



Digital Choice Board Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV

Putu Windy Widadari^{1*}, I Nyoman Jampel² 

^{1,2} Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 22, 2022

Accepted June 22, 2022

Available online July 25, 2022

Kata Kunci:

Digital Choice Board, Literasi, Membaca, Menulis

Keywords:

Digital Choice Board, Literacy, Reading, Writing



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya media yang mendukung literasi baca tulis terintegrasi membuat pembelajaran menjadi berfokus pada pemberian materi saja dan berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengembangkan media *digital choice board* yang valid, praktis, dan efektif pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis kelas IV. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan model AADIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 2 ahli media, dan 2 ahli materi serta subjek uji coba yaitu 1 guru dan 30 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dengan instrument penelitian berupa instrument ahli media dan ahli materi yang diajikan menggunakan skala likert. Analisis data penelitian dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas ahli media sebesar 94% (sangat baik), ahli materi sebesar 97,5% (sangat baik). Untuk respon guru sebesar 95,6% dan siswa sebesar 95% (sangat baik). sehingga dapat disimpulkan bahwa, penggunaan *digital choice board* pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran di kelas IV.

ABSTRACT

The lack of media that supports integrated reading and writing literacy makes learning focused on providing only material and has an impact on decreasing student learning outcomes. The purpose of this research is to develop a digital media choice board that is valid, practical, and effective on the topic of fourth grade literacy-based fiction. This research belongs to the type of development research developed with the AADIE model. The subjects involved in this study were 2 media experts, and 2 material experts and the test subjects were 1 teacher and 30 students. Data collection in the study was carried out using observation, interviews, questionnaires with research instruments in the form of media experts and material experts presented using a Likert scale. Analysis of research data was carried out using quantitative and inferential descriptive analysis techniques. The results showed that the validity of media experts was 94% (very good), material experts was 97.5% (very good). The teacher's response was 95.6% and the students' response was 95% (very good). so it can be concluded that the use of digital choice boards on the topic of fiction based on literacy is declared effective in the learning process in grade IV.

1. PENDAHULUAN

Abad 21 yang berjalan selama 2 dekade telah memberikan paradigma berbeda terhadap pendidikan (Abidin et al., 2022; Wei et al., 2020; Wijayanti et al., 2020). Dahulu paradigma belajar yang tertanam adalah untuk berkompetisi. Tanpa sadar pendidik mengajari dan mendidik siswa suka bersaing tetapi kurang kerjasama. Hal ini terlihat saat masih berlakunya peringkat akademik, kelas-kelas belajar akselerasi, dan maraknya sekolah-sekolah favorit. Membentuk pola berpikir kompetitif hanya mencerdaskan siswa pada ranah kognitif yang mengakibatkan siswa tidak memiliki budaya kerjasama dan kolaborasi (Pratiwi et al., 2018; Prayogi & Estetika, 2019). Situasi tersebut berlawanan dengan pembelajaran di abad 21, pembelajaran diwajibkan menggunakan teknologi dengan kemudahan akses informasi yang berlimpah. Dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di abad 21, siswa membutuhkan kecakapan atau keterampilan yang perlu dikuasai (Meilia & Murdiana, 2019; Syahputra, 2022). Menghadapi tantangan abad 21 ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai kemampuan secara teoritik, tetapi siswa juga dituntut untuk menguasai kemampuan praktik seperti berfikir kritis, memecahkan masalah, tekun, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan berkolaborasi (Boso et al., 2021; Lavi et al., 2021; Rovers et al., 2018; Sung, 2017). Proses pembelajaran menekankan pada kebermaknaan, artinya materi yang dibelajarkan harusnya dikaitkan dengan peristiwa sehari-hari

*Corresponding author.

E-mail addresses: a.windywidadari@gmail.com (Putu Windy Widadari)

(Chauhan, 2017; Kenedi et al., 2018). Dalam menjawab tantangan 3 kemampuan yang harus dikuasai yang terbagi menjadi literasi dasar, kompetensi, dan karakter (Nudiati & Sudiapermana, 2020).

