

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORD SEARCH PAZZEL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL PADA SISWA SD**Rahmat Fachrudin¹, Yusinta Dwi Ariyani², Ruwet Rusiyono³, Endi Rochaendi⁴**
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Alma Ata Yogyakarta, Indonesia

Diterima: 1 April 2024

Disetujui: 26 Mei 2024

Dipublikasikan: Juli 2024

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan, respon pendidik, respon peserta didik terhadap media pembelajaran *word search pazzel* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang memiliki empat tahapan pengembangan yaitu *define, design, develop, dessiminate*. Namun penelitian ini dibatasi sampai tahap *develop* setelah validasi produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket sedangkan instrumen yang digunakan adalah panduan wawancara, angket kelayakan produk dan angket respon pendidik dan peserta didik. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: (1) Kelayakan oleh ahli media mendapatkan rata-rata 4,1 berkategori “layak”, kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rata-rata 4,75 berkategori “sangat layak”. (2) Hasil respon pendidik terhadap keseluruhan media *word search pazzel* mendapatkan rata-rata 4,3 berkategori “sangat layak”, respon pendidik dengan wawancara terhadap penilaian media mendapatkan “respon positif” terhadap media *word search pazzel*. (3) Hasil respon peserta didik terhadap media *word search pazzel* dengan wawancara mendapatkan “respon positif”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *word search pazzel* “sangat layak” untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa SD

Kata Kunci: Media pembelajaran, Pengembangan *word search pazzel*, Literasi digital**Abstract**

The purpose of this study was to determine the feasibility, educators' responses, and students' responses to word search pazzel learning media to improve digital literacy skills of elementary school students. This type of research is a development research or Research and Development (R&D) with the 4D model which has four stages of development namely *define, design, develop, dessiminate*. However, this research is limited to the *develop* stage after product validation. The data collection techniques used in this study were interviews and questionnaires while the instruments used were interview guides, product feasibility questionnaires and educator and learner response questionnaires. The data analysis used is qualitative and quantitative data analysis. Based on the results of the study it is known that: (1) Feasibility by media experts gets an average of 4.1 categorized as "feasible", feasibility by material experts gets an average of 4.75 categorized as "very feasible". (2) The results of the educator's response to the overall media word search pazzel get an average of 4.3 categorized as "very feasible", the educator's response with an interview to the media assessment gets a "positive response" to the media word search pazzel. (3) The results of students' responses to word search pazzel media with interviews get a "positive response". Thus, the development of word search pazzel learning media is "very feasible" to improve digital literacy skills in elementary school students.

Keywords: Learning media, Word search pazzel development, Digital literacy

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan harus sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Apalagi saat ini, pendidikan di Indonesia telah memasuki pada era digital dimana informasi mudah didapatkan (Ngongo et al., 2019). Perkembangan teknologi yang maju tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa saja, anak-anak sekolah dasar harus lebih mengenal dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju. Perkembangan teknologi saat ini dimanfaatkan dalam berbagai aspek diantaranya bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, teknologi digital menjadi sarana dan prasarana yang dapat menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Manfaat perkembangan teknologi memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di sekolah.

Pembelajaran merupakan proses yang sangat penting dalam dunia pendidikan karena dengan adanya pembelajaran manusia bisa mendapatkan dan memperbarui ilmu pengetahuan yang berguna bagi masa yang akan mendatang (Huljanah, 2021). Ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari zaman ke zaman membuat proses pembelajaran juga mengalami perubahan. Pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan metode sederhana berkembang menjadi pembelajaran yang melibatkan teknologi. Proses pembelajaran yang baik akan menunjukkan kualitas pendidikan itu sendiri. Proses pembelajaran tidak terbatas pada interaksi antara pendidik dan peserta didik saja, akan tetapi mencakup interaksi antara media pembelajaran yang digunakan guru kepada peserta didik (Hanannika & Sukartono, 2022).

Media dapat diartikan sebagai alat atau perantara, yaitu sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Media menjadi alat perantara yang berisikan informasi atau materi pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah peserta didik memahami materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2018). Media pembelajaran merupakan alat yang sangat

dibutuhkan bagi pendidik untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam memahami sebuah konsep ketika belajar (Zahwa & Syafi'i, 2022). Penggunaan media itu sendiri tergantung pada guru sebagai pemberi informasi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan yang terkandung ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik sehingga dapat menerima dan menangkap isi pesan yang disampaikan (Nora et al., 2022).

