

Pengembangan Video Interaktif Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Mengetahui Kemampuan Literasi SD NU Sleman Yogyakarta

Azizatul Alif Syafriza^{1*}, Mustamid², Novi Kusumastutik³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta,
Indonesia

Email: azizatul_alif@unu-jogja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian pengembangan media pembelajaran video interaktif tema Selalu Berhemat Energi dilakukan berdasarkan kebutuhan dari SD NU Sleman yang memerlukan media menarik untuk mendukung kebutuhan literasi peserta didik. Penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video interaktif tema selalu berhemat energi, mengetahui kemampuan literasi peserta didik di kelas IV melalui media pembelajaran video interaktif, serta menguji tingkat kelayakan media yang dihasilkan. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development* menggunakan model 4-D, yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate*. Populasi pada penelitian berjumlah 66 orang. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media digunakan lembar validasi media dan bahasa yang dilakukan kepada guru kelas berjumlah 3 orang. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi peserta didik digunakan lembar angket yang diisi oleh peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan pada media pembelajaran dan soal yang terdapat pada permainan. Teknik analisis data pada penelitian ini dilihat dari rerata skor kelayakan dari sisi materi dan media adalah sebesar 85,75% yaitu sangat layak. Sementara analisis literasi dilihat dari skor angket literasi peserta didik. Nilai rerata angket literasi diperoleh 93,7% ini masuk dalam kategori sangat baik. Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran video interaktif tema selalu berhemat energi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran serta terbukti mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Media pembelajaran video interaktif mendorong peserta didik menjadi lebih antusias dalam mempelajari isi materi dan mampu meningkatkan kemampuan literasi dari segi membaca petunjuk juga membaca materi. Media pembelajaran video interaktif mendorong peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang terlihat dari hasil tes dalam permainan.

Kata Kunci: *Pengembangan, Video, Literasi*

ABSTRACT

Research on the development of interactive video learning media with the theme Always Save Energy was carried out based on the needs of SD NU Sleman which requires

interesting media to support students' literacy needs. The research was conducted with the aim of developing interactive video learning media with the theme of always saving energy, knowing the literacy skills of students in class IV through interactive video learning media, and testing the feasibility level of the resulting media. The type of research in this research is development or Research and Development using the 4-D model, which consists of define, design, develop, and disseminate. The population in the study amounted to 66 people. The research instrument used to determine the feasibility of the media used media and language validation sheets which were carried out for 3 class teachers. The instrument used to determine students' literacy skills used questionnaires filled in by students after completing activities on learning media and questions contained in the game. The data analysis technique in this study was seen from the average feasibility score in terms of material and media, which was 85.75%, which was very feasible. While the literacy analysis is seen from the scores of students' literacy questionnaires. The mean value of the literacy questionnaire was obtained at 93.7%, which is in the very good category. This study concluded that interactive video learning media with the theme of always saving energy is very suitable for use in the learning process and is proven to be able to improve students' literacy skills. Interactive video learning media encourages students to be more enthusiastic in learning the content of the material and is able to improve literacy skills in terms of reading instructions as well as reading material. Interactive video learning media encourages students to better understand the learning material as seen from the test results in the game.

Keyword : **Development, Video, Literacy**

PENDAHULUAN

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) adalah program yang digalakkan negara dalam hal ini pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Salah satu kegiatan yang dilakukan pada dalam gerakan tersebut yaitu kegiatan membaca 15 (lima belas) menit membaca buku di luar pelajaran, sebelum waktu pembelajaran dimulai. Tujuan dari kegiatan membaca sebelum pembelajaran dilakukan guna memupuk kemauan baca peserta didik serta menambah kecakapan membaca supaya pengetahuan yang diperoleh lebih baik dan menyeluruh. GLS merupakan kegiatan yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan siswa, pendidikan dan tenaga kependidikan, serta orang tua (Agustina, Ramdhani, and Enawar 2022). GLS dilakukan dengan menampilkan praktik baik tentang literasi dan menjadikannya sebagai kebiasaan serta budaya di lingkungan sekolah. GLS juga dapat dilakukan melalui perpustakaan yang tersedia di setiap sekolah. Literasi merupakan kemampuan yang sangat diperlukan pada era abad ke-21 (Nurhayani and Nurhafizah 2022).

