
ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM MENUMBUHKAN KESADARAN BUDAYA BACA SISWA

Suciati Nur Apriyanti, Setiana

Email: suciatinura@gmail.com, nsetiana708@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
Artikel Masuk: 6 Agustus 2024 Artikel Review: 9 Agustus 2024 Artikel Revisi: 11 Agustus 2024	Pada era revolusi industri 4.0 saat ini salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah membaca. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi awal pada SDN Cigugur ditemukan bahwa keterampilan membaca siswa masih dalam kategori rendah. Kesadaran budaya baca siswa masih kurang sehingga perlunya upaya guru dalam menumbuhkan kesadaran budaya baca pada siswa yaitu melalui pemanfaatan media digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak penggunaan media digital dalam menumbuhkan kesadaran budaya baca siswa di SDN Cigugur. Metode yang digunakan yaitu kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam menumbuhkan kesadaran budaya baca siswa berdampak positif, diantaranya siswa memiliki keinginan untuk membaca karena media yang menarik salah satunya penggunaan aplikasi literacy cloud dan wardawall, siswa menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada saat membaca, siswa lebih tertarik dalam memperoleh informasi ketika membaca.
Kata Kunci: Penggunaan, Media Digital, Kesadaran Budaya Baca	

Pendahuluan

Teknologi pada era revolusi industri 4.0 saat ini berkembang sangat pesat, kemajuan teknologi memaksa setiap orang untuk menyesuaikan diri dengan teknologi dalam segala segi kehidupan. Manusia harus bisa mengikuti perkembangan yang begitu cepat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik dari pengetahuan ataupun keterampilan. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seseorang adalah keterampilan membaca.

Membaca merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh informasi yang disampaikan secara tertulis melalui kata-kata atau bahan tulisan. Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang penting karena dengan membaca menjadi jendela pengetahuan, oleh karena itu ilmu pengetahuan bisa diperoleh melalui kegiatan membaca. Kegiatan membaca sangat perlu dilakukan secara terus menerus, melalui budaya baca dapat membantu seseorang membiasakan diri melakukan kegiatan membaca untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Budaya baca merupakan aktivitas yang dilakukan secara terus menerus sehingga menjadi kebiasaan hidup sehari-hari. Tumbuhnya budaya baca yaitu kebiasaan dalam membaca, sedangkan kebiasaan membaca dapat terpelihara dengan adanya sarana dan prasarana yang tersedia berupa bahan bacaan yang baik dan menarik, baik jenis ataupun jumlah dan mutunya.

Namun kesadaran budaya baca masyarakat Indonesia masih rendah. Berdasarkan data PISA atau (*Programme for International Student Assessment*) yang menilai terkait literasi membaca, menunjukkan peringkat 11 terbawah dari 81 Negara yang didata Haikal, dkk (2024). Artinya minat baca masih sangat rendah. Kondisi ini sangat memprihatinkan karena membaca merupakan aktivitas yang akan membuka wawasan dan pengetahuan.

Selain itu berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cigugur, ditemukan bahwa keterampilan dan minat baca siswa di SDN Cigugur tergolong masih rendah. Ada beberapa faktor yang mengakibatkan rendahnya minat baca siswa di SDN Cigugur. Diantaranya ada faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal disebabkan karena peran perpustakaan yang jarang digunakan oleh siswa, dan program literasi yang belum diterapkan secara maksimal. Selain faktor eksternal ditemukan faktor internal diantaranya siswa masih belum memiliki kesadaran dalam kegiatan membaca, minat baca siswa masih kurang, siswa masih belum paham akan manfaat dari membaca.