Seiring perkembangan teknologi yang semakin berkembang mempengaruhi dunia pendidikan melalui media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis digital. Sebagai contoh seperti media pembelajaran berbasis digital yaitu media "Pegalinu". Media pegalinu dikembangkan untuk mendukung pemahaman digital peserta didik sekolah dasar (Budiningtyas et al., 2022). Media pembelajaran "Pegalinu" dikembangkan dalam bentuk game literasi digital dimana media tersebut bermanfaat untuk meningkatkan literasi digital melalui aplikasi berbasis android. Menampilkan ilustrasi yang menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami sebuah materi. Ada juga media berbentuk *mobile learning* (Nurcahyo & Setyowati, 2021). Pengembangan media *mobile learning* berupa modul digital yang dapat diakses peserta didik melalui gawai. Pada modul digital ini berisikan teks dan gambar. Melalui tampilan yang menarik dan memudahkan peserta didik belajar, modul digital praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi sarana yang sangat penting dalam mendukung literasi digital peserta didik di sekolah dasar. Literasi digital merupakan keterampilan dalam menggunakan media berbasis digital untuk memanfaatkan secara baik sebagai interaksi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari (Sulistyarini & Fatonah, 2022). Literasi digital bertujuan agar peserta didik menerapkan teknologi untuk membantu menganalisis dan memecahkan masalah

dengan baik. Literasi digital di sekolah didapatkan melalui media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi seperti komputer, laptop, handphone dan lainnya. Keterampilan literasi menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai peserta didik untuk menghadapi perkembangan transformasi digital di abad 21 (Hanannika & Sukartono, 2022).

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Balya et al., 2018) bahwa teknologi digital mengubah cara belajar dan bermain peserta didik. Keterampilan digital dapat memberikan pengaruh terhadap informasi dalam mengidentifikasi berbagai sumber informasi yang potensial dan dapat mengakses berbagai sumber informasi sesuai kebutuhan. Literasi digital dapat dikembangkan dengan penggunaan teknologi. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengembangkan literasi digitalnya apabila mengaplikasikan teknologi dalam berbagai mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik di sekolah. Adanya media pembelajaran yang berbasis digital akan dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan literasi digital.

Sebagai dasar pelaksanaan proses pembelajaran literasi digital, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternative dalam memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih banyak, lebih luas, dan bervariasi (Hendraningrat & Fauziah, 2022). Namun, saat ini sebagian peserta didik yang bersekolah di pendidikan formal masih masuk pada format tradisional. Hal itulah yang menyebabkan banyak sekolah belum tersedia media pembelajaran yang berbasis digital. Selain itu, tidak sedikit pendidik belum terbiasa dan merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran digital di kelas. Padahal penggunaan media berbasis digital dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam meningkatkan keterampilan literasi digital (Maisarah et al., 2022).

Berdasarkan Undang-undang No 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4 ayat (5) secara jelas berisikan bahwa pendidikan dilaksanakan melalui pengembangan kebiasaan membaca,

menulis, dan menghitung. Namun masih ada permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan khususnya di jenjang sekolah dasar di Indonesia yaitu tingkat membaca atau literasi peserta didik yang masih rendah (Dina et al., 2021). Banyak faktor yang menyebabkan tingkat literasi peserta didik rendah antara lain kebiasaan membaca belum terbentuk, fasilitas sekolah yang kurang mendukung, dan belum tersedianya media pembelajaran. Mengatasi permasalahan tersebut, menurut pendapat Mills yang dikutip oleh (Rahmah et al., 2021) bahwa pendidik harus mendorong praktik literasi baru untuk menumbuhkan kebiasaan literasi yaitu literasi digital dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang menggunakan perangkat teknologi digital merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di sekolah dasar (Nugraha et al., 2022). Oleh karena itu, hal tersebut harus di respon dengan tersedianya media pembelajaran berbasis digital yang dapat digunakan oleh peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 3 di SD N Winongo bahwa belajar literasi digital di sekolah belum terlaksana secara maksimal, hal ini dikarenakan belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis digital. Literasi digital yang dilakukan peserta didik ketika pembelajaran hanya sebatas pada alat proyektor yang ditampilkan oleh pendidik. Oleh karena itu, harus ada terobosan baru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran peserta didik sekolah dasar saat ini.

