mei 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
D. Muhammad Walid, MA
18730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Transkrip Observasi

Hari/Tanggal : Rabu, 26 Maret 2024

Tema Observasi : Pelaksanaan implementasi pembelajaran berbasis multimedia

LINGKUNGAN SEKOLAH (Segi Fisik)

No.	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TDK	DESKRIPSI
1.	Tersedia perpustakaan yang memadai	√		
2.	Tersedia laboratorium (Lab.Komputer, Lab IPA, Lab Bahasa dll)		√	
3.	Tersedia masjid/mushola		√	Masjid umum sebelah sekolah
4.	Memiliki ruang belajar yang cukup dan ruang lainnya memadai.	√		
5.	Pembinaan guru dan siswa (keagamaan dan lain-lain) secara intensif.	√		

KETERAMPILAN GURU

No.	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TDK	DESKRIPSI
1.	Guru mampu mengelola interaksi siswa dalam kegiatan pembelajaran.	√		
2.	Guru mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran	√		
3.	Guru menggunakan media digital sesuai dengan materi sehingga jelas dan mudah dipahami siswa.	√		
4.	Guru mampu memberi contoh menggunakan perangkat digital pada siswa.	√		Contoh mengedit di canva
5.	Selama proses pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	√		
6.	Apabila siswa bertanya, maka guru memberikan jawaban yang jelas.	√		

7.	Selama pembelajaran guru memberikan penguatan positif kepada siswa.	√		Berupa nasihat dan motivasi
8.	Guru mendorong siswa untuk mandiri dan aktif dalam pembelajaran.	√		Praktik langsung dan Tanya jawab

KARAKTER SISWA

No.	ASPEK YANG DIAMATI	YA	TDK	DESKRIPSI
1.	Pada pembelajaran, siswa suka bicara kepada temanya	√		Hanya beberapa siswa saja
2.	Siswa mampu memberikan pendapatnya ketika ditanya guru.	√		
3.	Siswa berperan aktif dalam pembelajaran	√		
4.	Siswa mampu memahami materi yang disampaikan guru	√		
5.	Siswa mampu berkonsentrasi dengan baik	√		
6.	Siswa terbiasa untuk melakukan 3S (senyum, sapa, salam) kepada teman, guru maupun masyarakat sekolah.	√		

Lampiran 3 Transkrip Wawancara Guru

Nama : Sunarti, S.Pd

Status : Guru kelas 5D

Hari/Tanggal : Senin, 25 Maret 2024

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengajar pembelajaran berbasis multimedia?	Saya menyiapkan menyiapkan peralatan yang akan digunakan pada proses pembelajaran	PrMul
2.	Apakah semua pembelajaran berlangsung sesuai rencana? Jika ada yang tidak sesuai, Apa saja faktornya?	Pada pembelajaran saya selalu sesuai dengan rencana yang sudah saya buat sebelum mengajar.	PrMul
3.	Apa saja yang Bapak/Ibu pertimbangkan sebelum membuat RPP pembelajaran berbasis multimedia?	Saya selalu mempertimbangkan penggunaan media yang sesuai dengan metode yang saya pakai waktu pembelajaran.	PrMul
4.	Bagaimana cara Anda mengaitkan antara pembelajaran berbasis multimedia dengan literasi digital dalam perencanaan pembelajaran?	Biasanya dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang terkait dengan materi, model pembelajaran yang sesuai dengan cara memanfaatkan perangkat digital.	PrLidi
5.	Dalam perencanaan pembelajaran, mana yang bapak/ibu lebih fokuskan antara pembelajaran berbasis multimedia atau peningkatan literasi digital? Mengapa?	Kalau saya memfokuskan keduanya, dimana materi tuntas dan siswa memiliki keterampilan literasi digital	PrLidi
6.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia berlangsung? Apakah menyenangkan/membuat siswa aktif/interaktif, dll.. jelaskan!	Proses pelaksanaannya sesuai dengan apa yang sudah kita rencanakan. Misalnya penyampaian materi dengan PPT kemudian mengarahkan siswa mebuat proyek poster di canva. Tentu siswa sangat aktif karena itu sesuatu hal yang baru bagi mereka.	PlMul
7.	Dengan apa bapak/ibu biasanya memulai	Kalau memulai pembelajaran biasanya di kelas saya membaca buku selama 10 menit	PlMul

