



A. Rahmatang¹
 Andi Srimularahmah²
 A. Nurhabibi Marwil³

PENINGKATAN BUDAYA LITERASI DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA BERBASIS APLIKASI CANVA PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 SIBULUE

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan budaya literasi digital terhadap kemampuan membaca berbasis aplikasi Canva pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue. Fokus penelitian ini dilihat pada tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran ter khusus pada membaca dalam upaya meningkatkan budaya literasi berbasis aplikasi Canva di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue yang dilakukan dengan dua siklus. Data penelitian ini berupa hasil dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta observasi dan dokumentasi di lapangan terhadap tindakan pembelajaran dan proses budaya literasi digital terhadap kemampuan membaca berbasis aplikasi Canva. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini teknik yang berupa hasil tes siswa dalam membaca, serta teknik non tes yang berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa. Keberhasilan siswa pada proses pembelajaran membaca dapat dilihat pada ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa sudah mencapai 85% siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas. Pada siklus I mencapai 70% dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 90% siswa yang mendapatkan nilai 75 ke atas, maka persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II Mencapai 20%. Selain itu, dapat juga dilihat pada ke antusiasan, keaktifan, keseriusan, kreativitas, keberanian, dan kerja sama siswa dalam melaksanakan setiap kegiatan yang dilakukan. Peningkatan kemampuan membaca budaya literasi digital berbasis Canva di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue dapat terlihat pada hasil membaca siswa pada aplikasi Canva. Siswa dapat menghasilkan karya tanpa dengan memperhatikan ketepatan menyuarakan penulisan, kewajaran lafal, kewajaran intonasi, kelancaran, serta kejelasan suara dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa proses kegiatan membaca budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue Mengalami peningkatan dan penelitian ini berhasil.

Kata Kunci: Budaya, Lierasi Digital, Aplikasi Canva

Abstract

This study is a classroom action research that aims to determine the improvement of digital literacy culture on reading skills based on Canva application in class VIII students of SMP Negeri 1 Sibulue. The focus of this research is seen in the planning, implementation, and evaluation stages of learning specifically on reading in an effort to improve the Canva application-based literacy culture in class VIII SMP Negeri 1 Sibulue which is carried out with two cycles. This research data is in the form of results from planning, implementation, evaluation, as well as observation and documentation in the field of learning actions and the process of digital literacy culture on reading skills based on Canva applications. The data collection techniques used in this study are techniques in the form of student test results in reading, as well as non-test techniques in the form of observation and documentation. The results showed that learning digital literacy culture based on Canva application can improve students' reading skills. The success of students in the reading learning process can be seen in

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bone
 email : andirahmatang0@gmail.com, andsirimularahmah@gmail.com, nurnurnur399@gmail.com,

the classical completeness obtained by students has reached 85% of students who get a score of 75 and above. In cycle I, it reached 70% and increased in cycle II to 90% of students who scored 75 and above, so the percentage increase from cycle I to cycle II reached 20%. In addition, it can also be seen in the enthusiasm, activeness, seriousness, creativity, courage, and cooperation of students in carrying out each activity carried out. The improvement in the ability to read Canva-based digital literacy culture in class VIII SMP Negeri 1 Sibulue can be seen in the results of students' reading in the Canva application. Students can produce work without paying attention to the accuracy of voicing writing, reasonableness of memorization, reasonableness of intonation, fluency, and clarity of sound well. Based on the results of this study, it can be stated that the process of reading digital literacy culture activities based on Canva application in class VIII SMP Negeri 1 Sibulue has improved and this research is successful.