Salah satu pembaharuan dalam belajar yang dapat mengarahkan peserta didik terhadap literasi digital adalah pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Adapun media digital yang dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik yaitu media pembelajaran *word search pazzel*. Secara singkat media *word search pazzel* merupakan permainan teka-teki kata. *Word search pazzel* merupakan media

pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran (Husna et al., 2017). Media pembelajaran *word search pazzel* dipilih dalam penelitian ini karena menjadi salah satu media *game* edukasi yang dapat mengembangkan pola kemampuan peserta didik melalui softskill dan wawasan yang luas dengan menggunakan alat digital

Kajian yang relevan yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2018) tentang pengembangan *word search pazzel* di SMAN 16 Surabaya dimana manfaat *word search pazzel* dapat

METODOLOGI PENELITIAN

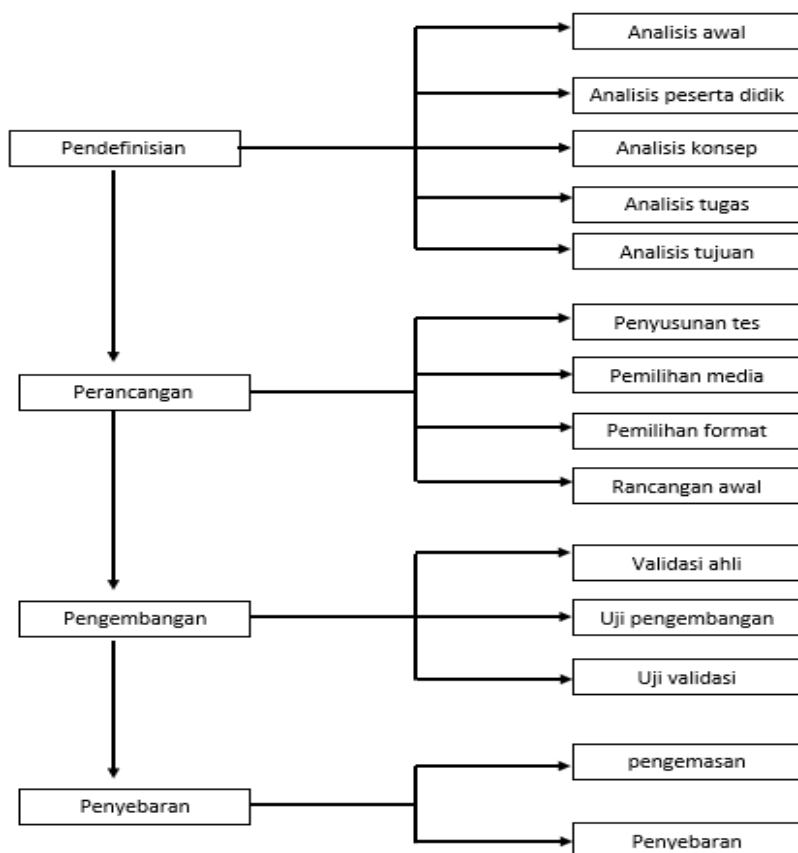
Jenis penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D merupakan model yang pertama kali dikembangkan oleh S.Thiagarajan (Fitriani & Masita, 2022). Model pengembangan 4-D terdiri empat langkah pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan),

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Uji validasi media menunjukkan layak dan mendapatkan respon tinggi dari peserta didik.