Literasi merupakan kemampuan membaca dan menulis. Kemampuan literasi tidak hanya dilihat dari kemampuan membaca dan menulis saja tapi juga memahami dalam arti menganalisa, mengkritisi dan merefleksikan apa yang dibaca (Hastuti and Lestari 2018). Perkembangan literasi menjadi sangat penting diperhatikan, karena literasi merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk menjalani hidup di masa yang akan datang. Literasi lama mencakup kompetensi calistung. Sedangkan literasi baru mencakup literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Literasi data terkait dengan kemampuan membaca, menganalisis dan membuat konklusi berpikir berdasarkan data dan informasi (big data) yang diperoleh. Literasi teknologi terkait dengan kemampuan memahami cara kerja mesin (Fitriani and Aziz 2019). Secara umum kemampuan literasi ialah bagaimana mengajarkan siswa agar giat membaca dan menulis (Ati and Widiyanto 2020). Literasi berupa kemampuan yang mengarah pada kegiatan mengakses informasi melalui kegiatan membaca, menulis, menelaah, megobservasi, dan memaknai informasi secara kritis, idealis, dialektis, dan otokratis dimana teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu untuk meningkatkan efektifitas kegiatan berliterasi (Harahap et al. 2022).

Aktivitas literasi yang dilakukan peserta didik kelas IV SD NU Sleman ini untuk meningkatkan ketrampilan membaca dan memahami masalah yang ada agar siswa dapat lebih memiliki pengetahuan dan menambah wawasan. Isi bacaan memuat nilai-nilai moral, sesuai dengan nilai adat istiadat setempat, nasional, dan internasional yang diberikan menyesuaikan tahap perkembangan peserta didik. Aktivitas berkaitan dengan literasi ini penting dilakukan dengan melibatkan semua *stakeholder* dibidang pendidikan. Melibatkan orang tua atau wali peserta didik dan lingkungan sekitar menjadi bagian penting dalam suksesnya aktivitas literasi.

Perpustakaan sekolah memiliki fungsi sebagai pusat penyelenggaran bahan bacaan dan sumber belajar (Artana 2019) (Lestari and Harisuna 2019). Taman baca di sekolah dasar umumnya memiliki peran mengkoordinasi pojok baca di setiap kelas, area baca, dan infrastruktur literasi lain di sekolah (Hasanah and Silitonga 2020). Tujuan diadakannya perpustakaan sekolah guna mendukung kegiatan proses pembelajaran di sekolah (Artana 2019). Perpustakaan memiliki peran sebagai alat informasi dan sumber pengetahuan pada proses pembelajaran di wilayah sekolah. Seperti perpustakaan, pojok

baca juga harus memiliki koleksi yang menarik untuk peserta didik. Pemilihan koleksi buku harus disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat pemahaman mereka.

Di era revolusi industri 5.0 ini kemampuan literasi peserta didik sangatlah diperlukan. Peserta didik dengan kemampuan literasi informasi diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Amijaya, Ramdani, and Merta 2018). Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan mampu melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang sehingga ketika menemui masalah peserta didik dapat menemukan pemecahan yang sesuai (Susilowati and Sumaji 2020). Motivasi belajar peserta didik perlu dibangun dalam dirinya, agar peserta didik memiliki kesadaran bahwa belajar adalah kebutuhannya bukan karena diminta.

Pojok baca merupakan sebuah sudut tempat para anak-anak untuk membaca, dipojok baca disediakan buku-buku yang menarik. Pojok baca merupakan salah satu sumber belajar, pojok baca dapat didefinisikan sebagai ruangan didalam kelas yang dilengkapi dengan rak buku dan berbagai koleksi buku yang menarik bagi anak sebagai pemanjangan fungsi dari sebuah perpustakaan. Melalui pojok baca anak akan membiasakan dirinya untuk membaca buku (Nayren and Hidayat 2021). Manfaat adanya pojok baca antara lain adalah, menggerakkan anak untuk lebih sering membaca, memberi kemudahan pada guru meletakkan buku-buku atau sumber pembelajaran yang diperlukan pada lokasi tersebut dan menggerakkan perpustakaan mini untuk kelas (Nurhayani and Nurhafizah 2022).

Warga negara Indonesia memiliki budaya baca yang tergolong masih rendah (Syarif and Elihami 2020), sehingga sudah sewajarnya bila lembaga pendidikan melakukan langkah mengadakan pojok baca sebagai pemanfaatan sudut ruang kelas sebagai lokasi meletakkan buku di tiap-tiap kelas. Penerapan program pojok baca diharapkan mampu memupuk, menumbuhkan minat dan konsistensi siswa dalam membaca (Setiawati and Mahmud 2020).