Keywords: Culture, Digital Lieration, Canva Apps

PENDAHULUAN

Pendidikan mengalami pembaharuan dari masa ke masa dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan pada setiap jenjang. Pembaharuan terjadi pada setiap aspek pendidikan seperti kurikulum, silabus, untuk pendidikan tinggi, strategi, teknik, pendekatan, dan media pembelajaran. Semua aspek pendidikan tersebut mengalami pembaharuan berdasarkan kebutuhan peserta didik sesuai perkembangan zaman atau era. Pada dewasa ini disebutlah pendidikan di era reformasi berbasis tekonolgi. Peran teknologi dalam pendidikan terwujud nyata pada media pembelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi pada saat ini dikenal dengan pendidikan berbasis digital, dimana digital merupakan media utama sebagai alat untuk pelaksanaan pendidikan. Digital sebagai media pembelajaran dirancang oleh pendidik sesuai kebutuhan pada setiap jenjang pendidikan (Duryat, 2022).

Ada empat dasar-dasar kompetensi digital yang harus dimiliki oleh seorang peserta didik yaitu : kompetensi informasi yaitu salah satu sumber informasi yang disediakan oleh media digital sebagai sumber belajar disebut dengan literasi digital. Literasi digital adalah salah satu indikator dalam pendidikan dan kebudayaan untuk menciptakan cara berfikir peserta didik yang kritis dan kreatif. Literasi digital memicu peserta didik dari penerima kemampuan peserta didik dalam menemukan, mengolah, memperkirakan, dan menggunakan informasi dan dapat dipertanggungjawabkan, komunikasi yaitu kemampuan siswa dalam penggunaan fitur media sosial untuk bertukar pikiran dengan yang lainnya, kompetensi kreasi konten yaitu kemampuan siswa dalam membuat sebuah karya yang inovatif, kompotensi keamanan yang berguna untuk melindungi segala data yang dimiliki.

Berdasarkan fenomena yang ada seperti di lingkungan sekolah terdapat siswa yang masih kurang dalam literasi membaca, serta kesulitan mengutarakan pendapatnya secara lisan. Siswa yang kurang berminat pada kegiatan membaca dan menulis. Siswa yang kurang terampil dalam menggunakan berbagai sumber hingga kejenuhan dalam membaca buku yang ada di sekolah, sehingga menyebabkan turunya minat baca siswa seperti yang terjadi di SMP Negeri 1 Sibulue. Pada proses pembelajaran yang terjadi guru menjelaskan dengan menggunakan buku bahan ajar yang berbntuk buku paket sehingga dalam hal ini siswa yang menerimangan kurang maksimal serta tingkat minat baca siswa yang kurang.

Pentingnya kemampuan literasi digital bagi siswa seperti kemampuan dalam mengakses informasi, membaca, mengedit dokumen, sehingga membuat desain. Pemanfaatan teknologi informasi tidak didukung dengan kemampuan untuk memahami dan meningkatkan literasi digital, kemampuan literasi digital untuk peningkatan kemampuan siswa dalam mencari referensi pembelajaran pada situs tertentu masih sangat kurang dan perlu ditingkatkan kemampuannya. Oleh karena itu, salah satu media yang dianggap bisa digunakan dalam literasi digital yaitu Canva.

Berdasarkan penelitian (Fitriani et al., 2023) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain efektif dalam mendorong aktivitas literasi yang menyenangkan di Desa Sokawati. Kemudian selanjutnya penelitian (Tamyis, 2022) menyatakan bahwa Salah satu inisiatif pemerintah untuk membangkitkan kembali kecintaan membaca pada siswa adalah Global Literacy Strategy (GLS). Penelitian yang lain yang dilakukan oleh yang berjudul "Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Microsof Sway untuk Meningkatkan Literasi

Keberencanaan Siswa SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-Modul interaktif hasil pengembangan valid untuk meningkatkan literasi kebencanaan ditinjau dari hasil validasi ahli dan praktisi serta tanggapan guru dan siswa.

Berdasarkan Permasalahan di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan Budaya Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini pada saat tindakan kelas adalah dengan melakukan dua siklus; siklus I dilaksanakan dengan dua sesi per minggu atau dua jam pengajaran (2 x 45 Menit), siklus II pembelajaran tersebut diajarkan dua kali seminggu, dengan total pengajaran dua jam (2 x 45 Menit), dan memiliki aspek penilaian membaca; (a)ketepatan menyuarakan penulisan, (b)kewajaran lafal, (c)kewajaran intonasi, (d)kejelasan, (e)kejelasan suara, dengan 4 tahapan; perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP NEGERI 1 SIBULUE yang berjumlah 25 orang.