	pembelajaran berbasis multimedia?		
8.	Dalam pelaksanaan, Bapak/Ibu lebih mementingkan multimedia atau materi? Mengapa?	Tetap materi yang saya fokuskan karena multimedia itu hanya media penyampain materi agar menarik untuk siswa.	PIMul
9.	Dengan cara apa biasanya ibu menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia?	Media yang saya gunakan biasanya video pembelajaran, PPT, Google gambar dan canva.	PIMul
10.	Dengan apa biasanya ibu mengakhiri pembelajaran berbasis multimedia?	Biasanya Tanya jawab jika siswa belum paham materi, kemudian memberi tugas ataupun kuis.	PIMul
11.	Apakah ada nilai-nilai khusus yang diberikan saat pembelajaran berbasis multimedia? Apa saja?	Nilai-nilai khususnya mengenalkan media multimedia kepada siswa agar siswa juga mengikuti era sekarang bahwasanya sesuatu dapat dicari di internet.	PIMul
12.	Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, di bagian mana bapak/ibu fokus terhadap literasi digital?	Saya perintahkan untuk praktik langsung misalnya mencari suatu gambar atau informasi di internet, membuat poster di canva.	PLidi
13.	Bagaimana cara ibu melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis multimedia?	Evaluasi yang saya gunakan biasanya kuisis, memberi tugas di buku, atau kadang mencari tugas di internet kemudian dikumpulkan di Gdrive.	HMul
14.	Apakah menurut Ibu, pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi digital siswa? Mengapa?	Tentu pembelajaran berbasis multimedia tersebut meningkatkan literasi digital siswa. Karena siswa prakting langsung dengan memanfaatkan laptop.	HLidi
15.	Apakah ada contoh hasil meningkatnya literasi digital siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia?	Seperti siswa dapat membuat poster di canva, mengetik di word, membuat PPT dan mengupload di Google Drive.	HLidi
16.	Di bagian pembelajaran sebelah mana biasanya Ibu melakukan evaluasi bagi siswa? Kenapa?	Saya melakukan evaluasi di bagian penutup kegiatan pembelajaran. Karena kita akan tahu sejauh mana anak memahami materi yang saya sampaikan.	HMul

Nama : Etik Nur Handayani, S.Pd

Status : Guru kelas 5A

Hari/Tanggal : Selasa, 26 Maret 2024

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengajar pembelajaran berbasis multimedia?	Mempersiapkan perangkat multimedia dan media pembelajarannya	PrMul
2.	Apakah semua pembelajaran berlangsung sesuai rencana? Jika ada yang tidak sesuai, Apa saja faktornya?	Sesuai dengan rencana yang sudah disiapkan.	PrMul
3.	Apa saja yang Bapak/Ibu pertimbangkan sebelum membuat RPP pembelajaran berbasis multimedia?	Media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan karena berkaitan dengan pemahaman materi pada siswa.	PrMul
4.	Bagaimana cara Anda mengaitkan antara pembelajaran berbasis multimedia dengan literasi digital dalam perencanaan pembelajaran?	Dengan cara siswa menggunakan langsung perangkat digital jadi siswa praktik langsung.	PrLidi
5.	Dalam perencanaan pembelajaran, mana yang bapak/ibu lebih fokuskan antara pembelajaran berbasis multimedia atau peningkatan literasi digital? Mengapa?	Kalau fokusnya tetap di materi ya karena pemahaman anakkan berbeda-beda. Akan tetapi dengan cara praktik langsung siswa akan mendapatkan keterampilan literasi digital.	PrLidi
6.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia berlangsung? Apakah menyenangkan/membuat siswa aktif/interaktif, dll.. jelaskan!	Proses pelaksanaannya biasanya dengan video pembelajaran kemudian saya Tanya apa siswa belum memahaminya kemudian membuat PPT secara kelompok lalu dipresentasikan. Iya siswa antusias sekali dengan sesuatu yang menyenangkan dan menarik.	PlMul
7.	Dengan apa bapak/ibu biasanya memulai pembelajaran berbasis multimedia?	Memulai pembelajaran dengan icebreaking dan laporan seperti apel	PlMul

