



Perpustakaan Digital Melalui *Web Design Canva* Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas V SD

Gita Shelvia Anggar Setia Jefi¹, Mohamad Fatih², Cindya Alfi³

^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

E-mail: gitavivi124@gmail.com, mohamadfatih@unublitar.ac.id, cindyalfi22@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-09 Keywords: <i>Digital Library;</i> <i>Web Design Canva;</i> <i>Digital Literacy.</i>	The purpose of this research is to determine the validity of the product and the feasibility of the Digital Library Through Canva Web Design to Improve Digital Literacy of students. The instruments used include questionnaires referring to the RDPE development model in four stages: Research information gathering, product design, media development with expert validation, and product revision. The data collection technique involves questionnaire assessment with data analysis using a Likert scale validated by experts in instruments, materials, and media. Questionnaire instruments were given to students to measure the improvement of digital literacy. Based on the research results, the following findings were obtained: Media expert assessment was 94.6%, categorized as highly valid. Furthermore, material expert validation resulted in 100%, meaning highly valid. Meanwhile, the product feasibility assessment by teachers yielded a 95% result, interpreted as the media being highly suitable for testing with students. The gain-score results showed an increase in students' digital literacy abilities by 0.94, categorized as a high increase.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-09 Kata kunci: <i>Perpustakaan Digital;</i> <i>Web Design Canva;</i> <i>Literasi Digital.</i>	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan produk dan kelayakan media Perpustakaan Digital Melalui <i>Web Design Canva</i> Meningkatkan Literasi Digital peserta didik. Adapun instrument yang digunakan yaitu angket dengan mengacu pada model pengembangan RDPE dalam 4 tahapan yaitu <i>Research</i> pengumpulan informasi, perancangan produk, pengembangan media dengan uji validasi ahli, dan revisi produk. Sedangkan teknik pengumpulan melalui angket penilaian dengan analisis data menggunakan skala likert yang divalidasi oleh ahli instrument, materi, dan media. Instrument angket diberikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan literasi digital. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut penilaian oleh ahli media 94, 6% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi 100% artinya sangat valid. Sedangkan hasil kelayakan produk oleh guru diperoleh hasil 95% yang dimaknai media sangat layak di uji coba kepada siswa. Hasil gain-score menunjukan terjadi peningkatan kemampuan literasi digital pada siswa sebesar 0,94 dengan kategori peningkatan tinggi.

I. PENDAHULUAN

Pentingnya literasi dan kecakapan teknologi merupakan kemampuan penting bagi siswa di era digital saat ini. Literasi bagi siswa sekolah dasar membentuk dasar perkembangan kemampuan membaca, menulis, dan berbicara adalah keterampilan dasar yang diperlukan. Menurut Kemendikbudristek (2021), konsep literasi digital di ranah SD merupakan kecakapan menggunakan media digital dengan baik, benar, dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi pembelajaran, mencari solusi masalah, menyelesaikan tugas belajar, serta mengkomunikasikan berbagai kegiatan belajar dengan insan pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan pada beberapa sekolah dasar di Kabupaten Blitar antara Oktober-November 2023 dengan metode

wawancara dan observasi diperoleh gambaran sebagai berikut. Perpustakaan di sekolah sudah lama tidak digunakan. Buku penunjang belajar dan mengajar kurikulum sudah tidak sesuai dengan saat ini. Buku- buku fiksi juga sudah lama sekali bahkan rusak dimakan rayap hingga dibuat sarang tikus, dengan demikian siswa enggan untuk datang ke perpustakaan untuk membaca buku. Hal tersebut berdampak pada kurangnya minat baca buku dan literasi siswa.

Pembelajaran siswa dikelas dilaksanakan dengan media yang terbatas menggunakan buku lembar kerja siswa yang di berikan guru dengan foto copy. Tentunya hal tersebut berdampak pada keterbatasan pengetahuan dan informasi yang diserap oleh siswa, maka perlu adanya media berbasis teknologi yang dapat untuk

mempermudah siswa dalam mencari sumber literasi secara mudah.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, perlu dikembangkan media yang dapat membantu siswa untuk pembiasaan literasi digital sejak dini sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu adanya perpustakaan digital. Perpustakaan digital atau digital library menurut (AD Suharti, 2020) adalah sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan di obyek informasi yang mendukung akses obyek informasi tersebut melalui perangkat digital. Kecanggihan teknologi digital membantu pendidik untuk memudahkan keterjangkauan sumber belajar untuk membantu menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