Minat baca peserta didik menjadi faktor utama guna menambah kualitas sumber daya manusia khususnya pemerintah dalam mendukung suksesnya program pendidikan nasional dengan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya peningkatan mutu sumber daya manusia diperlukan guna persiapan menghadapi persaingan dalam global seiring perkembangan dunia. Kemampuan literasi peserta didik berhubungan

dengan adanya desakan keahlian membaca yang berdampak pada kemampuan memahami, meneliti, dan menerapkan.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SD NU Sleman, peneliti menemukan informasi yang menarik di sekolah ini. Guna meningkatkan literasi membaca peserta didik, sekolah ini menerapkan program Pojok Baca kelas. Melalui program ini diharapkan peserta didik memiliki 4 aspek kemampuan yaitu, aspek pemahaman, aspek penerapan, aspek, penalaran, aspek komunikasi.

Awalnya kegiatan pojok baca tersebut sudah berjalan dengan baik, namun semenjak merebaknya pandemic *covid-19* membuat seluruh kegiatan dilakukan di rumah. Pendidikan menjadi salah satu aspek yang terdampak adanya *covid-19* ini. Hampir seluruh sekolah menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh dalam proses pembelajaran yang umumnya dilakukan di kelas. Program Pojok Baca di SD NU Sleman juga menjadi dampak adanya *covid-19*. Program tersebut akhirnya berhenti karena sekolah ini menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu untuk menunjang kegiatan literasi peserta didik di masa pandemi *covid-19*, diperlukan inovasi dalam menyusun program pojok baca tersebut agar tetap berjalan secara efektif dan efisien. Inovasi yang dirancang yaitu dengan mengembangkan media interaktif berupa web yang didalamnya terdapat video dan *games*. Proses pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila media pembelajaran dipilih dengan tepat dan adaptif dengan perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (IPTEKS) (Yanto 2019). Video ini mencakup materi-materi pelajaran peserta didik. Sementara *games* berisi latihan soal yang mengasah kemampuan peserta didik setelah menyimak video. Media interaktif tersebut dapat diakses melalui media *online*.

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana pengirim dan penerima pesan saling melakukan interaksi satu sama lain (Dewi, Murtinugraha, and Arthur 2018). Media pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya (Yanto 2019). Karakteristik penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Harsiwi and Arini 2020).

Keterlibatan peserta didik secara langsung pada kegiatan pembelajaran melalui media video interaktif ditujukan agar peserta didik semakin memahami materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan (Rahmawati, Khaeruddin, and Amal 2021) bahwa media pembelajaran digolongkan interaktif jika keterlibatan peserta didik dan media terjadi secara langsung, sehingga peserta didik tidak hanya menyimak isi tetapi terlibat langsung. Pengalaman langsung yang diberikan kepada peserta didik menuntut peserta didik aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik merasa bahwa kegiatan tersebut menyenangkan dan memberikan pengalaman baru terhadap peserta didik.

Pemanfaatan video interaktif bukan hanya memberikan manfaat bagi peserta didik saja. Guru juga mendapatkan manfaat dari penggunaan video interaktif ini, salah satunya memberi kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lancar dan dapat menjangkau seluruh kemampuan siswa. Sejalan dengan pendapat (Gunawan 2020) pemanfaatan video interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis kemampuan literasi peserta didik kelas IV di SD NU Sleman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* disingkat dengan 4-D, yang terdiri dari *define, design, develop, dan disseminate* (Thiagarajan, Semmel, and Semmel 1974). Model ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer berupa web.