Oleh sebab itu perlunya upaya menumbuhkan budaya baca yang harus di mulai dari diri seseorang dan dikuatkan melalui lembaga-lembaga pendidikan. Salah satunya bisa dimulai dari lingkungan sekolah. Menumbuhkan budaya baca di sekolah tentunya bukan hal yang mudah, kesadaran dalam menumbuhkan budaya baca perlu dilakukan melalui berbagai macam program yang dapat mendorong minat baca siswa. Memberikan tugas membaca saja tidak cukup untuk menumbuhkan kesadaran budaya baca siswa. Perlu adanya dukungan dari berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Perlunya upaya guru dalam menumbuhkan budaya baca bukan hanya melalui program yang sudah ada di sekolah saja, melainkan bisa di dukung melalui sarana dan prasarana yang ada.

Salah satunya dengan memanfaatkan media digital. Penggunaan media digital bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja siswa bisa mengaksesnya. Bisa digunakan saat proses pembelajaran ataupun di luar proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu upaya inovatif untuk menumbuhkan budaya baca pada diri siswa. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dari kegiatan membaca yang tersedia dalam media digital salah satunya melalui *handphone*, komputer tablet dan lain lain.

Media digital merupakan media elektronik yang berbasis komputer dengan menggunakan internet. Media digital memiliki dua unsur penting, yaitu unsur pesan yang dibawa sebagai perangkat lunak (*software*), dan unsur peralatan yang menjadi perangkat keras (*hardware*). Media digital meliputi perangkat keras (*hardware*) adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan (*software*) adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat dalam transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Salah satu media digital yang bisa digunakan untuk menunjang proses pembelajaran adalah *literacy cloud*. *literacy cloud* merupakan aplikasi online yang didalamnya terdapat berbagai macam buku-buku berkualitas yang bisa di akses oleh siapa saja dan dimana saja. Penggunaan aplikasi ini bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Selain *literacy cloud* bisa juga menggunakan aplikasi *Wardwall*. Aplikasi ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran berbasis game. Guru bisa menggunakan aplikasi ini untuk mengukur pengetahuan siswa dengan menggunakan aplikasi berbasis game edukatif. Hal ini dapat membantu siswa agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan kondisi yang ada, SDN Cigugur melakukan penerapan media digital dalam menumbuhkan budaya baca disalah satu kelas yang budaya bacanya masih rendah. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait penggunaan media digital dalam menumbuhkan budaya baca pada siswa SD terkhusus siswa SDN Cigugur Kuningan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Sugiono (2023) Penelitian deskriptif adalah metode yang dilakukan untuk mengeksplorasi informasi terhadap suatu objek atau fenomena seluas luasnya dalam jangka waktu tertentu. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cigugur Kuningan Jawa Barat. Teknik analisis data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sumber data pada penelitian ini yaitu data primer berupa hasil wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder merupakan perolehan data dari dokumentasi yang dibutuhkan oleh peneliti

Subjek pengumpulan data menggunakan observasi yaitu guru dan siswa SDN Cigugur. Dengan menggunakan instrumen penelitian observasi berupa daftar ceklis berdasarkan indikator untuk mengukur penumbuhan budaya baca siswa di SDN Cigugur. Subjek pengumpulan data menggunakan wawancara yaitu kepala sekolah, guru dan siswa SDN Cigugur, dengan menggunakan pedoman wawancara. Pengumpulan data berikutnya yaitu dokumentasi dengan menghimpun dokumen yang berkaitan dengan kegiatan penumbuhan budaya baca melalui media digital. Dokumentasi diperlukan untuk merekap data yang di perlukan untuk menunjang penelitian. Prosedur analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data oleh Miles & Huberman (dalam Sugianto, 2020) yaitu melalui tiga kegiatan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dilanjut dengan teknik triangulasi data dan sumber dipergunakan untuk mengecek keabsahan data dalam penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Setelah dilakukan observasi awal, siswa di SDN Cigugur masih tergolong rendah dalam keterampilan membacanya. Faktor yang menyebabkan siswa rendah dalam keterampilan membaca yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu siswa masih belum memiliki kesadaran akan pentingnya manfaat membaca, sehingga minat baca siswa masih kurang, tidak ada motivasi pada diri siswa untuk membaca. Adapun faktor eksternal diantaranya peran perpustakaan yang jarang digunakan oleh siswa, dan program literasi yang belum diterapkan secara maksimal. Oleh karena itu perlunya upaya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam membentuk budaya baca siswa. Guru berusaha untuk merancang suatu kegiatan yang dapat menumbuhkan budaya baca siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang bisa digunakan pada saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar siswa mudah memahami pada yang guru sampaikan melalui media pembelajaran (Apriyanti, S. N 2023). Adapun jenis media pembelajaran salah satunya media digital. Dalam penggunaan media digital pun banyak pula jenisnya bisa menggunakan *hardware* atau pun *software*. Guru menggunakan media digital dalam proses pembelajaran ataupun di luar proses pembelajaran, dengan pemanfaatan media ini guru berusaha untuk membentuk budaya baca siswa.