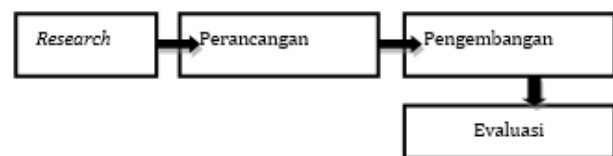
Urgensi pengenalan literasi digital menurut (Anggeraini et al, 2019) literasi digital membantu pelajar untuk mendapatkan pengetahuan teknis dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan media digital dengan efektif, terampil saat menggunakan media digital dan menyelesaikan permasalahan kehidupan keseharian, memahami aspek sosial juga pengaruh media digital di masyarakat, selain itu untuk menumbuhkan sikap positif mengenai media digital dan kesiapan dalam mengimbangi perkembangan era digitalisasi. Konsep penggunaan literasi didalam pendidikan ialah salah satu indikator didalam pendidikan dan kebudayaan untuk menciptakan cara berfikir peserta didik yang kritis dan kreatif serta memicu peserta didik dari penerima informasi yang pasif menjadi aktif (Dumaris E, dkk, 2022).

Temuan pada jurnal pada penelitian sebelumnya: Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Robinson, 2013) yang berjudul "Pengembangan *Digital Library* sebagai Sumber Belajar". Memperoleh hasil dari ujicoba didapatkan rata-rata keseluruhan evaluasi formatif ahli media dengan nilai rata-rata keseluruhan 3,30 yang berarti memiliki kriteria baik dan ahli perpustakaan dengan nilai rata-rata keseluruhan 3,74 yang berarti memiliki kriteria baik.

Penelitian lainnya Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Habibillah, 2022) yang berjudul "Pengembangan Perpustakaan Digital untuk meningkatkan Minat Membaca Siswa SD Negeri 8 Rantau Buyur Palembang". Memperoleh hasil dari hasil pengujian black box sebanyak 20 responden aplikasi perpustakaan digital yang dibangun dapat dijalankan dengan baik sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model RDPE dengan tingkat pengaplikasian yang sistematis dan mudah dilaksanakan dalam proses pengembangan produk ini. Sumber data penelitian pengembangan diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Adapun data yang diperoleh berasal dari ahli instrumen, materi dan media yang digunakan untuk memvalidasi dan memberi masukan atas produk yang dikembangkan. Sedangkan data yang didapatkan dari guru berupa kelayakan produk sebelum digunakan untuk ujicoba. Data dari siswa berupa peningkatan literasi digital . Uji Coba dilakukan pada siswa di UPT SDN Bendorejo 01 Udanawu Blitar yang menjadi sasaran penelitian. Jumlah siswa yang diteliti yakni 15 siswa kelas 5.



Gambar 1. Bagan Tahapan Pengembangan Model RDPE

Teknik pengumpulan data dengan instrument angket yang akan diberikan ke validator media, bahasa dan materi untuk mendapatkan data kevalidan produk. Angket kelayakan diberikan ke guru kelas untuk mengukur peningkatan literasi digital siswa dengan menggunakan instrument angket. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan angket dan dokumentasi. Teknik analisa data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif meliputi: Validasi dan Kelayakan Produk. Untuk mengukur peningkatan literasi digital menggunakan rumus N-gain.

$$\text{Gain Score} = \frac{(S_{\text{post}} - S_{\text{pre}})}{(S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}})} \quad (1)$$

Tabel 1. Kategori N-gain

Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi
$1 \geq \text{Gain} \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 > \text{Gain} \geq 0,3$	Sedang
$0,3 > \text{Gain} \geq 0$	Rendah

Sumber: (Zulmi et al, 2020)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan upaya untuk peningkatan literasi digital siswa SD di Kabupaten Blitar. Penelitian ini diadaptasi

dari model pengembangan RDPE oleh Richey and Klein (2007) yang memuat langkah-langkah penelitian dan telah dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap *Research* (Penelitian)

Pada tahap ini peneliti melakukan riset dengan pengumpulan informasi melalui observasi sekolah dan observasi langsung di kelas 5 pada 21 November 2021 untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan kebutuhan apa yang sekiranya tepat dengan permasalahan yang akan ditemukan. Hal ini dapat meliputi analisis kurikulum, evaluasi kebutuhan siswa. Pada tahapan riset ini peneliti menemukan permasalahan misalnya siswa tidak suka membaca, siswa lebih suka menggunakan HP, buku perpustakaan tidak sesuai kurikulum dan tidak menarik dan perpustakaan tidak tertata. Dengan demikian peneliti perlu merancang media yang relevan untuk membangun perpustakaan digital yakni melalui web Design Canva.