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2022. Lokasi di SD NU Sleman yang beralamat di Jl. Ringroad Barat, Mlangi, Nogotirto, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, DI Yogyakarta. Populasi penelitian kelas 4 SD NU Sleman yang terdiri dari kelas 4 (A,B,C) dengan total 66 peserta didik. Sampel yang digunakan adalah keseluruhan populasi karena jumlah populasi kurang dari 100. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi media dan bahasa yang dilakukan kepada guru kelas A, B, dan C yang berjumlah 3 orang. Validasi media dan Bahasa digunakan untuk mengetahui kelayakan media dari sisi guru. Penilaian kelayakan media dianalisis dengan menggunakan rumus 1

$$\text{Kelayakan media} = \frac{\text{Jumlah skor hasil yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots (\text{rumus 1})$$

Pemberikan skor kelayakan media dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Kelayakan Media

No	Skor Kelayakan Media (%)	Kategori
1	85-100	Sangat layak
2	69-84	Layak
3	53-68	Cukup Layak
4	37-52	Kurang Layak
5	20-36	Tidak Layak

Sumber: (Prasetyo 2019)

Instrumen penelitian yang kedua merupakan angket yang diberikan kepada peserta didik sebagai analisis kemampuan literasi. Analisis kemampuan literasi peserta didik dilakukan dianalisis dengan menggunakan rumus distribusi frekuensi berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots (\text{rumus 2})$$

Keterangan:

P= persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah responden

Hasil perhitungan skor angket pada nilai rata-rata distribusi frekuensi dihitung dengan menggunakan nilai standar 100 yang berpedoman pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Penilaian Angket Literasi

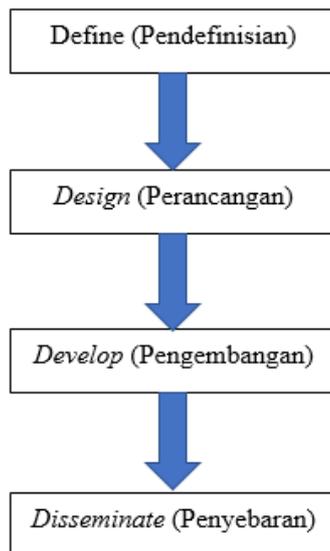
No	Skor Angket Literasi (%)	Kategori
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	1-20	Kurang sekali

Sumber: (Prasetyo 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1 merupakan bagan alur penelitian yang dilakukan selama waktu yang telah ditentukan, yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Keempat

tahap dilakukan secara berurutan dengan periode tertentu berdasarkan kecukupan waktu pada masing-masing langkah. Pada setiap pelaksanaan, langkah-langkah yang dilakukan dikontrol secara cermat agar produk yang dihasilkan selama pengembangan adalah produk yang layak, serta memiliki kualitas yang baik.



Gambar 1. Bagan Penelitian

Keterangan Bagan Penelitian: Observasi lapangan dilakukan di SD NU Sleman. Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan laboratorium sosial dilakukan di SD NU Sleman. Peneliti dan tim mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SD NU Sleman.

Pada tahap *define*, (Thiagarajan, Semmel, and Semmel 1974) menjelaskan bahwa analisis kebutuhan di lapangan dalam penelitian pengembangan dilakukan melalui wawancara dan studi literatur. Analisis kebutuhan oleh Azizatul Alif Syafriza, M.Pd. dan Mustamid, M.Pd, Penelitian dilakukan berdasarkan indikator capaian program, yaitu; Mengembalikan Gerakan Literasi, Meningkatkan kemampuan literasi, dan Meningkatkan kemampuan *Problem Solving* berbasis HOTS.

Pada tahap *design*, dilakukan melalui pemilihan format dan rancangan awal media berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap *define*. Mengkonsepkan media sesuai capaian program yang dilakukan mahasiswa dengan arahan dosen pembimbing. Media yang dipilih berupa web dengan konten materi berupa video pembelajaran singkat. Terdapat 3 video dengan materi matahari, air, dan angin dengan durasi masing-masing 3-

5 menit. Setiap video dilengkapi dengan *games* sebagai bentuk evaluasi. Bentuk *games* juga bervariasi, yaitu *games* pesawat, *games* labirin, dan *games* kuis.