8.	Dalam pelaksanaan, Bapak/Ibu lebih mementingkan multimedia atau materi? Mengapa?	Materi yang saya fokuskan karena pemahaman siswa itu macem-macam ada yang dapat langsung dengan ceramah atau masih belum. Jadi dengan multimedia ini dapat membantu siswa memahami materi.	PlMul
9.	Dengan cara apa biasanya ibu menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia?	Media yang saya gunakan biasanya PPT, youtube dan canva.	PlMul
10.	Dengan apa biasanya ibu mengakhiri pembelajaran berbasis multimedia?	Tanya jawab jika siswa belum memahami materi.	PlMul
11.	Apakah ada nilai-nilai khusus yang diberikan saat pembelajaran berbasis multimedia? Apa saja?	Nilai-nilai khususnya pemanfaatan media digital sebagai sumber dan alat belajar.	PlMul
12.	Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, di bagian mana bapak/ibu fokus terhadap literasi digital?	Disaat pengerjaan tugas ataupun membuat proyek di perangkat digital secara individu maupun berkelompok.	PlLidi
13.	Bagaimana cara ibu melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis multimedia?	Untuk evaluasi saya menggunakan kuisis ataupun kahot karena pengerjaannya sambil bermain jadi siswa tidak merasa mengerjakan soal.	HMul
14.	Apakah menurut Ibu, pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi digital siswa? Mengapa?	iya dapat meningkatkan literasi digital siswa karena anak belajar langsung di laptop dan mempraktikan langsung.	HLidi
15.	Apakah ada contoh hasil meningkatnya literasi digital siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia?	Contohnya hasilnya siswa dapat membuat membuat PPT dan mempresentasikan di kelas kemudian saya upload di youtube saya. Membuat poster di canva untuk mengasah kreativitas siswa.	HLidi
16.	Di bagian pembelajaran sebelah mana biasanya Ibu melakukan evaluasi bagi siswa? Kenapa?	Untuk evaluasi pasti akhir kegiatan pembelajaran. Karena untuk mengetahui pemahaman anak selama pembelajaran berlangsung.	HMul

Nama : Khoirul Anwar, S.Pd

Status : Guru kelas 5B

Hari/Tanggal : Selasa, 26 Maret 2024

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengajar pembelajaran berbasis multimedia?	Mempersiapkan alat multimedianya seperti lcd, kontak listrik, laptop dan media yang akan saya gunakan.	PrMul
2.	Apakah semua pembelajaran berlangsung sesuai rencana? Jika ada yang tidak sesuai, Apa saja faktornya?	Pasti sesuai rencana pembelajarannya. Hambatannya biasanya Cuma masalah kendala teknis kalau pembelajarannya sesuai yang direncanakan.	PrMul
3.	Apa saja yang Bapak/Ibu pertimbangkan sebelum membuat RPP pembelajaran berbasis multimedia?	Kalau saya biasanya media pembelajaran yang cocok dengan materi agar siswa tertarik.	PrMul
4.	Bagaimana cara Anda mengaitkan antara pembelajaran berbasis multimedia dengan literasi digital dalam perencanaan pembelajaran?	Mungkin dengan cara siswa memanfaatkan laptopnya untuk mencari tugas atau mengerjakan tugas di laptop.	PrLidi
5.	Dalam perencanaan pembelajaran, mana yang bapak/ibu lebih fokuskan antara pembelajaran berbasis multimedia atau peningkatan literasi digital? Mengapa?	kalau fokus lebih ke pembelajarannya karena kita harus menuntaskan materi dan dapat memahami materi dengan tepat ke siswa.	PrLidi
6.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia berlangsung? Apakah menyenangkan/membuat siswa aktif/interaktif, dll.. jelaskan!	Proses pelaksanaannya seperti memutar video pembelajaran kemudian jeda saya berikan penguatan kemudian siswa merangkum materi tersebut di word atau mencari pemahaman lainnya di internet. Tentu siswa sangat aktif dan sibuk masing-masing karena siswa suka hal berbau teknologi.	PIMul
7.	Dengan apa bapak/ibu biasanya memulai	Kalau memulai pembelajaran biasanya ice breaking dulu,	PIMul