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan dalam merumuskan tujuan pengembangan media, analisis materi pembelajaran buku-buku penunjang siswa kelas 5, analisis sumber belajar, dan penentuan media yang menunjang literasi digital. Berdasarkan hasil *research* yang dilakukan peneliti, maka peneliti memiliki gambaran terkait media perpustakaan digital dengan *Web Design Canva* yang dapat menarik siswa. Selanjutnya peneliti melakukan perancangan produk secara sistematis agar mudah diterima oleh siswa. Peneliti merancang tampilan produk membuat flowchart dan storyboard. Kedua dokumen tersebut akan menjelaskan gambaran perpustakaan digital dengan *Web Design Canva* agar literasi lebih menarik.

3. *Production* (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan desain dengan melakukan uji validasi dan kelayakan. Setelah media dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli media, dan dosen pembimbing. Produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk validator yaitu guru kelas V di sekolah tersebut. Pengembangan produk media perpustakaan digital melalui *Web Design Canva*

dilakukan dengan observasi dan pemberian angket untuk mengetahui proses dan hasil peningkatan media setelah proses literasi menggunakan perpustakaan digital dengan *Web Design Canva*. Berikutnya peneliti memvalidasi kelayakan media dengan melibatkan beberapa ahli:

a) Ahli Media

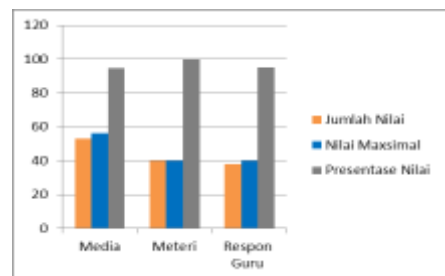
Ahli media pada penelitian ini yakni Bapak Fernadiksa, M.Pd (Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar) diperoleh hasil prosentase 94,6 % artinya media valid media tidak perlu melakukan revisi besar.

b) Ahli Materi

Ahli materi pada media tersebut yaitu Ibu Tsania Nahdiatul Himmah, S. IP (Pustakawan MAN 3 Blitar) diperoleh hasil sebesar 100% artinya materi pada produk dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

c) Respon Kelayakan oleh Guru Kelas

Adapun respon kelayakan produk sebelum di implementasikan pada proses pembelajaran dinilai oleh guru kelas 5 yakni Ibu Shelly Prima andriana, S. Pd UPT SDN Bendorejo 01 diperoleh hasil 95% artinya media layak digunakan tanpa revisi.



Gambar 2. Grafik Kevalidan dan Kelayakan

Media sudah melalui tahap validasi oleh ahli dan guru selanjutnya media dan diujikan ke 15 siswa kelas 5 UPT SDN Bendorejo 01 sekaligus mengamati peserta didik rasakan setelah menggunakan media literasi digital ini. Pada awal penggunaan media siswa diberi pre-test, dan akhir penggunaan media literasi digital siswa melaksanakan post test. Tes tersebut bertujuan untuk melihat terjadi peningkatan atau tidak literasi digital siswa ketika

menggunakan media tersebut. Berikut adalah hasil pre test dan post test siswa kelas 5 SDN Bendorejo 01.



Gambar 3. Rekapitulasi Skor Siswa Kelas 5 dengan N gain

4. Evaluation (Evaluasi)

Tahap akhir adalah evaluasi dan revisi dalam model ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan saran ahli yakni perbaikan pada cover media dengan memberikan tulisan untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. Sedangkan evaluasi ahli materi, materi sudah sesuai tetapi perlu diperbanyak bahan literasi agar literasi semakin meningkat.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa media perpustakaan digital yang dikembangkan sesuai dengan model RDPE (*research, design, production, evaluation*). Penelitian ini, data akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor yang diperoleh dari hasil isian angket oleh validator dan siswa mengisi angket. Data kualitatif berupa saran dari validator yang digunakan sebagai bahan melakukan perbaikan agar produk menjadi valid (Alfi dkk, 2022). Media perpustakaan digital dalam lingkup sekolah dasar termasuk media yang baru bagi siswa. Menurut (Alfi dkk, 2022) literasi merupakan kemampuan berkaitan dengan kegiatan membaca, berpikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi. Literasi juga dapat meningkatkan kemampuan mengeksplorasi hal-hal baru, mengelola pengetahuan, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui kegiatan berliterasi.

Kegiatan literasi di sekolah dasar dapat dilakukan dengan produk yang dikembangkan adalah media perpustakaan literasi digital melalui web design canva yang sederhana dan mudah digunakan bagi siswa kelas 5 dan guru yang memiliki tujuan dapat mempermudah siswa kelas 5 literasi buku fiksi dan buku non fiksi secara digital, mencari sumber belajar yang dapat meningkatkan tingkat literasi digital.