Berdasarkan kajian dari penelitian tersebut, peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran *word search pazzel* yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya. Pada penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *word search pazzel* yang berbasis digital untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa SD.

develop (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Namun pada penelitian ini dibatasi sampai pada tahap pengembangan setelah validasi produk oleh ahli media, ahli materi dan pendidik karena untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan

Adapun skema penelitian menggunakan model 4-D dapat digambarkan secara lebih jelas melalui bagan di bawah ini:



Sumber: (Sugiyono, 2020)

Gambar 1 Skema Penelitian Menggunakan Model 4 D

Beberapa tahapan penelitian sebagai berikut. (1) Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan pembelajaran. Tahapan ini memiliki lima langkah pokok yaitu: (a) analisis awal, bertujuan untuk mengetahui masalah pembelajaran, (b) analisis peserta didik, untuk mengetahui kemampuan dan kebutuhan peserta didik, (c) analisis konsep, bertujuan untuk mengetahui materi pembelajaran, (d) analisis tugas, untuk mengetahui kemampuan intelektual terhadap tugas pokok, dan (e) analisis tujuan belajar, untuk mengetahui rangkuman capaian belajar. Tujuan utama pada tahap pendefinisian ini untuk merancang media pembelajaran yang disesuaikan kebutuhan peserta didik. (2) tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk mengolah informasi dan merancang *design* media. Tahapan ini memiliki empat langkah pokok yaitu: (a) penyusunan tes, untuk menyimpulkan informasi, (b) Pemilihan media, untuk media yang sesuai kebutuhan peserta didik, (c) pemilihan format, untuk langkah awal pemilihan format berupa warna, gambar, ukuran tulisan, (d) desain awal media, merancang bagian awal media seperti halaman dan isi media pembelajaran. (3) tahap pengembangan (*development*) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kemudian divalidasi oleh ahli.

Pengembangan media disesain menggunakan aplikasi *contruks* 2. Pada pengembangan ini terdapat penilaian kelayakan dan revisi. Desain uji coba pada penelitian ini dilakukan oleh satu ahli media, satu ahli materi, dan satu pendidik yang akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *word search pazzel*. Subjek

penelitian ini adalah 26 peserta didik kelas 3 SD Negeri Winongo, Kasihan, Bantul. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah data kuantitatif berupa angket. Sedangkan, data kualitatif berupa wawancara, saran dan komentar ahli. Instrumen penelitian yang digunakan berupa panduan wawancara dan angket kelayakan produk.

Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari:

1. Data Kuantitatif berupa angket kelayakan produk yang dihasilkan
 - a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan skor 5 untuk kriteria sangat baik, dan skor 1 untuk kriteria sangat kurang.
 - b. Mencari skor keseluruhan, rata-rata, dan simpangan baku dari instrumen yang diisi.
 - c. Rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata (Mean)

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum x}{n}$$

Me = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor ideal seluruh item

- d. Berdasarkan perhitungan rumus diatas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian (Sugiyono, 2020), maka dalam penilaian diperlukan standar pencapaian skor yang disesuaikan dengan kategori yang ditetapkan pada Tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1 Pedoman Hasil Konversi Kelayakan

Skor	Perhitungan	Hasil	Kategori
5	$X > 3 + (1,80 \times 0,67)$	$X > 4,21$	Sangat layak
4	$3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \times 0,67)$	$3,40 < X \leq 4,21$	Layak
3	$3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \times 0,67)$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup layak
2	$3 - (1,80 \times 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \times 0,67)$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang layak
1	$X \leq 3 - (1,80 \times 0,67)$	$X \leq 1,8$	Sangat kurang layak

2. Pada penelitian ini, menggunakan analisis data wawancara untuk mengetahui sejauh mana respon peserta terhadap media yang dihasilkan. Adapun analisis data kualitatif:
 - a. Reduksi data
Mereduksi data dengan merangkum, memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal yang penting sehingga memberikan gambaran yg jelas.
 - b. Penyajian data
Melakukan penyajian uraian singkat, bagan, dan hubungan antar kategori yang menggambarkan temuan.
 - c. Pengambilan kesimpulan.
Pengambilan kesimpulan yang kredibel dan sesuai data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil validasi oleh ahli, pendidik, dan peserta didik menjadi penilaian untuk Tabel 2 Hasil Validasi Ahli

No	Subjek Uji Coba	Penilaian Validasi	Kategori kelayakan
1.	Ahli Media	4,1	Layak
2.	Ahli Materi	4,75	Sangat Layak

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel hasil penilaian ahli tersebut, diketahui bahwa hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata **4,1** yang berada pada rentangan $3,40 < X \leq 4,21$ (**layak**). Sehingga dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran *word search pazzel* "**layak**" berdasarkan hasil penilaian ahli media. Sedangkan, Hasil penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai rata-rata **4,75** yang berada pada rentangan $X > 4,21$ (**sangat layak**). Sehingga dapat diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran *word search pazzel* "**sangat layak**" berdasarkan hasil penilaian ahli materi.