Pada tahap *develop*, membuat rancangan menjadi media dan menguji validitas media melalui validasi ahli materi dan validasi ahli media sampai menghasilkan produk media sesuai dengan kebutuhan (Thiagarajan, Semmel, and Semmel 1974). Penyusunan media literasi berupa video dan *games* dilakukan dengan dibantu oleh 2 mahasiswa. Kesesuaian isi dan tampilan, oleh Azizatul Alif Syafriza, M.Pd dan Mustamid, M.Pd. Kemudian didukung dengan validasi yang dilakukan oleh guru kelas IV A, B, dan C. Rerata skor di sisi materi dari ketiga guru kelas adalah 85,3% yaitu sangat layak untuk diujicobakan. Rerata skor dari segi media dari ketiga guru kelas adalah 86,2% yaitu sangat layak untuk diujicobakan. Rerata skor kelayakan dari sisi materi dan media adalah sebesar 85,75% yaitu sangat layak. Uji produk kepada peserta didik (terbatas 1 kelas) oleh Azizatul Alif Syafriza, M.Pd, Mustamid, M.Pd, dibantu oleh 2 mahasiswa. Uji coba terbatas dilakukan pada 27 Juli 2022. Evaluasi produk oleh Azizatul Alif Syafriza, M.Pd, Mustamid, M.Pd, dibantu oleh 2 mahasiswa. Evaluasi produk dilakukan pada 1 Agustus 2022. Evaluasi dilakukan pada perbaikan kesesuaian animasi video dengan suara dan perbaikan kosa kata pada *games* dan kecepatan waktu pada *games*.

Pada tahap *desiminate*, dilakukan tahapan berupa penyebarluasan produk yang telah teruji secara terbatas untuk dimanfaatkan oleh orang lain. Uji produk secara luas (3 kelas) oleh Azizatul Alif Syafriza, M.Pd, Mustamid, M.Pd, dibantu 2 mahasiswa. Uji coba dilakukan pada 5 Agustus 2022. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada uji coba produk secara luas diperoleh data bahwa ketiga *games* yang disajikan bersamaan dengan video pembelajaran sebagai literasi memiliki kelayakan yang berbeda. *Games* pesawat memiliki nilai kelayakan 58,89%. *Games* labirin memiliki nilai kelayakan 53,75%. *Games* kuis memiliki nilai kelayakan 74,9%. Dari data tersebut diketahui bahwa *games* kuis memiliki nilai kelayakan paling tinggi. Hasil nilai kelayakan tertinggi dari *games* ini terjadi karena *games* kuis memiliki tingkat kesulitan yang lebih rendah dibandingkan 2 *games* lainnya. Luaran produk berbentuk *web* dengan *link*: <https://sites.google.com/view/bimbelsyafdan/halaman-muka>

Angket literasi diisi oleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah belajar menggunakan media sesuai dengan pendapat masing-masing peserta didik. Angket literasi berisi 15 pernyataan yang ditulis dengan jelas dan singkat sehingga mudah

dipahami dengan pilihan jawaban “ya” atau “tidak”. Hasil rekapitulasi angket literasi dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Angket Literasi Peserta Didik

No.	Pernyataan	Frekuensi jawaban		Persentase jawaban	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Setelah belajar menggunakan multimedia interaktif ini saya lebih mengerti isi dari materi yang disampaikan	62	4	93,9	6,1
2	Multimedia interaktif ini mudah saya pahami	65	1	98,5	1,5
3	Membaca dan belajar tentang materi yang bersangkutan menjadi lebih menyenangkan	63	3	95,5	4,5
4	Memotivasi saya dalam mempelajari materi	58	8	87,9	12,1
5	Penyajian materi yang runtut	63	3	95,5	4,5
6	Kegiatan pembelajaran menarik dan menyenangkan	64	2	97,0	3,0
7	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	59	7	89,4	10,6
8	Tulisan dalam multimedia interaktif ini dapat dibaca dengan jelas	57	9	86,4	13,6
9	Gambar-gambar dan animasi yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	63	3	95,5	4,5
10	Tidak terdapat kosa kata sulit	62	4	93,9	6,1
11	Evaluasi yang digunakan menarik	66	0	100,0	0,0
12	Suara dalam video terdengar jelas	61	5	92,4	7,6
13	Tampilan multimedia interaktif menarik	65	1	98,5	1,5
14	Multimedia interaktif mudah saya gunakan	62	4	93,9	6,1
15	Materi yang dipelajari berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	58	8	87,9	12,1
Rerata				93,7	6,3