Hasil observasi pada saat proses pembelajaran peneliti menemukan bahwa ada upaya guru dalam menumbuhkan budaya baca pada siswa diantaranya pada saat awal pembelajaran membiasakan siswa membaca 5 menit sebelum belajar, buku bacaan yang di baca oleh siswa sebelum belajar bisa buku fiksi atau non fiksi, guru membuat pojok baca di kelas agar siswa mau membaca buku. Setelah membaca, guru meminta siswa untuk membuat ringkasan dari hasil membaca tadi dan ringkasan tersebut di tulis di kertas berwarna berbentuk daun atau buah buahan kemudian siswa menempelkan hasil ringkasan tersebut di pohon literasi. Dengan membuat pohon

literasi siswa lain pun bisa membaca hasil ringkasan yang dibuat oleh masing-masing siswa. Dengan begitu pembendaharaan kosa kata siswa semakin melimpah dan luas. Karena dengan membaca dapat membuka wawasan siswa lebih luas.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru memanfaatkan media digital pada proses pembelajaran. Dengan menggunakan *proyektor* dan laptop yang dimiliki oleh guru, siswa bersama-sama menyimak berbagai informasi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Guru menayangkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi, setelah siswa menyimak video guru melakukan tanya jawab terkait isi dari video tersebut. Tujuan guru dalam menayangkan video ini agar siswa lebih tertarik dan semangat dalam belajar. Setelah siswa menyimak video guru memberikan suatu teks bacaan yang ada dalam PPT. siswa membaca teks bacaan secara seksama. Selanjutnya guru melakukan tanya jawab kembali mengenai teks yang sudah di baca.

Selain menayangkan teks baca guru menggunakan PPT untuk menyampaikan materi agar siswa tertarik saat proses pembelajaran. Pada saat menyampaikan materi pembelajaran guru tidak hanya menggunakan satu sumber bacaan saja, guru memanfaatkan media *literacy cloud* juga. Media *literacy cloud* yaitu buku digital yang berkualitas untuk dibaca oleh siswa. Media ini dapat membantu siswa dan guru dalam akses ke buku cerita yang berkualitas untuk mendukung proses membaca dan belajar dengan cara yang inovatif Sayekti (2022).

Siswa dan guru menggunakan media *literacy cloud* pada materi pelajaran bahasa dengan membaca nyaring. Setiap siswa bergiliran membaca nyaring menggunakan media *literacy cloud*. hal tersebut membuat siswa tertarik untuk membaca karena menggunakan media digital yang inovatif. Penggunaan media *literacy cloud* ini bisa di manfaatkan di dalam proses pembelajaran ataupun di luar proses pembelajaran. Siswa dapat mengakses dengan mudah media *literacy cloud* dimanapun dan kapan pun. Apabila siswa ada waktu senggang guru selalu menyampaikan untuk membaca bersama-sama menggunakan buku yang ada atau menggunakan media *literacy cloud*, sehingga dengan kegiatan tersebut bisa membantu siswa dalam membentuk budaya baca.