	pembelajaran berbasis multimedia?	kemudian mengontrol anak menyiapkan perangkat digitalnya	
8.	Dalam pelaksanaan, Bapak/Ibu lebih mementingkan multimedia atau materi? Mengapa?	Tetap materi yang saya fokuskan karena multimedia bentuk inovasi kita sebagai guru agar siswa itu tidak bosan.	PIMul
9.	Dengan cara apa biasanya ibu menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia?	Media yang saya gunakan biasanya PPT, video pembelajaran dan TTS.	PIMul
10.	Dengan apa biasanya ibu mengakhiri pembelajaran berbasis multimedia?	Tanya jawab ataupun refleksi materi	PIMul
11.	Apakah ada nilai-nilai khusus yang diberikan saat pembelajaran berbasis multimedia? Apa saja?	Nilai-nilai khususnya mungkin mengajarkan siswa untuk memanfaatkan teknologi sebaik mungkin dan hala yang positif.	PIMul
12.	Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, di bagian mana bapak/ibu fokus terhadap literasi digital?	Waktu pengerjaan tugas di perangkat digital masing-masing misalnya membuat peta konsep	PIIdi
13.	Bagaimana cara ibu melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis multimedia?	Evaluasi atau asesmen biasanya saya pakai kahot atau kuisis karena itu memudahkan kita melihat nilai siswa.	HMul
14.	Apakah menurut Ibu, pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi digital siswa? Mengapa?	iya meningkatkan literasi digital siswa. Karena kita mefasilitasi dan mengarahkan siswa dalam pemanfaatan multimedia.	HLIdi
15.	Apakah ada contoh hasil meningkatnya literasi digital siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia?	Contohnya siswa dapat membuat peta konsep di word, membuat PPT.	HLIdi
16.	Di bagian pembelajaran sebelah mana biasanya Ibu melakukan evaluasi bagi siswa? Kenapa?	Kalau evaluasi di akhir kegiatan pembelajaran. Karena kita akan tahu siswa memahami materi yang kita sampaikan atau belum.	HMul

Nama : Sumitro, S.Pd

Status : Guru kelas 5C

Hari/Tanggal : Rabu, 27 Maret 2024

No	Pertanyaan	Jawaban	Coding
1.	Apa saja yang Bapak/Ibu siapkan sebelum mengajar pembelajaran berbasis multimedia?	Persiapan yang paling penting sebelum mengajar yaitu perangkat digitalnya karena kan pembelajaran berbasis multimedia.	PrMul
2.	Apakah semua pembelajaran berlangsung sesuai rencana? Jika ada yang tidak sesuai, Apa saja faktornya?	Sesuai dengan rencana yang sudah saya siapkan.	PrMul
3.	Apa saja yang Bapak/Ibu pertimbangkan sebelum membuat RPP pembelajaran berbasis multimedia?	Materi, metode dan media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan karena berkaitan dengan keefektifan pembelajaran berlangsung.	PrMul
4.	Bagaimana cara Anda mengaitkan antara pembelajaran berbasis multimedia dengan literasi digital dalam perencanaan pembelajaran?	Mungkin dengan cara melakukan proyek yang memanfaatkan langsung perangkat digital.	PrLidi
5.	Dalam perencanaan pembelajaran, mana yang bapak/ibu lebih fokuskan antara pembelajaran berbasis multimedia atau peningkatan literasi digital? Mengapa?	Fokus ke pembelajaran berbasis multimedia karena kita harus menyampaikan materinya. Literasi digital didapatkan dari efek pembelajaran berbasis multimedia.	PrLidi
6.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia berlangsung? Apakah menyenangkan/membuat siswa aktif/interaktif, dll.. jelaskan!	Proses pelaksanaannya biasanya dengan video pembelajaran kemudian siswa membuat proyek seperti PPT atau membuat peta konsep dari materi yang dijelaskan. Iya siswa lebih antusias dan kondusif karena tidak membosankan dan tidak hanya ceramah saja.	PlMul
7.	Dengan apa bapak/ibu biasanya memulai pembelajaran berbasis multimedia?	Memulai pembelajaran dengan icebreaking untuk membangkitkan semangat siswa.	PlMul