Instrumen Penelitian menggunakan instrumen tes dan non tes, instrumen tes dibuat untuk melakukan yang harus dicapai pada saat membaca kriteria penilaian sebagai bahan acuan, instrumen non tes berupa pedoman observasi dan pedoman dokumentasi pada saat penelitian berlangsung. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini berupa teknik tes dan non tes serta observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan analisis kuantitatif guna mengetahui peningkatan budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva pada siswa kelas VIII.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian yang dilaksanakan di Smp Negeri 1 Sibulue Kelas VIII untuk mengetahui peningkatan Budaya Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Berbasis Aplikasi Canva dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Tes membaca Literasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Siklus I

| No. | Interval Nilai | Keterangan | Posttesttest | | Rata - rata |
|--------|----------------|-------------|--------------|------------|-------------------|
| | | | Frekuensi | Persentase | |
| 1. | 86 – 100 | Sangat Baik | 2 | 8% | 1775/25 =70.00 |
| 2. | 71 – 85 | Baik | 9 | 36% | |
| 3. | 61– 70 | Cukup | 8 | 32% | |
| 4. | 51– 60 | Kurang | 6 | 24% | |
| Jumlah | | | 25 | 100% | |

Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 70,00. Sebanyak 2 atau 8% siswa memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 86 - 100. Sebanyak 9 atau 36% siswa yang memperoleh nilai kategori baik dengan rentang nilai 71 - 85. Sebanyak 8 atau 32% siswa yang memperoleh nilai kategori cukup Dengan rentang nilai 61 - 70. Sebanyak 6 atau 24% siswa yang memperoleh nilai kategori kurang dengan rentang nilai 51 - 60.

Nilai yang diperoleh dari tabel 1 tersebut merupakan nilai dari gabungan keempat aspek penilaian membaca yang diujikan, yaitu (a) ketepatan menyuarakan penulisan, (b) kewajaran lafal, (c) kewajaran intonasi, (d) kelancaran, (e) kejelasan suara.

Tabel 2. Hasil Tes membaca Literasi Digital Berbasis Aplikasi Canva Siklus II

| No. | Interval Nilai | Keterangan | Posttesttest | | Rata - rata |
|--------|----------------|-------------|--------------|------------|-------------------|
| | | | Frekuensi | Persentase | |
| 1. | 86 – 100 | Sangat Baik | 10 | 60% | 2250/25 =90,00 |
| 2. | 71 – 85 | Baik | 15 | 40% | |
| 3. | 61– 70 | Cukup | - | - | |
| 4. | 51– 60 | Kurang | - | - | |
| Jumlah | | | 25 | 100% | |

Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 90,00. Sebanyak 15 atau 60% siswa memperoleh nilai sangat baik dengan rentang nilai 86 - 100. Sebanyak 10 atau 34% siswa yang memperoleh nilai kategori baik dengan rentang nilai 71 - 85.

Nilai yang diperoleh dari tabel 2 tersebut merupakan nilai dari gabungan keempat aspek penilaian membaca yang diujikan, yaitu (a) ketepatan menyuarakan penulisan, (b) kewajaran lafal, (c) kewajaran intonasi, (d) kelancaran, (e) kejelasan suara.

Perbandingan nilai siswa dalam budaya literasi digital terhadap kemampuan membaca berbasis aplikasi Canva di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Peningkatan Nilai Siswa Pada Siklus I dan Siklus II untuk Setiap Aspek Membaca

| No | Aspek Penilaian | Nilai | | Keterangan |
|----|---------------------------------|----------|-----------|------------|
| | | Siklus I | Siklus II | |
| 1. | ketepatan menyuarakan penulisan | 3,12 | 3,56 | Meningkat |
| 2. | kewajaran lafal | 2,68 | 3,44 | Meningkat |
| 3. | kewajaran intonasi | 2,84 | 3,56 | Meningkat |
| 4. | Kelancaran | 2,80 | 3,76 | Meningkat |
| 5. | kejelasan suara | 2,76 | 3,72 | Meningkat |

Dengan demikian, penggunaan budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue.