Kevalidan media ini mendapat skor akhir sebesar 94,6% dari ahli media dan skor akhir 100% dari ahli materi. Kemudian kelayakan media mendapatkan skor 95% berdasarkan hasil dari respon guru. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa produk ini sangat valid dan sangat layak digunakan. Selaras dengan penelitian (Fatih dkk, 2024) Validasi dan pengujian kelayakan dimaksudkan agar produk yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan penelitian. Selain itu, berdasarkan sebelumnya menurut (Alfi dkk, 2022) tingkat kevalidan media diukur dari hasil analisis sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kelayakan produk menurut ahli media diukur dari lembar angket dengan aspek kelayakan media, aspek desain dan aspek rekayasa perangkat lunak. Pada tanggal 23 april 2024 telah dilaksanakan implementasi media perpustakaan digital dengan kegiatan awal pretest dan di akhiri dengan post test analisa respon siswa pada produk terhadap peningkatan literasi digital mendapat skor N-gain sebesar 0.94 dengan kategori kualifikasi peningkatan tinggi. Hal ini selaras dengan Urgensi pengenalan literasi digital menurut (Anggeraini et al, 2019) literasi digital membantu pelajar untuk mendapatkan pengetahuan teknis dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengoperasikan media digital dengan efektif, terampil saat menggunakan media digital dan menyelesaikan permasalahan kehidupan keseharian, memahami aspek sosial juga pengaruh media digital di masyarakat, selain itu untuk menumbuhkan sikap positif mengenai media digital dan kesiapan dalam mengimbangi perkembangan era digitalisasi. Artinya terjadi peningkatan literasi digital siswa yang tinggi setelah menggunakan media perpustakaan digital.

Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa penelitian ini terbatas pada buku fiksi dan nonfiksi untuk siswa kelas 5 sekolah dasar. oleh karena itu, diharapkan adanya

penelitian lanjutan yang lebih luas dan mudah terkait media perpustakaan digital untuk siswa sekolah dasar guna meningkatkan literasi digital siswa dan pembiasaan membaca buku sedari sekolah dasar.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media perpustakaan digital melalui *web design canva* untuk meningkatkan literasi digital siswa. Penilaian oleh ahli media 94, 6% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya, hasil validasi ahli materi 100% artinya sangat valid. Sedangkan hasil kelayakan produk oleh guru diperoleh hasil 95% yang dimaknai media sangat layak di uji coba kepada siswa. Hasil gain-score menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan literasi digital pada siswa sebesar 0,94 dengan kategori peningkatan tinggi.

B. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, media perpustakaan digital melalui *web design canvaini* masih memiliki keterbatasan. Oleh karenanya, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk kebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Perlu adanya penelitian berikutnya yang dapat melakukan pengembangan media perpustakaan digital melalui *web design canva* sehingga dapat menghasilkan media dengan lingkup yang lebih luas dengan desain yang inovatif lagi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media pada penelitian berikutnya harus melalui perencanaan yang lebih baik pula, sehingga dapat memaksimalkan literasi dan pembelajaran yang efektif serta efisien.
3. Bagi sekolah dan guru, dapat memanfaatkan media perpustakaan digital melalui *web design canva* ini sebagai salah satu alternatif penunjang literasi.

DAFTAR RUJUKAN

AD, Suharti. (2020). Perpustakaan Digital Pendukung E-Learning Di Era

Disrupsi. *Buletin Perpustakaan*, 2(1), 19–30. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/BuletinPerpustakaan/article/view/14003>

Alfi, C., & Wibangga, D. S. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) Dengan Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMAN 2 Malang*. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 7(4), 768. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i4.833

Alfi, C., Fatih, M., & Islamiyah, I.K (2022). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 8(3), 551–566. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i2.487

Dumaris E, Dkk,. 2022. *Literasi Digital Berbasis Pendidikan*. Padang: Pt. Global Eksekutif Teknologi.

Fatih, M, dkk,(2024) Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKN Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar, *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(1), 112-120. https://doi.org/10.28926/riset_konseptua.v6i1.467

Kemendikbudristek. 2021. *Modul Literasi Digital disekolah dasar*. Jakarta : Direktorat Sekolah Dasar.

Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies and Issues*. Mahwah. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers

Zulmi, F. A., Akhlis, I., Fisika, J., Matematika, F., Alam, P., & Semarang, U. N. (2020). *Pengembangan Lkpd Berekstensi Epub Berbasis Discovery Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik*. *Upej Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 209-216.