8.	Dalam pelaksanaan, Bapak/Ibu lebih mementingkan multimedia atau materi? Mengapa?	Kalau saya lebih memfokuskan materi karena multimedia sebagai sarana dalam menjelaskan mater	PlMul
9.	Dengan cara apa biasanya ibu menyampaikan materi pembelajaran berbasis multimedia?	Google, PPT dan video pembelajaran.	PlMul
10.	Dengan apa biasanya ibu mengakhiri pembelajaran berbasis multimedia?	Penguatan dan refleksi materi.	PlMul
11.	Apakah ada nilai-nilai khusus yang diberikan saat pembelajaran berbasis multimedia? Apa saja?	Nilai-nilai khususnya alat multimedia dijadikan wahana belajar.	PlMul
12.	Dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia, di bagian mana bapak/ibu fokus terhadap literasi digital?	Pada saat projek yang menggunakan perangkat digital.	PlLidi
13.	Bagaimana cara ibu melakukan evaluasi terhadap pembelajaran berbasis multimedia?	Untuk evaluasi saya menggunakan kuisis	HMul
14.	Apakah menurut Ibu, pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan literasi digital siswa? Mengapa?	Tentu meningkatkan karena siswa bersinggungan langsung dengan media digital. Maka dari itu perlu dikontrol agar tidak menyalahgunakan.	HLidi
15.	Apakah ada contoh hasil meningkatnya literasi digital siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis multimedia?	Contohnya hasilnya siswa dapat membuat membuat PPT, mengetik di word.	HLidi
16.	Di bagian pembelajaran sebelah mana biasanya Ibu melakukan evaluasi bagi siswa? Kenapa?	Untuk evaluasi pasti akhir kegiatan pembelajaran. Karena guru dapat mengetahui pemahaman siswa pada pembelajaran yang sudah saya jelaskan.	HMul

Lampiran 4 Transkrip Wawancara Siswa

Hari/Tanggal ; Selasa, 26 Maret 2024

Nama Siswa : Amelia Risa Aprinanda

Kelas : 5A

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Iya, senang karena suka kalau menjelaskan pakai PPT	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Waktu membuat sesuatu di canva sama quisis	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya keduanya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, tapi biasanya kalau diperintah guru mencari di internet baru saya mencari.	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Mungkin waktu penyampain materi di video atau PPT harus ada penguatan lagi kalau tidak biasanya saya sedikit bingung.	PBM

Nama Siswa : Adimas Tyo Bumi

Kelas : 5A

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena tidak ceramah saja	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Praktik laptop mengedit di canva, presentasi dengan PPT dan quisis	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya keduanya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD

5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah mencari	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas pendidikan pancasila dan IPAS	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Aisyah Nur Arin Safira

Kelas : 5A

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Tidak terlalu, karena kalau materinya sulit penjelasannya terlalu cepat.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senang pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal seperti bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Tidak, jadi laptopnya dipinjami sekolah	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah mencari	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Sering, biasanya mencari eksperimen IPA	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Laptopnya lemot dan ngelag	PBM

Nama Siswa : Ahmad Vivtan

Kelas : 5A

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang tapi kadang tidak, kalau tugasnya ngetik	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senang pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal dengan mudah. Mengedit gambar-gambar di canva	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD

4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Tidak pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Kelasnya jadi lebih ramai	PBM

Nama Siswa : A. Shauqy Hudatur Risky

Kelas : 5A

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang, karena lebih paham penjelasan materi dengan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Senang bisa mengedit gambar di canva	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Suka ngelag karena wifinya lemot	PBM

Hari/Tanggal : Senin, 25 Maret 2024

Nama Siswa : Ibrahim Ardil Fitra Prayuda

Kelas : 5B

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senag sekali karena tidak ceramah saja.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal sambil bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas gambar-gambar	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Kalau mau ngecharge laptop kurangnya stop kontak	PBM

Nama Siswa : Fadhilshah Aulia Amjala

Kelas : 5B

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena lebih paham dengan video pembelajaran.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Waktu kahot sama quisis karena menyenangkan	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya keduanya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas yang harus dari internet	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Fahri Dinathan

Kelas : 5B

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena tidak membosankan	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal seperti bermain game	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Iya pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Kadang-kadang	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Elsafa Sabrina

Kelas : 5B

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena tidak ceramah terus.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal sambil bermain jadi tidak pusing.	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas yang harus di google biasanya mencari gambar.	LD

7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Sinyalnya kadang ngelag	PBM
----	---	-------------------------	-----

Nama Siswa : Devianda Wihacahya

Kelas : 5B

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang, karena lebih paham penjelasan materi dengan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Senang disaat mengerjakan di quisis karean belajar sambil bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Hari/Tanggal : Senin, 25 Maret 2024

Nama Siswa : Mikayla Aruna Valesha

Kelas : 5C

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Suka tapi kadang kurang jelas penjelasannya.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal sambil bermain, seru dan menantang.	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas pendidikan pancasila	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Rayhan Hanif