Kemampuan literasi menjadi salah satu pijakan awal untuk menghadapi tuntutan pada abad-21 (Chan et al., 2017; Churchill, 2020). Membudayakan literasi dapat menjadi modal dasar dalam menganalisis berbagai fenomena yang terjadi (Marsh, 2016; Nopilda & Kristiawan, 2018). Melalui kemampuan literasi, jalan memahami dan menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan hidup lainnya dapat dicapai (Hadiansah & Sauri, 2021; Majid et al., 2020). Umumnya, literasi berarti sebagai kemampuan membaca dan menulis. Namun istilah literasi memiliki makna semakin luas dari waktu ke waktu. Literasi saat ini tidak hanya diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis tetapi memiliki makna dan implikasi dari keterampilan membaca dan menulis dasar ke pemerolehan dan manipulasi pengetahuan melalui teks tertulis, dari analisis metalinguistik unit gramatikal ke struktur teks lisan dan tertulis, dan dampak sejarah manusia ke konsekuensi filosofis dan sosial pendidikan barat (Musfiroh & Listyorini, 2016; Setiawan et al., 2019). Salah satu literasi dasar yang perlu dikuasai peserta didik tingkat dasar adalah literasi baca-tulis (Nurcholis & Istiningsih, 2021; Sari, 2019). Literasi baca tulis dipandang penting karena menjadi kemampuan dasar untuk melanjutkan menuju kemampuan lainnya (Nudiati & Sudiapermana, 2020; Widiyanto et al., 2021; Wijayanti et al., 2020). Membaca merupakan proses penyerapan informasi yang lebih efektif dari pada mendengar, bahkan berpengaruh positif terhadap kreativitas seseorang. Siswa yang memiliki literasi baca tulis yang tinggi mampu menyerap informasi yang didapatkan secara lebih cepat dan lebih mengena dalam hatinya (Malik & Maemunah, 2020).

Namun masih banyak siswa yang kurang memiliki literasi membaca, hal ini ditunjukkan dengan rendahnya minat baca siswa (Gustiawati et al., 2020; Halawa et al., 2020; Musfiroh & Listyorini, 2016). Rendahnya kemampuan literasi atau kemampuan membaca dan menulis siswa disebabkan oleh sifat manja dan/atau malas siswa untuk menulis dan membaca (Handayani & Koeswati, 2020; Suandewi et al., 2019). Hasil observasi di SD Negeri 26 Pemecutan, kemampuan literasi baca tulis masih jarang diberdayakan di sekolah terlebih pada situasi pertemuan tatap muka terbatas. Guru terfokus untuk mengejar beberapa materi yang tertinggal selama pembelajaran jarak jauh sehingga penulis menemukan beberapa siswa yang hanya sekedar membaca teks, dan ketika diberi pertanyaan oleh guru siswa tersebut tidak mampu menjawab karena tidak memahami isi bacaan. Berdasarkan hasil pengamatan siswa cenderung langsung menatap baris-baris bacaan tanpa tahu maksud ia membaca bacaan tersebut, artinya siswa tidak mengetahui tujuan ia membaca. Siswa juga sepertinya seolah tidak bertanggung jawab atas apa yang dibaca mengerti atau tidak, dan adakah kesulitan yang dialami ketika membaca. Seolah-olah membaca hanya menyusuri rimba kata-kata tanpa makna. Terutama pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia, yang memiliki banyak teks wacana. Apabila permasalahan ini tidak segera diatasi tentu kedepan akan berdampak pada rendahnya kualitas sumber daya manusia yang dimiliki Indonesia.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan adalah media *digital choice board* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis literasi baca tulis siswa sekolah dasar. *Choice board* (papan pilihan) adalah kotak yang menampilkan berbagai kegiatan pembelajaran. Siswa memilih aktivitas yang disukai untuk mendemonstrasikan pembelajaran pada topik tertentu. Media papan pilihan memberi siswa kekuatan untuk memilih "bagaimana" mempelajari subjek atau konsep tertentu. Media *choice board* ini masih jarang digunakan di Indonesia, hal ini terbukti dari tidak adanya penelitian yang membahas media tersebut. Padahal media *choice board* ini memberikan kebebasan yang mampu mendorong siswa untuk lebih bertanggung jawab, akuntabel dan mandiri dalam belajar. Ini juga memungkinkan siswa untuk mengerjakan aktivitas dengan kecepatan mereka sendiri (Prastyo et al., 2021; Ratminingsih, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu efektifitas komunikasi dan interaksi yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan serta keterampilan yang wajib dikuasai siswa (Lumbantobing et al., 2019; Nikmatillah, 2018; Sholeh, 2019). Penggunaan media *choice board* biasanya dilakukan dengan mencetak media tersebut kemudian dibagikan kepada siswa, namun hal ini dirasa kurang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran daring karena keterbatasan situasi dan kondisi. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk mengembangkan media *choice board* tersebut dalam bentuk digital sehingga lebih praktis. Pengembangan media digital akan sangat praktis (Pinatih et al., 2021; Rastati, 2018; Setiyani et al., 2020; Sukmanasa et al., 2017). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang monoton dapat membuat siswa mudah jenuh dan bosan (Megantari et al., 2021; Rahayu et al., 2019). Hal ini menyebabkan akan lebih baik jika menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran yang masih jarang digunakan agar memunculkan inovasi baru dalam penyediaan jenis media pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media yang sesuai dapat mempermudah proses pembelajaran karena memudahkan siswa belajar (Anggreni et al., 2021; Armansyah et al., 2019;