Ada beberapa tahapan siswa agar bisa mengakses aplikasi ini, cara mengakses media *literacy cloud* sangat mudah, guru membimbing siswa untuk bisa mengakses website tersebut, dengan membuka laman literacycloud.org. Link ini bisa di akses melalui berbagai perangkat bisa menggunakan gadget, komputer atau tablet. Selanjutnya siswa harus login terlebih dahulu memakai akun yang sudah terdaftar. Setelah masuk ke laman media *literacy cloud* siswa bisa memilih berbagai sumber bacaan sesuai dengan jenjang pendidikan, pilihlah buku yang ada pada beranda. Kemudian pilih filter berdasarkan jenjang, tema dan bahasa. Setelah itu klik “baca cerita” siswa bisa langsung membaca buku dengan mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran di minggu ke 5 menggunakan media digital pada siswa SDN Cigugur siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca dan menjadi inovasi baru dalam menumbuhkan budaya baca pada siswa. hal tersebut harus sering di lakukan secara berulang dan terus menerus, guru membiasakan siswa untuk terus memanfaatkan media digital dalam kegiatan membaca agar budaya baca siswa terbentuk. Guru terus memberikan pemahaman dan bimbingan kepada siswa dalam memanfaatkan media digital untuk kegiatan membaca. Dengan adanya media digital ini mempermudah guru dalam memberikan berbagai topik bacaan, dan berbagai informasi yang bermanfaat bagi siswa. selain itu dengan menggunakan media digital siswa memiliki akses untuk memperoleh informasi yang berkualitas sehingga kosa kata dan pembendaharaan bahasa siswa menjadi banyak dan bisa membantu siswa untuk memiliki wawasan yang luas. Namun dengan adanya media ini harus diawasi dan terus dibimbing agar siswa tidak menggunakan media digital secara sembarangan dan harus bijak dalam memanfaatkannya.

Selain menggunakan media *literacy cloud*, guru juga memanfaatkan aplikasi *Wordwall* pada proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media *Wordwall* diharapkan mampu membentuk budaya baca pada siswa. *Wordwall* sebagai *platform* interaktif pembelajaran, bisa memberikan pengalaman belajar yang menarik dengan menyajikan huruf, kata, atau frasa dalam bentuk permainan, *Wordwall* dapat memotivasi siswa secara visual menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa disuguhkan teks bacaan melalui media *literacy cloud*, kemudian untuk mengukur kemampuan membaca siswa dalam memahami informasi yang dibaca maka bisa di kolaborasikan menggunakan media *Wordwall* dalam bentuk pertanyaan dan permainan bahasa. Sehingga siswa selain melakukan proses membaca disana siswa juga dituntut memiliki kemampuan untuk memahami isi bacaan.

Pemanfaatan media digital memberikan kesempatan pada siswa untuk bermain sambil belajar. Tampilan pada media *Wordwall* bervariasi sehingga membuat siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran. Media *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan dengan tujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab suatu pertanyaan, diskusi dan survei. *Wordwall* juga dikatakan sebagai sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa (Sari & Yarza, 2021). Games interaktif *wordwall* adalah aplikasi permainan yang dapat dilakukan dua arah dan juga memiliki timbal balik antara anak yang memainkan dengan aplikasi tersebut. Bahwa media pembelajaran *wordwall* dapat berpengaruh pada keterampilan membaca yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, pada akhirnya akan berdampak positif pada kemampuan membaca siswa di sekolah dasar.

Adapun beberapa tahapan penggunaan media digital *wordwall* yaitu pertama masuk melalui *google*, kemudian buka link <https://wordwall.net/> setelah itu *sign in* menggunakan akun yang sudah ada dengan memasukan email dan *password* lalu klik *sign in*. setelah masuk maka akan muncul tampilan awal untuk membuat game, kemudian klik *create activity*. Setelah itu muncul berbagai macam pilihan templet baik yang gratis ataupun yang berbayar. Ada berbagai macam *template game* yang menarik untuk digunakan. Setelah memilih langkah selanjutnya yaitu masukan kata kunci, membuat judul sesuai dengan tema dan membuat deskripsi permainan. Setelah itu klik *share* dan membuat konteks kemudian klik *done*. Setelah selesai tinggal mengatur waktu dan random. Game pun siap digunakan, jika ingin membagikan *link* game kepada siswa maka langkah selanjutnya yaitu klik *set assignment* kemudian klik *start*. Jika sudah klik *start* akan muncul *link game*, dan *link* tersebut bisa di berikan kepada siswa untuk digunakan.