Menurut Nieven (Wahyuni, 2018) media pembelajaran dinyatakan layak jika memenuhi syarat dari aspek kevalidan, aspek kepraktisan, dan aspek keefektifan. Namun pada penelitian ini, penilaian kelayakan media pembelajaran *word search pazzel* dinilai dari segi aspek kevalidan. Selain itu,

mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *word search pazzel*. Adapun hasil penelitian sebagai berikut.

1. Kelayakan Media Pembelajaran *Word Search Pazzel*

Pada pelaksanaan penelitian, media *word search pazzel* yang dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Penilaian terhadap media *word search pazzel* akan memperoleh nilai angkat, saran dan komentar yang akan menjadi pedoman dalam merevisi produk supaya media pembelajaran *word search pazzel* layak untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa SD.

Kelayakan media pembelajaran *word search pazzel* dapat diketahui dari hasil penilaian oleh ahli media (dosen program teknik informatika Universitas Alma Ata) dan ahli materi (dosen program pendidikan PGSD Universitas Alma Ata). Hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi sebagai berikut:

senada dengan (Riduwan, 2015) bahwa kelayakan media pembelajaran dinilai layak jika telah memenuhi syarat dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kelayakan media *word search pazzel* "**Sangat Layak**" karena total nilai rata-rata memenuhi interval skor yang sudah ditentukan dengan nilai rata-rata lebih dari 3,41 dari seluruh penilaian ahli (Sajidan, 2017).

2. Respon Pendidik Terhadap Media *Word Search Pazzel*

Respon pendidik terhadap media *word search pazzel* dilakukan dengan lembar angkat dan panduan wawancara. Pada pengukuran respon pendidik melibatkan pendidik kelas 3 di SD Negeri Winongo, Kasihan, Bantul. Berdasarkan hasil angket, Hasil penilaian oleh pendidik mendapatkan nilai rata-rata **4,3** yang berada pada rentangan $X > 4,21$ (**sangat layak**). Sehingga dapat

diidentifikasi bahwa produk media pembelajaran *word search pazzel* “**sangat layak**” berdasarkan hasil penilaian pendidik.

Berdasarkan hasil wawancara pendidik terhadap media *word search pazzel* yang dikembangkan bahwa respon pendidik terhadap media *word search pazzel* mendapatkan respon yang positif. Terdapat beberapa indikator dasar terkait respon pendidik terhadap media diantaranya tampilan *cover*, tampilan gambar, petunjuk penggunaan media, isi materi, keterpaduan pembelajaran, dan bahasa yg digunakan pada media. Dari ke enam indikator tersebut, pendidik menjawab pertanyaan dengan baik. Jawaban tersebut dijadikan sebagai tolak ukur bahwa pendidik merasa media yang dikembangkan menarik dan mendapatkan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Ardianti et al., 2019).

3. Respon Peserta Didik Terhadap Media *Word Search Pazzel*

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *word search pazzel* dilakukan uji coba subjek penelitian kepada 26 peserta didik kelas 3 SD N Winongo, Kasihan, Bantul. Hasil respon peserta didik diperoleh dari wawancara tertulis. Berdasarkan hasil jawaban wawancara peserta didik tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *word search pazzel* mendapatkan respon positif dari segi materi dan media oleh peserta didik. Hal tersebut diperkuat dengan keterangan jawaban peserta didik yang tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi dan senang menggunakan media *word search pazzel*. Respon dapat diketahui dari perasaan senang dan keminatan peserta didik dalam proses belajar mengajar seperti dalam menguraikan bagian sebuah materi pembelajaran, suasana pembelajaran, format dan gambar (Indriani & Marhaeni, 2022). Selain itu, menurut penelitian yang dilakukan (Nufus et al., 2018) bahwa dengan media *pazzel*, peserta didik dapat memberikan suasana senang ketika belajar dan bebas berekspresi secara verbal maupun non verbal.