Sumber: data penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil rekapitulasi angket secara menyeluruh diperoleh nilai rerata peserta didik yang menjawab “ya” dari keseluruhan pernyataan pada angket literasi ialah sebesar 93,7% masuk pada kategori sangat baik dan peserta didik yang menjawab “tidak” sebesar 6,3%, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran

video interaktif ini dapat dikategorikan mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Media video interaktif dapat mendorong peserta didik antusias dan tertarik dalam mempelajari isi materi serta mampu meningkatkan kemampuan literasi dari segi membaca petunjuk juga membaca materi. Media pembelajaran video interaktif mendorong peserta didik lebih memahami materi pembelajaran yang terlihat dari hasil tes dalam permainan. Nilai rerata hasil tes yang diperoleh dari games di ketiga kelas 80.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media video interaktif dilihat dari segi materi dan isi dapat digilingkan sebagai media dengan kelayakan sangat layak untuk dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar dalam pembelajaran di kelas dengan nilai kelayakan sebesar 85,75%. Media video interaktif juga mampu mendorong kemampuan literasi siswa, hal ini terlihat dari rerata angket sebesar 93,7% termasuk golongan sangat baik. Media video interaktif mampu mendorong peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang terlihat dari nilai dalam permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Neli, Intan Sari Ramdhani, and Enawar. 2022. "Analisis Gerakan Literasi Pojok Baca Terhadap Minat Baca Kelas 4 SDN Bojong 04." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4(5): 1999–2003. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Amijaya, Lalu Sunarya, Agus Ramdani, and I Wayan Merta. 2018. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik." *Jurnal Pijar Mipa* 13(2): 94–99.
- Artana, I Ketut. 2019. "Upaya Mengoptimalkan Peran Perpustakaan Sekolah Melalui Pengelolaan Yang Profesional." *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi* 6(1): 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/AP/article/view/22181>.
- Ati, Aster Pujaning, and Sigit Widiyanto. 2020. "Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi." *Basastra* 9(1): 105–13.
- Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha, and Riyan Arthur. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj." *Jurnal PenSil* 7(2): 95–104.
- Fitriani, Yani, and Ikhsan Abdul Aziz. 2019. "Literasi Era Revolusi Industri 4.0." In *Prosiding SENASBASA (Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra)*, , 100–104.
- Gunawan, Doni. 2020. "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek." *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA* 2(1): 1–9.
- Harahap, Dharma Gyta Sari, Fauziah Nasution, Eni Sumanti Nst, and Salman Alparis Sormin. 2022. "Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal*

- Basicedu* 6(2): 2089–98.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4(4): 1104–13.
- Hasanah, Uswatun, and Mirdat Silitonga. 2020. *Implementasi Gerakan Literasi Di Sekolah Dasar*. 1st ed. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hastuti, Sunu, and Nia Agus Lestari. 2018. “Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi Di Sd Sukorejo Kediri.” *Jurnal Basataka (JBT)* 1(2): 29–34.
- Lestari, Indah Ayu, and Nadia Rizky Harisuna. 2019. “Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran Siswa Terhadap Minat Baca Siswa.” In *Diskusi PAnel Nasional Pendidikan Matematika 2019*, , 195–200.
- Nayren, Jazilah, and Heri Hidayat. 2021. “Pengaruh Nilai-Nilai Estetika Pada Penataan Pojok Baca Terhadap Minat Baca Anak Usia Dini.” *Al-Abyadh* 4(2): 81–88.
- Nurhayani, N, and N Nurhafizah. 2022. “Media Dan Metode Pengembangan Literasi Anak Usia Dini Di Kuttab Al Huffazh Payakumbuh.” *Jurnal Basicedu* 6(6): 9333–43. <https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3598>.
- Prasetyo, A T. 2019. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Siswa Sekolah Dasar.” *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi* ... 8(4): 278–87. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiptp/article/view/16243>.
- Rahmawati, Rina, Khaeruddin, and Amri Amal. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1(1): 29–38.
- Setiawati, Setiawati, and Muchammad Eka Mahmud. 2020. “Studi Analisis Program Pojok Baca Dalam Menstimulasi Minat Baca Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Darul Da’wah Wal Irsyad Tani Aman Tahun Ajaran 2019-2020.” *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo* 1(2): 85–98.
- Susilowati, Yayuk, and Sumaji. 2020. “Interseksi Berpikir Kritis Dengan High Order Thinking Skill (HOTS) Berdasarkan Taksonomi Bloom.” *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya* 5(2): 62–71. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/silogisme>.
- Syarif, Irman, and Elihami Elihami. 2020. “Pengadaan Taman Baca Dan Perpustakaan Keliling Sebagai Solusi Cerdas Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik SDN 30 Parombean Kecamatan Curio.” *Maspul Journal of Community Empowerment* 1(1): 109–17.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S Semmel, and Melvyn I Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. 1st ed. Minnesota: Indiana University.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.” *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19(1): 75–82.