Seiring berjalannya waktu siswa mulai dibiasakan untuk membaca buku, baik buku yang sudah tersedia di pojok baca, atau menggunakan media digital seperti *literacy cloud*, penggunaan *literacy cloud* bisa di akses kapan saja, baik di sekolah ataupun di rumah. Siswa mulai nyaman dan terbiasa menggunakan aplikasi tersebut untuk kegiatan membaca. Dengan penggunaan aplikasi ini memberikan dampak positif bagi siswa. minat baca siswa dari waktu ke waktu semakin meningkat, intensitas waktu membaca siswa pun semakin bertambah, siswa mulai terbiasa membaca baik sebelum belajar, pada saat jam istirahat dan bisa juga saat berada di rumah siswa selalu menyempatkan untuk membaca. Karena bacaan yang ada pada aplikasi *literacy cloud* sangat menarik dan bervariasi, isi bacaannya berkualitas sehingga pengetahuan yang siswa peroleh pun bertambah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu siswa ditemukan bahwa dengan menggunakan aplikasi *literacy cloud* siswa memperoleh berbagai informasi penting dari buku yang mereka baca, dengan isi bacaan yang menarik dan penyajian bacaan yang sesuai dengan karakteristik dan tingkatan siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk membaca, selain itu aplikasi

ini menyuguhkan berbagai macam gambar dan warna yang menarik, sehingga siswa saat membaca tergambarkan visualnya melalui ilustrasi yang ada pada buku. Dampak yang siswa rasakan setelah menggunakan aplikasi *literacy cloud* menunjukkan bahwa jika dilihat dari daya tahan membaca siswa, siswa lebih lama dari biasanya, selain itu siswa juga menjadi lebih fokus dalam membaca, dengan adanya media ini dapat menumbuhkan budaya baca siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital dapat menumbuhkan budaya baca siswa. dengan adanya upaya guru dalam memanfaatkan media digital bisa membentuk budaya baca siswa, media digital yang digunakan guru pada proses pembelajaran yaitu menggunakan media *literacy cloud* sebagai bahan bacaan bagi siswa dengan menggunakan media ini siswa memperoleh banyak bahan bacaan yang berkualitas. Setelah siswa membaca teks dari media *literacy cloud* siswa harus memahami isi bacaan yang sudah di baca. Untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa maka guru menggunakan media *wordwall* sebagai media permainan. Dalam media *wordwall* ini guru memberikan pertanyaan yang dikaitkan dengan bahan bacaan yang sebelumnya sudah dibaca. Kegiatan ini harus dilaksanakan secara terus menerus sehingga dengan kegiatan tersebut bisa membentuk budaya baca siswa. Media digital dalam menumbuhkan kesadaran budaya baca siswa berdampak positif, diantaranya siswa memiliki keinginan untuk membaca karena media yang menarik salah satunya penggunaan aplikasi *literacy cloud* dan *wardawall*, siswa menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada saat membaca, siswa lebih tertarik dalam memperoleh informasi ketika membaca.

Daftar Pustaka

- Apriyanti, S. N. (2023). Peran Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Teks Cerita Rumpang di Sekolah Dasar. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNISA Kuningan*. 4(3), 144-150.
- Haikal, F., Wulan, S., & Priamdani, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. 66-73
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sayekti, O. M. (2022). Pendidikan Karakter melalui Digitalisasi Cerita Anak Bermuatan Budaya: Analisis pada Aplikasi Literacy Cloud. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 200–210. <http://dx.doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51222>
- Sugiono. (2020). *Metode penelitian Kualitatif untuk Penelitian yang bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif san konstruktif*. Bandung: Alfabeta.