Pembahasan

Media pembelajaran *word search pazzel* merupakan media pembelajaran

berupa aplikasi edukasi permainan yang bersifat digital sehingga dapat digunakan pada alat digital seperti gawai dan laptop. Media berupa aplikasi *word search pazzel* ini berisikan materi, video, dan permainan edukasi sehingga dapat menarik perhatian peserta didik belajar literasi digital di sekolah.

Media pembelajaran *word search pazzel* disesuaikan dengan perkembangan teknologi digital yang semakin maju. Komponen media pembelajaran *word search pazzel* meliputi teks materi, musik, gambar, dan permainan teka teki kata (Garwan & Jusnita, 2020). Media pembelajaran *word search pazzel* dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang menyukai permainan dan tidak asing lagi dengan teknologi digital. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat permainan digital akan dapat membangkitkan semangat belajar dengan perasaan senang karena peserta didik tidak merasakan bosan (Usman et al., 2021).

Media pembelajaran *word search pazzel* terdapat tiga pokok isi media yaitu materi, video, dan *game word search pazzel*. Pada tampilan materi, berisikan tentang materi yang berkaitan dengan kosa kata benda-benda di lingkungan sekolah. Materi tersebut disesuaikan dengan pelajaran yang ada di kelas 3 sekolah dasar. Kemudian tampilan video, berisikan video tentang kosa kata benda di lingkungan sekolah. penyisipan video pada media bertujuan agar peserta didik tidak bosan membaca materi namun peserta didik dapat melihat dan mendengarkan materi dari penyajian video. Kemudian tampilan *game edukasi word search pazzel*, berisikan permainan teka teki kata yang kerjakan oleh peserta didik. Menu *game edukasi word search pazzel* atau teka teki kata bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik setelah membaca materi dan melihat video. Ketiga komponen pada media yaitu materi, video, dan *game edukasi* dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. Hal tersebut diperkuat pendapat (Khotimah et al., 2018) bahwa literasi peserta didik dapat diawali dengan kegiatan melihat, mendengar,

menyimak, dan mempraktikkan informasi yang didapatkan.

Sejauh ini sudah ada penelitian yang mengkaji tentang pengembangan *word search pazzel*, namun masing-masing penelitian memiliki karakteristik terkait dengan tema tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni, 2018) dengan judul Pengembangan media pembelajaran *word search puzzle* pada kelas iis sma negeri 16 surabaya tahun pelajaran 2017/2018. Temuan dari penelitian tersebut perlu pengembangan media word search pazzel masih bersifat konvensional sehingga peneliti sebelumnya menyarankan pada berbasis elektronik/digital yang dapat digunakan melalui gawai. Berdasarkan temuan hasil pengembangan sebelumnya, maka penelitian ini memfokuskan pembaharuan baru yang inovatif pada pengembangan media word search pazzel. Media *word search pazzel* dikembangkan menjadi aplikasi berbasis digital yang dapat diakses melalui gawai maupun laptop. Serta materi yang disajikan dalam media pun disesuaikan pada materi yang ada di sekolah dasar. Melalui pemanfaatan media *word search pazzel* berbasis digital inilah yang dapat meningkatkan literasi digital siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *word search pazzel* dikatakan sangat layak untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa sekolah asar. Hal ini disebabkan media pembelajaran word search pazzel yang dikembangkan telah memenuhi kriteria aspek penilaian. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Dina et al., 2021) mendapatkan hasil kategori sangat layak dan media yang dikembangkan berbasis digital. Penelitian yang dilakukan (Pamungkas & Ghofur, 2021) bahwa pengembangan media

word search pazzel dinilai layak dan dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, pengembangan yang dilakukan oleh (Garwan & Jusnita, 2020) bahwa pengembangan produk *word search pazzel*