Hoerunnisa et al., 2019). Temuan lainnya juga menyatakan media *digital choice board* dapat meningkatkan semangat belajar (Gogahu & Prasetyo, 2020; Prastyo et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media *digital choice board* merupakan media yang dapat membantu proses belajar siswa sehingga siswa dapat lebih semangat dalam belajar. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai *digital Choice Board* Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengembangkan *digital Choice Board* Pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Media *digital choice board* yang dikembangkan dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan literasi baca tulis.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap diantaranya adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 26 Pemecutan. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media dan 2 ahli materi. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV di SD Negeri 26 Pemecutan yang berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner dengan instrument penelitian berupa instrument ahli media dan ahli materi yang diajikan menggunakan skala likert. Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Digital Choice Board Ahli Media

No	Aspek	Indikator Pencapaian	No. Butir	Banyak Butir
1.	Desain Media	Desain tampilan media.	1,2,3,4	4
		Audio.	5,6	2
		Kualitas teks yang ditampilkan.	7,8,9	3
		Kualitas gambar yang ditampilkan.	10,11	2
		Tata letak.	12,13,14	3
2.	Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa dalam media.	15, 16, 17	3
3.	Kemudahan Penggunaan Media	Kemudahan penggunaan media.	18,19	2
		Kejelasan penggunaan media.	20	1
Jumlah Butir				20

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Butir
1	Materi	Relevansi materi yang disajikan	5
		Penyajian materi	2
		Relevansi materi terhadap perkembangan literasi baca tulis.	3
2	Penggunaan Bahasa	Kualitas penggunaan bahasa	4
		Kualitas susunan kalimat	

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan inferensial. Dalam penelitian ini analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis validitas dan kepraktisan media *digital choice board* yang dikembangkan. Selanjutnya, hasil perhitungan dari kuisisioner yang diisi oleh ahli dihitung persentasenya untuk mengetahui validitas media. Kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan konversi tingkat pencapaian dengan skala lima. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas pengembangan digital choice board pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media Digital choice board dikembangkan dengan menggunakan model penelitian ADDIE, dengan 5 tahapan pengembangan. Adapun hasil dari tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut: tahap pertama adalah tahap analisis yang menunjukkan hasil bahwa literasi baca tulis masih jarang