Perbandingan peningkatan nilai siswa dalam membaca pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Siswa Siklus I dan Siklus II

| Siklus | Skor | Persentase | Persentase Kenaikan |
|--------|------|------------|---------------------|
| I | 1775 | 70 % | 90-70 =20 % |
| II | 2250 | 90% | |

Berdasarkan tabel 4, perbandingan nilai siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari kategori cukup menjadi kategori sangat baik dengan persentase 70% menjadi 90%. Maka, persentase kenaikan dari siklus I ke siklus II mencapai 20%. Peningkatan yang terjadi pada siklus II menunjukkan ketuntasan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue dalam Budaya literasi digital terhadap kemampuan Membaca berbasis aplikasi Canva. Pencapaian hasil tes tersebut Mengedukasi bahwa pembelajaran membaca berbasis aplikasi Canva di kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue tidak perlu dilanjutkan siklus ketiga. Dengan demikian, penggunaan budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue.

Hasil penilaian budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I mencapai 70% meningkat menjadi 90% dengan kategori sangat baik. Maka, persentase kenaikan siklus I ke siklus II sebanyak 20%. Peningkatan pada siklus II menunjukkan ketuntasan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue dalam budaya literasi digital terhadap kemampuan membaca berbasis aplikasi Canva. Pencapaian hasil tes tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran budaya literasi digital berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, karena telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal. Dengan demikian, penerapan budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sibulue.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi, evaluasi dan refleksi. Penerapan budaya literasi digital berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa, hal ini dibuktikan dari persentase hasil siklus I

mencapai 70% dan siklus II mencapai 90% dan dapat dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260– 266.
- Deddy Mulyana, Metodologi penelitian Kualitatif. Paradigma Baru ilmu komunikasi dan ilmu Sosial Lainnya, Cet. IV ; Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2004
- Duryat, DR H. Masduki. 2022. Analisis Kebijakan Pendidikan; Teori Dan Praktiknya Di Indonesia. Penerbit K-Media
- Iwan Hermawan, Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuningan, Cet ; I; 2019 KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, 2016
- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD.
- Lestari, Utari Hesti. 2023. "Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Iklan Media Cetak Dan Elektronik Berbasis Canva Di Sds It SulthoniyahSambas." *Prosiding Seminar Nasional Universitas Jabal Ghafur*. Vol. 2.
- Lex J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004
- Muslimin, Rahmatan I .2020. "Pengaruh Budaya Literasi Digital terhadap Pembentukan Sikap dan Karakter Masyarakat dalam Pembatasan Sosial Akibat Pandemi Covid-19." *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya* 10. 3: 21-36.
- Naufal, Haickal Attallah.2021. "Literasi digital." *Perspektif* 1.2: 195-202.
- Pelangi, Garris, U. Syarif, and H. 2020. Jakarta. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8.2 : 79-96.
- Rahayu, Desti. 2019. "Menumbuhkembangkan Budaya Melek Literasi Digital bagi Peserta Didik." *Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK)*
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Tim Gerakan Literasi Nasional. (2017). Materi pendukung literasi digital, gerakan literasi nasional. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Warsihna, Jaka. "Meningkatkan literasi membaca dan menulis dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK)." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 4.2 (2016): 67-80.
- Wahyuni, W. (2018). A Digital Practical Application in Teaching Functional Text; Canva, 400.
- Yudistira, R., dkk. (2020). Pentingnya perkembangan pendidikan di era modern. *Prosiding samasta Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Zebua, 2023. Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan*, 2(1) 229-234.