mendapatkan hasil yang sangat layak dari penilaian ahli.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kelayakan oleh ahli media mendapatkan rata-rata 4,1 berkategori “layak”, kelayakan oleh ahli materi mendapatkan rata-rata 4,75 berkategori “sangat layak”. (2) Hasil respon pendidik terhadap keseluruhan media *word search pazzel* mendapatkan rata-rata 4,3 berkategori “sangat layak”, respon pendidik dengan wawancara terhadap penilaian media mendapatkan “respon positif” terhadap media *word search pazzel*. (3) Hasil respon peserta didik terhadap media *word search pazzel* dengan wawancara mendapatkan “respon positif”. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *word search pazzel* “sangat layak” untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, S. D., Wanabuliandari, S., Saptono, S., & Alimah, S. (2019). Respon siswa dan guru terhadap modul ethno-edutainment di sekolah islam terpadu. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 14(1), 1. <https://doi.org/10.21043/edukasia.v13i2.3693>
- Balya, T., Pratiwi, S., & Prabudi, R. (2018). Literasi media digital pada penggunaan gadget. *Research and Learning in Communication Study*, 4(2).
- Budiningtyas, A. K., Utaminingsih, S., & Fajrie, N. (2022). Pengembangan media “pegalinu” dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas 3 di sd se-gugus wibisono kecamatan jati kabupaten kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(18), 1–10.
- Dina, S. U., Tyas, A., & Asri, H. (2021). Pengembangan media belajar literasi digital berbasis game edukasi dalam meningkatkan minat maca kelas 2 sd. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 218–225.
- Fitriani, N., & Masita. (2022). *Pengembangan pembelajaran matematika*. Media Pustaka Nasa.

- Garwan, S., & Jusnita, N. (2020). Peningkatan penguasaan kosata bahasa inggris melalui permainan word search game disiswa kelas 8 smp n kota ternate. *Edukasi*, 18(1), 186–192.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan media pembelajaran berbasis tik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3269>
- Hendraningrat, D., & Fauziah, P. (2022). Media pembelajaran digital untuk stimulasi motorik halus anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.31004/obsesi.vxix.xx>
- Huljanah. (2021). Pentingnya proses evaluasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal*, 2(2), 164–180.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim. (2017). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di smp negeri 4 banda aceh nurul Husna. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(01), 66–71.
- Indriani, S., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon peserta didik terhadap e-lkpd berbantuan liveworksheets sebagai bahan ajar segitiga dan segiempat. *Jornal On Teacher Education*, 3(2), 315–323.
- Khotimah, K., Akbar, S., & Sa, C. (2018). Pelaksanaan gerakan literasi sekolah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1488–1498.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital pada pembelajaran bahasa indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wijayanto. (2019). Pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(5), 999–1015. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>
- Nora, Y., Jusar, I. R., Alyusfitri, R., Ayanof, E., & Hatta, U. B. (2022). Pemanfaatan aplikasi powtoon sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Implementasi Riset*, 2(1), 37–43.
- Nufus, A. S., Yufiarti, & Sofia, H. (2018). Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan literasi. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SEPEDA)*, 1(1), 11–19.
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan e-book “kingdom of islamic” sebagai media digital untuk sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3346–3352. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Nurchahyo, M. A., & Setyowati, D. (2021). Mobile learning bermuatan science, technology, engineering, mathematics (stem) sebagai upaya peningkatan literasi digital. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 185–194. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.3187>
- Pamungkas, W. P. G., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran word search puzzle berbasis android pada mata pelajaran ekonomi kelas x pada saat pandemi covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4363–4373.
- Rahmah, R., Susilo, H., & Yuliati, L. (2021). Pengembangan media interaktif tema “sehat itu penting” untuk meningkatkan literasi digital pada kelas v sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i1.14388>
- Riduwan, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran visual basik untuk

- mengajar teknik pemrograman di kelas 10 teknik elektronika smk negeri 1 sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Elektro*, 4(3), 863–869.
- Sajidan. (2017). *Jurnal pendidikan dwi utama*. Sang Surya Media.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*.
- Sulistyarini, W., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh pemahaman literasi digital dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap kompetensi pedagogik guru era digital learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 42–72.
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.383>
- Usman, M., Dini, I., & Ramlawati. (2021). Pengaruh media word search puzzle melalui model pembelajaran kooperatif tipe talking stick terhadap hasil belajar dan sikap kimia siswa kelas x sman1 tanete rilau (studi pada materi pokok hidrokarbon). *ChemEdu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Kimia)*, 2(3), 87–97.
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran word search puzzle pada kelas iis sma negeri 16 surabaya tahun pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 336–342.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.