diberdayakan di sekolah terlebih pada situasi pertemuan tatap muka terbatas. Guru terfokus untuk mengejar beberapa materi yang tertinggal selama pembelajaran jarak jauh sehingga penulis menemukan beberapa siswa yang hanya sekedar membaca teks, dan ketika diberi pertanyaan oleh guru siswa tersebut tidak mampu menjawab karena tidak memahami isi bacaan. Karakteristik siswa berada pada tahap operasional konkrit membutuhkan media yang dapat memberikan pembelajaran secara langsung dalam meningkatkan literasi baca, dengan adanya pengembangan media digital choice board siswa dapat belajar lebih mudah. Analisis kurikulum yaitu pengembangan media memilih topik cerita fiksi. Tahap kedua yakni tahap perancangan media *Digital choice board*. Digital choice board merupakan media pembelajaran yang dirancang berbentuk digital berukuran 16:9 dengan bantuan aplikasi *articulate storyline 3*. Hasil akhir produk berupa *html* yang merupakan suatu rancangan berupa teks dan tata letak gambar. Selain itu pada tahap perancangan dilakukan juga Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) RPP dirancang bertujuan untuk mengarahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan berupa video pembelajaran. Hasil perancangan media disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Perancangan Digital Choice Board

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan yang dilakukan dengan kegiatan memproduksi produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran digital choice board pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis untuk siswa kelas IV yang disesuaikan dengan rancangan yang telah dibuat serta pada tahap ini juga melakukan uji coba produk ke para ahli dan siswa. Selanjutnya dilakukan uji validitas, respon guru dan uji efektifitas memperoleh hasil validasi media digital choice board ahli media sebesar 94% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil validasi digital choice board ahli materi sebesar 97,5% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian guru untuk media digital choice board sebesar 95,6% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian siswa untuk media digital choice board sebesar 95% dengan kualifikasi sangat baik. Adapun hasil pengembangan media yang telah dilakukan dapat disajikan melalui [Gambar 2](#).



Gambar 2. Pengembangan Digital Choice Board pada Topik Cerita Fiksi Berbasis Literasi Baca Tulis

Tahap keempat yakni tahap implementasi, pada tahap ini produk yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata di kelas. Implementasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas digital choice board ketika digunakan langsung oleh siswa. Efektivitas penggunaan digital choice board diujicoba pada 30 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Proses ujicoba dilakukan dalam 3 pertemuan pembelajaran. Pengujian perbedaan data hasil kuesioner siswa dianalisis menggunakan uji-t tidak berkorelasi (*independent sample t-test*). Uji-t tidak berkorelasi ini merupakan bagian dari stastistika parametrik sehingga sebelum melakukan uji-t ini, data

terlebih dahulu dipastikan harus berdistribusi normal dan homogen. Maka dari itu dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dan uji homogenitas pada data hasil kuesioner literasi baca tulis siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dibantu dengan aplikasi SPSS 25.0 pada data hasil kuesioner literasi baca tulis kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi pada kolom Kolmogorov Smirnov sebesar 0,2 untuk kelas eksperimen dan 0,101 untuk kelas kontrol, sedangkan pada kolom Shapiro Wilk mendapatkan nilai sebesar 0,345 untuk kelas eksperimen dan 0,098 untuk kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 dengan taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi baca tulis siswa yang belajar tanpa media pembelajaran dengan siswa yang belajar menggunakan media digital choice board.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli yang telah dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik sehingga media digital choice board dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Hal tersebut dikarenakan media digital choice board yang telah dikembangkan berbeda dengan media pembelajaran lainnya karena memiliki beberapa keunggulan diantaranya. Pertama, media pembelajaran berbentuk digital sehingga lebih praktis dalam penggunaan. Media ini dapat mendemonstrasikan materi pembelajaran dengan praktis karena disajikan secara online. Media belajar yang memadukan teknologi tentu dalam penggunaannya menjadi praktis (Hanik, 2020; Park et al., 2020; Ristanto et al., 2020; Yildiz, 2020). Selain itu media juga menggunakan papan pilihan dalam membedakan instruksi. Siswa dapat memilih pembelajaran atau materi yang diinginkan pertama kali untuk dipelajari sehingga praktis. Siswa yang dapat memilih aktivitas ataupun pembelajaran yang sesuai dengan keinginannya tentu akan meningkatkan minat belajar (Asrial et al., 2019; Kanti et al., 2018; Wulandari et al., 2017). Papan pilihan ini sangat praktis untuk digunakan dan dapat menyajikan informasi baru dengan sangat jelas. Penyajian informasi yang jelas juga merupakan salah satu syarat media dikatakan baik (Abdulrahman et al., 2020; Marnita & Ernawati, 2017; Pratiwi et al., 2018).

Kedua, media digital choice board sangat menarik sehingga memudahkan siswa memahami materi. Topik cerita fiksi yang dikemas dengan gambar ilustrasi pendukung serta materi yang lengkap, telah membantu siswa dalam memahami materi khususnya cerita fiksi. Ilustrasi pendukung berperan memperjelas maksud materi (Fauyan, 2019; Molina et al., 2018; Rachmadtullah, 2018). Penggunaan media pembelajaran membantu efektifitas komunikasi dan interaksi yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan serta keterampilan yang wajib dikuasai siswa (Lumbantobing et al., 2019; Nikmatillah, 2018; Sholeh, 2019). Tampilan media yang menarik membangkitkan minat membaca siswa. Siswa yang memiliki minat membaca tinggi akan mempengaruhi kemampuan literasi baca tulisnya (Cahyani et al., 2021; Mutji & Suoth, 2021; Suandewi et al., 2019). Pembelajaran yang baik dilengkapi oleh komponen-komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran, maka dari itu penggunaan media pembelajaran dipandang penting untuk membantu guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Febriani, 2017; Oktariyanti et al., 2021; Trisnanti et al., 2018).

Ketiga, media digital choice board ini dapat membuat siswa fokus, dan termotivasi dalam menyimak pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut didukung oleh penelitian mengenai pengembangan produk media pembelajaran berbasis E-Bookstory dapat dikatakan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan literasi (Gogahu & Prasetyo, 2020). Selain itu, mengenai literasi baca tulis kelas tinggi sekolah dasar memperoleh hasil bahwa literasi baca tulis pada kelas tinggi masih sangat jauh dari yang diharapkan perpustakaan yang harusnya menjadi tempat berliterasi hampir tidak dimiliki oleh sekolah-sekolah tersebut dan yang memiliki perpustakaan tidak dikelola dengan baik (Cahyani et al., 2021; Mutji & Suoth, 2021). choice board ini menampilkan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui siswa. Hal ini akan membantu siswa focus selama mengikuti kegiatan pembelajaran (Bustanil S et al., 2019; Melinda et al., 2017; Trianawati, 2019). Media pembelajaran memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih topik materi yang ingin dipelajari lebih dulu. Siswa menjadi aktif karena terlibat dalam pembelajaran dengan memilih kegiatan sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang lebih baik. Menggunakan pilihan dalam pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa media membantu efektifitas komunikasi dan interaksi yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan serta keterampilan (Lumbantobing et al., 2019; Nikmatillah, 2018; Sholeh, 2019). Temuan lain menyatakan media digital akan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran (Pinatih et al., 2021; Rastati, 2018; Setiyani et al., 2020; Sukmanasa et al., 2017). Temuan selanjutnya juga mengungkapkan bahwa media *digital choice board* dapat meningkatkan semangat belajar (Gogahu &

Prasetyo, 2020; Prastyo et al., 2021). Sehingga berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media *digital choice board* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa media *digital choice board* pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis memiliki kualifikasi validitas sangat baik sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan literasi baca tulis siswa yang belajar tanpa media pembelajaran dengan siswa yang belajar menggunakan media *digital choice board*, sehingga penggunaan *digital choice board* pada topik cerita fiksi berbasis literasi baca tulis dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran di kelas IV.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>.
- Abidin, Y., Rahayu, R., & Iskandar, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Anggreni, Jayanta, & Mahadewi. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35715>.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Asrial, Syahrial, Kurniawan, D. A., Chan, F., Septianingsih, R., & Perdana, R. (2019). Multimedia innovation 4.0 in education: E-modul ethnoconstructivism. *Universal Journal of Educational Research*, 7(10), 2098–2107. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071007>.
- Boso, C. M., van der Merwe, A. S., & Gross, J. (2021). Students' and educators' experiences with instructional activities towards critical thinking skills acquisition in a nursing school. *International Journal of Africa Nursing Sciences*, 14, 100293. <https://doi.org/10.1016/j.ijans.2021.100293>.
- Bustanil S, M., Asrowi, & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>.
- Cahyani, D., Ingrid, Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 337. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35271>.
- Chan, B. S. K., Churchill, D., & Chiu, T. K. F. (2017). Digital Literacy Learning in Higher Education through Digital Storytelling Approach. *Journal of International Education Research (JIER)*, 13(1), 1–16. <https://doi.org/10.19030/jier.v13i1.9907>.
- Churchill, N. (2020). Development of Students' Digital Literacy Skills through Digital Storytelling with Mobile Devices. *Educational Media International*, 57(3), 271–284. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1833680>.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>.
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>.

- Hadiansah, D., & Sauri, R. S. (2021). Gerakan Literasi Baca-Tulis (GlbT) Dalam Membangun Ekosistem Sekolah Literat (Esl) Pada Sma Di Kabupaten Garut. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 3(1), 37–43. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v3i1.3319>.
- Halawa, N., Ramadhan, S., & Gani, E. (2020). Kontribusi Minat Baca Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.26418/ekha.v2i2.32786>.
- Handayani, P., & Koeswati, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.365>.
- Hanik, E. umi. (2020). Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 8(1), 183–208. <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary>.
- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. (2019). the Effectiveness of the Use of E-Learning in Multimedia Classes To Improve Vocational Students' Learning Achievement and Motivation. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 123. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p123--137>.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Lavi, R., Tal, M., & Dori, Y. J. (2021). Perceptions of STEM alumni and students on developing 21st century skills through methods of teaching and learning. *Studies in Educational Evaluation*, 70(1). <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101002>.
- Lumbantobing, M. A., Munadi, S., & Wijanarka, B. S. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Discovery Learning pada Pembelajaran Mekanika Teknik dan Elemen Mesin. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v4i1.24275>.
- Majid, S., Foo, S., & Chang, Y. K. (2020). Appraising information literacy skills of students in Singapore. *Aslib Journal of Information Management*, 72(3). <https://doi.org/10.1108/AJIM-01-2020-0006/full/html>.
- Malik, M. S., & Maemunah. (2020). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2), 195–214. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.5754>.
- Marnita, & Ernawati. (2017). The Use of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) to Increase Creative Thinking Ability of Students in Basic Physics Subject. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 13(2), 71–78. <https://doi.org/10.15294/jpfi.v13i2.10152>.
- Marsh, J. (2016). The Digital Literacy Skills and Competences of Children of Pre-School Age. *Media Education*, 7(2), 197–214. <https://doi.org/10.14605/MED721603>.
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Agustina, A. G. T. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 140. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.34251>.
- Meilia, M., & Murdiana, M. (2019). Pendidik Harus Melek Kompetensi Dalam Menghadapi Pendidikan Abad Ke-21. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 2(1), 88–104. <https://doi.org/10.36670/alaman.v2i1.19>.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Molina, A. I., Navarro, Ó., Ortega, M., & Lacruz, M. (2018). Evaluating multimedia learning materials in primary education using eye tracking. *Computer Standards & Interfaces*, 59, 45–60. <https://doi.org/10.1016/j.csi.2018.02.004>.
- Musfiroh, T., & Listyorini, B. (2016). Konstruksi kompetensi literasi untuk siswa sekolah dasar. *Litera*, 15(1). <https://doi.org/10.1108/978-1-78973-973-220191007>.
- Mutji, E., & Suoth, L. (2021). Literasi Baca Tulis Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.133>.
- Nikmatillah, N. (2018). Penggunaan Media Papan Persilangan dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perkawinan Silang Mahluk Hidup untuk Siswa Kelas IX C SMP Negeri 7 Malang Tahun 2015/2016. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2187>.

- Nopilda, L., & Kristiawan, M. (2018). GERAKAN Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke- 21. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1862>.
- Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 3(1), 34–40. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v3i1.561>.
- Nurcholis, R. A., & Istiningsih, G. (2021). Problematika dan Solusi Program Literasi Baca-Tulis Siswa Kelas Rendah di SD Negeri Butuh. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 189–195. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.206>.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bas*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Park, H., Kim, H. S., & Park, H. W. (2020). A Scientometric Study of Digital Literacy, ICT Literacy, Information Literacy, and Media Literacy. *Journal of Data and Information Science*. <https://doi.org/10.2478/jdis-2021-0001>.
- Pinatih, S. A. C., Putra, D. B. K., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32279>.
- Prastyo, Y. D., Silviani, & Dharmawan, Y. Y. (2021). The Effect of Board Games on Students' Communicative Competence. *Beyond Linguistika: Journal of Linguistics and Language Education*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.36448/bl.v4i2.2279>.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Metode Edutainment Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>.
- Rachmadtullah, R. (2018). Development Of Computer Based Interactive Multimedia: Study on Learning In Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Rahayu, T., Mayasari, T., & Huriawati, F. (2019). Pengembangan Media Website Hybrid Learning berbasis Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 130. <https://doi.org/10.24127/jpf.v7i1.1567>.
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Persektif Generasi Z Di Jakarta. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>.
- Ratminingsih, N. M. (2018). Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19. <https://doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>.
- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Imunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>.
- Rovers, S. F. E., Clarebout, G., Rovers, S. F. E., Clarebout, G., Savelberg, H. H. C. M., & Merriënboer, V. (2018). Improving student expectations of learning in a problem-based environment. *Computers in Human Behavior*, 87, 416–423. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.02.016>.
- Sari, P. A. P. (2019). Hubungan Literasi Baca Tulis Dan Minat Membaca Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24324>.
- Setiawan, Beni, & Olenngius, J. D. (2019). Meningkatkan kemampuan literasi matematis mahasiswa melalui bahan ajar berbasis keterampilan metakognisi. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i2.511>.
- Setiyani, Putri, D. P., Ferdianto, F., & Fauji, S. H. (2020). Designing a digital teaching module based on mathematical communication in relation and function. *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 223–236. <https://doi.org/10.22342/jme.11.2.7320.223-236>.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138–150. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.6979>.

- Suandewi, P. M., Putrayasa, I. B., & Gunatama, G. (2019). Hubungan Budaya Literasi (Baca-Tulis) Dengan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Xisma Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v9i2.20453>.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Pratiwi, N. P. E. Y., & Pudjawan, K. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V. *Jurnal EDUTECH*, 6(1), 123–133. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20277>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sung, E. (2017). The influence of visualization tendency on problem-solving ability and learning achievement of primary school students in South Korea. *Thinking Skills and Creativity*, 26(1), 168–175. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10>.
- Syahputra, E. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>.
- Trianawati. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus VI Abiansemal Tahun Ajaran 2018/2019. *International Journal of Elementary Education*, 4. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24337>.
- Trisnanti, I. A. N. L., Tirtayani, L. A., & Putra, I. K. A. (2018). Pengaruh Media Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Permulaan Anak Kelompok B TK Gugus Mawa. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 6(3), 346. <https://doi.org/10.23887/paud.v6i1.15200>.
- Wei, B., Lin, J., Chen, S., & Chen, Y. (2020). Integrating 21st century competencies into a K-12 curriculum reform in Macau. *Asia Pacific Journal of Education*. <https://doi.org/10.1080/02188791.2020.1824893>.
- Widiyanto, S., Cleopatra, M., Sahrazad, S., Ati, A. P., Sandiar, L., & Widiarto, T. (2021). Penyuluhan Literasi Baca Tulis Pada Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(1), 122–126. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i1.2503>.
- Wijayanti, S. H., Utami, N., Pratikto, A., & Pramono, H. (2020). Menggerakkan Literasi Baca-Tulis Di Rusunawa Muara Baru Pluit. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v2i2.7234>.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9759>.
- Yildiz, E. P. (2020). Opinions of academicians on digital literacy: A phenomenology study. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.18844/cjes.v15i3.4913>.