Kelas : 5C

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena lebih paham dengan video pembelajaran karena ada contohnya.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Waktu quisis karena belajar sambil bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya keduanya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas yang harus dari internet	LD

7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya dan laptop lemot	PBM
----	---	--------------------------	-----

Nama Siswa : M. Azka Barra

Kelas : 5C

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena tidak membosankan, lebih bisa dipahami daripada ceramah	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quis karena mengerjakan soal seperti bermain game	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Iya pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Memahami informasi yang ada di internet karena informasinya panjang.	PBM

Nama Siswa : Jovita Aulia Husna

Kelas : 5C

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Biasa saja, karena bisa memahami materi dengan laptop dan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Mencari informasi di internet, menyimak video pembelajaran	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD

6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas gambar tari daerah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : M. Aufar Brahmantio

Kelas : 5C

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang, karena lebih paham penjelasan materi dengan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Senang disaat mengerjakan di quisis karean belajar sambil bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering, mencari di KBBI, video di youtube	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas tarian daerah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Hari/Tanggal : Senin, 25 Maret 2024

Nama Siswa : Qumilatul Laili

Kelas : 5D

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang kali karena bisa menambah wawasan di internet	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Membuat suatu proyek di laptop secara kelompok.	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, waktu mengerjakan pekerjaan rumah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Revalia Azzahra

Kelas : 5D

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena lebih paham dengan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Waktu quisis karena belajar sambil bermain, membuat peta konsep dan mengedit di canva.	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Iya punya keduanya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Sering	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari tugas Bahasa Arab dan Bahasa Inggris.	LD

7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM
----	---	---------------	-----

Nama Siswa : M. Sinan Fahmi Baihaqi

Kelas : 5D

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena lebih paham dengan media digital daripada ceramah	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena mengerjakan soal seperti bermain game	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Iya pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah, mencari arti Bahasa arab maupun inggris	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifi lemot	PBM

Nama Siswa : M. Sultan K.B

Kelas : 5D

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang karena pembelajaran tidak hanya ceramah, karena menggunakan media digital menarik ada gambar dan suara	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Quisis karena tinggal jawab seperti main game	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD

6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Kadang-kadang	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Wifinya lemot	PBM

Nama Siswa : Najwa Keyla Pradikta

Kelas : 5D

No.	Pertanyaan	Jawaban	Koding
1.	Apakah kamu senang pembelajaran yang memanfaatkan media digital? Mengapa?	Senang, karena lebih seru waktu penjelasan materi dengan media digital.	PBM
2.	Bagian apa yang kamu senangi pada saat pembelajaran?	Senang disaat mengerjakan kuisis karena belajar sambil bermain	PBM
3.	Apakah kamu mempunyai hp atau laptop?	Punya	LD
4.	Apakah kamu bisa mengoperasikan perangkat digital?	Bisa	LD
5.	Apakah kamu sering mencari informasi di internet?	Pernah	LD
6.	Apakah kamu pernah mencari tugas sekolah di internet?	Pernah	LD
7.	Apa kendala kamu pada saat proses pembelajaran berbasis multimedia?	Internetnya lemot, kesulitan waktu mencari infomasi di internet	PBM

Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian



Gedung MIN Kota Blitar



Pembelajaran Berbasis Multimedia



Wawancara dengan Guru Kelas 5



Wawancara dengan Guru Kelas 5



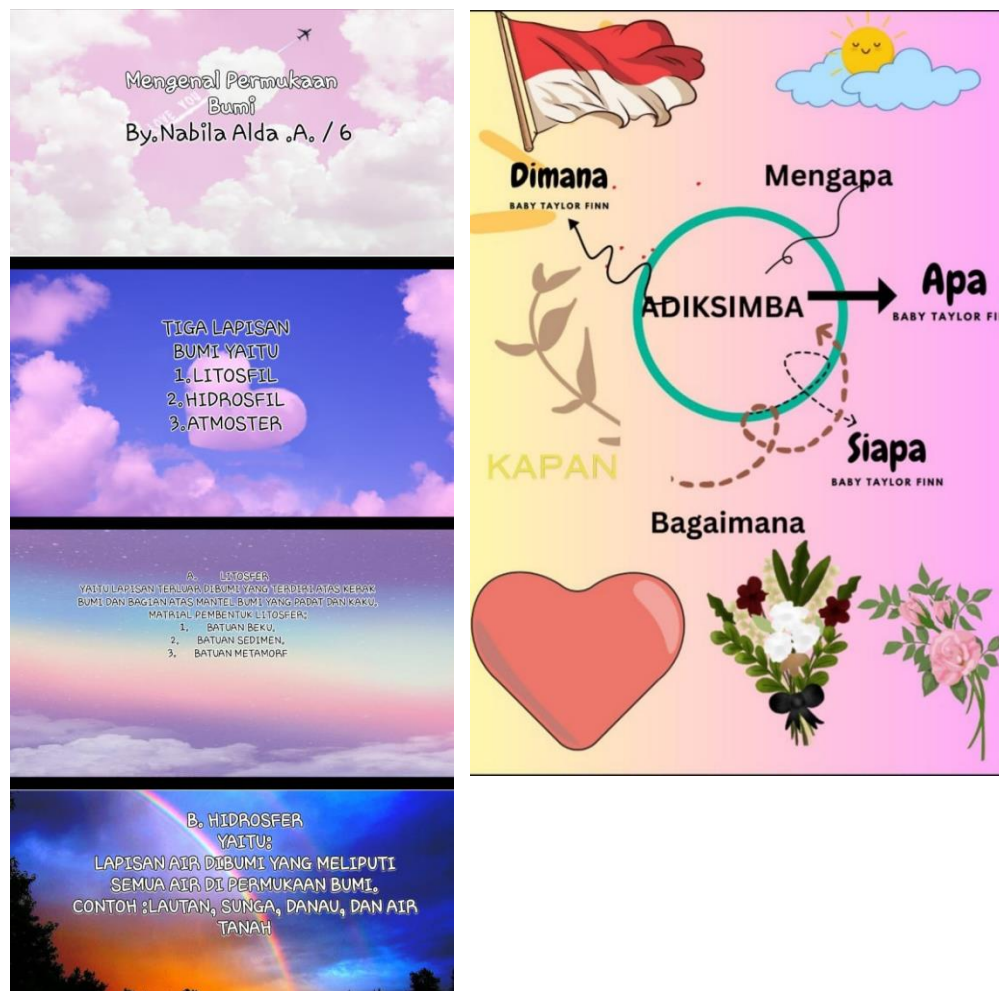
Wawancara dengan siswa kelas 5



Wawancara dengan siswa kelas 5



Penggunaan perangkat digital dalam pembelajaran



Hasil karya digital siswa dalam pembelajaran berbasis multimedia



Siswa mempresentasikan hasil karya digital berupa PPT

Lampiran 6 Bukti Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Bimbingan Ke - I

Topik Pembimbingan: BAB I	Tanggal Pembimbingan: 18 Maret 2024
Catatan Pembimbingan: Revisi instrumen wawancara	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan Ke - II

Topik Pembimbingan: BAB IV	Tanggal Pembimbingan: 17 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Membuat Transkrip hasil wawancara	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no.50 Malang
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id>/email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan ke-III

Topik Pembimbingan: BAB IV	Tanggal Pembimbingan: 28 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Kurang penjabaran pada hasil wawancara	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan ke-IV

Topik Pembimbingan: BAB IV	Tanggal Pembimbingan: 31 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Membuat sub bab	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.iitk.uin-malang.ac.id/> / email: pgmi@uin-malang.ac.id

Bimbingan ke-V

Topik Pembimbingan: BAB V	Tanggal Pembimbingan: 3 Juni 2024
Catatan Pembimbingan: - Sesuaikan dengan kajian teori - Memperjelas Indikator Literasi digital	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Bimbingan ke-VI

Topik Pembimbingan: BAB V	Tanggal Pembimbingan: 6 Juni 2024
Catatan Pembimbingan: ACC Sidang	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:

Lampiran 7**Biodata Peneliti**

Nama : Widia Nuraini
NIM : 200103110068
Tempat, Tgl Lahir : Tulungagung, 08 Oktober 2001
Alamat Rumah : RT 02 RW 03, Desa Balesono, Kec. Ngunut, Kab.
Tulungagung
Email : wdanran0810@gmail.com
Riwayat Pendidikan : MI Mafatihul Ulum Balesono
MTsN 2 Tulungagung
MAN 1 Tulungagung
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang