

Peningkatan Literasi Digital Melalui Bahan Ajar Berbasis Virtual Tour Pada Sekolah Menengah Atas Di Surakarta

¹M. Furqon Al Maarif, ²Apriliya Wijayanti, ³Dinda Dwi Prasetyani, ⁴Esti Yulandari, ⁵Ifa Chairin, ⁵Nanda Yogi Zaliarisma, ⁶Rhesita Aisyah, ⁷Riana Suprihatiningsih, ⁸Safira Meisa, ⁹Zanida Zulfana, ¹⁰Kundharu Saddhono

Program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Sebelas Maret

Article Info	Abstrak
Article history: Accepted: 15 Januari 2023 Publish: 21 Januari 2023	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan literasi digital pada siswa media pembelajaran kreatif <i>virtual tour</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian deskriptif kualitatif ini dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu 1) kajian pendahuluan, 2) pengembangan prototipe, 3) pengujian prototipe, dan 4) tahap implementasi produk. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi kelas secara pasif untuk mengamati interaksi dalam kegiatan belajar mengajar siswa dan menggunakan kuesioner atau angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh responden pengisian angket pada siswa kelas XII dari 5 SMA di Kota Surakarta. Sampel penelitian ini melibatkan 10 siswa dengan 5 siswa perwakilan dari masing-masing 5 sekolah. Data yang telah terkumpul kemudian direduksi dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Pada penelitian ini 97.9% responden setuju bahwa metode <i>virtual tour</i> efektif digunakan untuk meningkatkan literasi digital. Meski demikian, metode tersebut belum bisa diterapkan secara optimal di seluruh SMA di surakarta.
Keywords: Literasi digital, bahan ajar, <i>virtual tour</i>	
Article Info	Abstract
Article history: Accepted: 15 Januari 2023 Publish: 21 Januari 2023	<i>This study aims to describe and analyze the increase in digital literacy in creative learning media students virtual tour in Indonesian language subjects. This qualitative descriptive research was carried out through 4 stages, namely 1) preliminary study, 2) prototype development, 3) prototype testing, and 4) product implementation stage. Data collection techniques were carried out using passive class observation techniques to observe interactions in student teaching and learning activities and using questionnaires or questionnaires. The population in this study were all respondents who filled out a questionnaire for class XII students from 5 high schools in Surakarta. The research sample involved 10 students with 5 student representatives from each of the 5 schools. The data that has been collected is then reduced and analyzed to draw conclusions. In this study 97.9% of respondents agreed that the method virtual tour effectively used to improve digital literacy. However, this method cannot be applied optimally in all high schools in Surakarta.</i>
	<i>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</i>
Corresponding Author: M. Furqon Al Maarif FKIP Universitas Sebelas Maret Email : furqonalmaarif@student.uns.ac.id	

1. PENDAHULUAN

Masa pandemi telah mengubah banyak hal, salah satunya di sektor pendidikan. Adanya Covid-19 membuat sistem pembelajaran mengalami masa transisi yang memerlukan adaptasi. Setelah kurang lebih dua tahun pembelajaran jarak jauh dilaksanakan, kini pemerintah kembali mengubah sistem pembelajaran menjadi tatap muka kembali, peristiwa inilah yang dikatakan sebagai masa transisi. Sendari (2021) menyatakan bahwa transisi merupakan proses yang harus disertai dengan penyesuaian. Pada masa transisi seperti saat ini, para pendidik diharuskan paham teknologi dengan meningkatkan kualitas pengajaran dengan memanfaatkan media digital, sehingga tidak ada batasan bagi para siswa untuk memperoleh informasi dan pengetahuan.

Dampak yang positif terhadap pendidikan di Indonesia salah satunya disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi komunikasi. Pelajar dan guru perlu dibekali literasi digital untuk meningkatkan kekritisan dalam menyikapi suatu informasi. Literasi digital dapat membuat

seseorang melek teknologi digital serta terampil mengakses, mengelola, mengintegrasikan, dan menganalisis informasi. Hermiyanto (2013) berpendapat bahwa hal ini dapat membantu membangun pengetahuan baru serta dapat menjalin komunikasi lebih aktif dalam masyarakat.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini, Kurikulum Merdeka Belajar, salah satu karakteristik utama yang ditetapkan pemerintah adalah sikap literasi. Pada kurikulum Merdeka Belajar, peserta didik diarahkan untuk fokus pada pengembangan karakter dan kompetensi. Kurikulum merdeka belajar memiliki fungsi dalam meningkatkan sumber daya manusia melalui kompetensi profesional dan berdaya saing. Sumantri (2019) berpendapat bahwa kurikulum ini mengajak peserta didik untuk berfikir secara global sehingga mampu mengeksplorasi informasi sebanyak mungkin untuk pengembangan kompetensi yang dibutuhkan pada abad 21.

Saat ini, program Merdeka Belajar hadir untuk memberikan kebebasan pada sekolah, pendidik, dan peserta didik agar terus berinovasi serta melakukan kebaruan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Masiri (2021) berpendapat bahwa hal ini dilakukan agar tidak monoton dan dapat mengakomodasi secara keseluruhan karakteristik peserta didik yang beraneka ragam. Untuk mewujudkan inovasi tersebut, diperlukan bahan ajar yang efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Rahmat (2011), bahan ajar pembelajaran merupakan isi kurikulum berupa topik, subtopik, serta rincian dari sebuah kurikulum. Strategi penyampaian bahan ajar kepada peserta didik harus relevan sesuai dengan standar kompetensi mata pelajaran dan kompetensi dasar (Iskandarwassid & Sunendar, 2008).

Berdasarkan Mbulu (2004), bahan ajar perlu menyesuaikan informasi sesuai level awal peserta didik serta dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. Salah satu cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan tidak membosankan adalah melalui *virtual tour*. *Virtual tour* dapat diimplementasikan sebagai video pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi, sebab pesan pembelajaran dapat tersampaikan lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Sudjana & Rivai, 1992). Fungsi media pembelajaran dalam bentuk video dapat berupa fungsi atensi sebagai penarik perhatian dan konsentrasi audiens, fungsi kognitif yang mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran, serta fungsi kompensatoris yang memberikan konteks pada audiens yang cenderung lemah dalam kemampuan mengingat informasi (Arsyad, 2003).

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis peningkatan literasi digital pada siswa media pembelajaran kreatif *virtual tour* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Harapan dengan adanya penelitian ini mampu memberikan manfaat pada guru, kepala sekolah, pemangku kebijakan, dan peneliti lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pada dasarnya Penelitian deskriptif kualitatif merupakan rumusan masalah yang mengarahkan penelitian untuk mengeksplorasi atau melihat keadaan sosial yang akan dikaji secara universal (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 tahap, yaitu 1) kajian pendahuluan, 2) pengembangan prototipe, 3) pengujian prototipe, dan 4) tahap implementasi produk. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan pengkajian dan pengembangan produk berupa media *virtual tour* kemudian dilakukan uji coba. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dikumpulkan melalui metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi kelas secara pasif untuk mengamati interaksi dalam kegiatan belajar mengajar siswa dan menggunakan kuesioner atau angket. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh responden pengisian angket pada siswa kelas XII dari 5 SMA di Kota Surakarta. Sampel penelitian ini melibatkan 10 siswa dengan 5 siswa perwakilan dari masing-masing 5 sekolah. Data yang telah terkumpul kemudian direduksi dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan. Untuk menjaga keabsahan data dilakukan dengan triangulasi, pengecekan siswa, dan pemeriksaan melalui tanya jawab di kelas (Huberman, Saldana, & Miles: 2015).

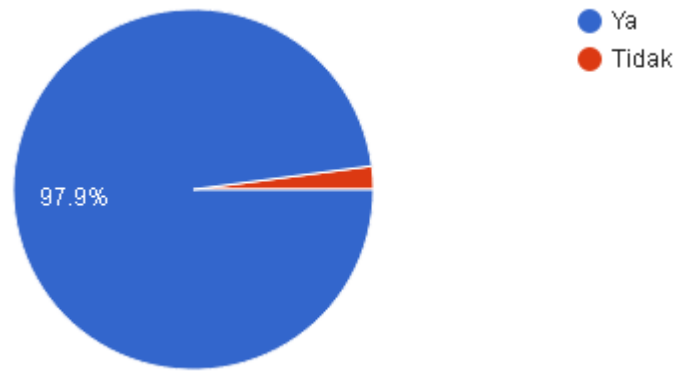
3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

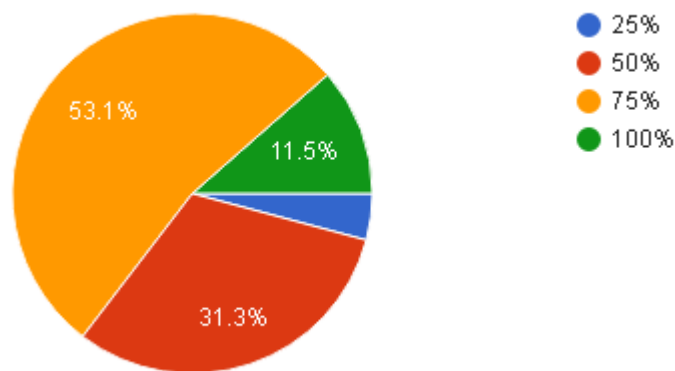
Berdasarkan angket yang telah disebarakan kepada para responden yaitu siswa kelas 12 di 5 Sekolah Menengah Atas (SMA) di Kota Surakarta, berikut merupakan hasil pernyataan responden terhadap media pembelajaran *virtual tour*.

No.	Responden	Pernyataan	Kesan	Pesan
1.	ROA	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Bisa dipahami, walaupun kadang terputus oleh sinyal	Video yang disampaikan mudah dipahami, namun masih terlalu cepat
2.	NDS	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Materi pembelajaran dengan video mudah dipahami	Tidak ada
3.	CF	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Seru, lebih mudah mengerti	Lebih banyak bikin video pembelajaran dan semangat kak😊
4.	RAFA	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Lebih efektif dan mudah paham dalam pembelajaran	Setiap pembelajaran metode tersebut saya lebih mudah paham apa yang diterangkan
5.	VCHA	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	menyenangkan, jadi lebih mudah memahami materi	terimakasih kak atas materi yg telah disampaikan, pembelajaran terasa
6.	BOPR	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Menyenangkan sekali	Semangattttt
7.	NF	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Bagus	Mantap
8.	MJI	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Mudah dipahami	Ngomongnya lebih dikeraskan lagi ya mbak
9.	DKW	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Menyenangkan	Lebih tegas
10.	SA	Metode <i>Virtual Tour</i> dapat meningkatkan minat baca siswa.	Cara mengajar dan nada bicaranya ramah	Tetap semangat dan pertahankan cara mengajar nya yang seperti itu

Tabel 1. Perspektif siswa terhadap media pembelajaran *virtual tour*



Garfik 1. Pemahaman siswa terhadap penyampaian materi menggunakan *virtual tour*



Garfik 2. Pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan menggunakan *virtual tour*

3.2. Pembahasan

Berdasarkan sejumlah responden yang telah mengisi angket, diperoleh sampel berupa 10 anak dengan 2 orang masing-masing dari 5 sekolah tempat penelitian dilakukan dan diperoleh hasil sebagaimana tabel diatas. Metode *virtual tour* yang digunakan sebagai upaya peningkatan literasi ini nyatanya cukup efektif sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 97.9% responden setuju bahwa metode tersebut mampu meningkatkan budaya literasi siswa. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang sebagian besar menunjukkan bahwa penggunaan metode ini membuat kegiatan belajar atau literasi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Temuan kedua ialah mengenai pengukuran pemahaman para siswa berkenaan dengan materi yang disampaikan menggunakan metode *virtual tour* ini. 11.5% responden menunjukkan pemahaman sempurna yakni 100 %, 53.1% dengan pemahaman tinggi yakni 75%, 31,3% menunjukkan pemahaman sedang 50% dan sisanya 4.1% responden menunjukkan pemahaman rendah sebesar 25 %. Dari temuan tersebut dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang diperoleh siswa dengan metode ini mengacu ke arah yang positif dimana lebih dari setengah responden memiliki pemahaman yang relatif tinggi. Meskipun demikian para guru harus tetap mengupayakan agar 4.1% siswa yang masih memiliki tingkat pemahaman rendah supaya dapat memahami materi sehingga nantinya materi pembelajaran yang ingin disampaikan mampu dipahami dengan baik oleh para siswa.

Selanjutnya, penelitian ini juga memperoleh informasi berupa pesan dan kesan dari para responden. Komponen pertanyaan semacam ini nyatanya mampu menjadi salah satu cara untuk mengetahui minat dan kecenderungan siswa dalam memilih metode pembelajaran. Sebagian besar menyatakan bahwa metode tersebut menyenangkan dan mudah dipahami.

Namun, sebagian lagi juga mengatakan bahwa metode ceramah lah yang lebih efektif. Hal ini tentu harus menjadi perhatian bagi guru, karena nyatanya metode ini efektif untuk meningkatkan minat membaca dan budaya literasi tetapi tidak untuk digunakan sebagai metode pembelajaran dikelas. Pada dasarnya permasalahan tersebut masih bisa dimaklumi karena inti penelitian ini ialah upaya peningkatan literasi sedangkan untuk metode pembelajaran dikelas bisa dikaji kembali melalui penelitian selanjutnya.

Penemuan yang terakhir ialah saran yang diberikan oleh para responden kepada peneliti, sebagian besar responden mengatakan bahwa video yang dibuat memiliki durasi yang terkesan cepat sehingga masih banyak sub-sub pembahasan yang harusnya bisa dikupas lebih tuntas namun belum terjamah, hal ini perlu diperhatikan dan menjadi pertimbangan bagi peneliti untuk memperbaiki nantinya metode yang digunakan untuk penelitian, baik penelitian sejenis atau penelitian lain selanjutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menemukan kesimpulan bahwa metode *virtual tour* yang digunakan sebagai upaya peningkatkan literasi ini nyatanya cukup efektif sejalan dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa 97.9% responden setuju bahwa metode tersebut mampu meningkatkan budaya literasi siswa. Hal ini juga didukung dengan pernyataan yang sebagian besar menunjukkan bahwa penggunaan metode ini membuat kegiatan belajar atau literasi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pengukuran pemahaman para siswa berkenaan dengan materi yang disampaikan menggunakan metode *virtual tour* ini. 11.5% responden menunjukkan pemahaman sempurna yakni 100 %, 53.1% dengan pemahaman tinggi yakni 75%, 31,3% menunjukkan pemahaman sedang 50% dan sisanya 4.1% responden menunjukkan pemahaman rendah sebesar 25 %. Dari temuan tersebut, dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman serta penguasaan materi yang diperoleh siswa dengan metode ini mengacu ke arah yang positif dimana lebih dari setengah responden memiliki pemahaman yang relatif tinggi. Meskipun demikian para guru harus tetap mengupayakan agar 4.1% siswa yang masih memiliki tingkat pemahaman rendah supaya dapat memahami materi sehingga nantinya materi pembelajaran yang ingin disampaikan mampu dipahami dengan baik oleh para siswa. Dari beberapa penemuan tersebut disimpulkan bahwa metode *virtual tour* dinilai dapat meningkatkan minat baca siswa, dilihat dari responden yang 95% setuju. Tetapi metode tersebut belum bisa diterapkan secara optimal di seluruh SMA di surakarta, hanya di sekolah tertentu saja.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terbitnya artikel ini, penulis memberikan banyak ucapan terima kasih kepada tim Hibah MBKM Universitas Sebelas Maret 2022, pihak sekolah yang diikutsertakan sebagai objek penelitian, dosen pembimbing, dan tim publikasi Jurnal Ilmiah Mandala Education.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003, Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Darmawati. (2022). PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS X MIPA-1 SMAN TERPADU UNGGULAN 1 TANA TIDUNG. *LANGUAGE: Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(2), 206-214.
- Febliza, A., & Oktariani, O. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Digital Sekolah, Siswa dan Guru. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(1), 1-10.
- Hermiyanto, M. H dan H. Panggabean., 2013. Depositional Environment of Fine-Grained Hikmawan, Reza & Sofiani, Yulia. (2021). Implementasi Media *Virtual Tour* Berbantuan *E-Handout* pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MIPA 6 SMAN 3 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*. Vol. 4 No. 1.
- Husna dkk. (2021). Pembuatan *Virtual Tour* sebagai Sarana Pembelajaran Program Studi MICE. *Kumpulan Jurnal, Ilmu komputer*. Vol. 8 No. 1.

- Iskandarwassid, & Dadang Sunendar. (2008). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Martoredjo, N. T. (2020). *Pandemi Covid-19: Ancaman atau Tentangan bagi Sektor Pendidikan?*<http://eprints.binus.ac.id/36494/1/Unpublished%20Paper%20-%20D3323%20Nikodemus%20TM.pdf>
- Masiri. (2021). Makna Merdeka Belajar bagi Anak Berkebutuhan Khusus dalam Setting Sekolah Luar Biasa (SLB). <https://www.indonesiana.id/read/151227/makna-merdeka-belajar-bagi-anak-berkebutuhan-khusus-dalam-setting-sekolah-luar-biasa-slb>
- Mbulu, J dan Suhartono, 2004. Pengembangan Bahan Ajar. Malang : Elang Mas
- Nisak, H. (2021). *Efektivitas Literasi Digital Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 di SMAN 1 Palembang*. Universitas PGRI Palembang.
- Pancarrani, B. (2021). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Perguruan Tinggi di Tengah Pandemi*. Seminar Bahasa, Sastra dan Pengajarannya (PEDALITRA I).
- Roskarya
Sedimentary Rocks of the Sinamar Formation, Muara Bungo, Jambi.
- Sendari, A, A. (2021). *Transisi adalah Peralihan, Ketahui Prosesnya dalam Hidup*. <https://hot.liputan6.com/read/4705149/transisi-adalah-peralihan-ketahui-prosesnya-dalam-hidup>. Diakses tanggal 7 Desember 2022.
- Sucia, D., & Wahyu, A. K. (2022). Dampak Covid-19 Terhadap Sektor Pendidikan. *Jurnal Repositor*, 4(2), 167-172.
- Sudjana, N & Rivai, A. 1992. Media Pembelajaran. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 27–50.
- Taufiqurrohman, T. & Sumbawati, M. (2020). Penerapan Media *Virtual Tour* dengan Google Expedition dalam Pembelajaran Project Based Learning di SMK Negeri 101 Suabaya. *Journal Information Technology and Education*. Vol. 5 No. 1