



PENERAPAN PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL BERBANTUAN HYPERMEDIA INTERAKTIF ISPRING UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL

Abdul Wakhid Mustofa

Sekolah Dasar Terpencil Bukit Indah Singura, Parigi Moutong, Sulawesi Tengah, Indonesia
Contributor Email: wakhidthink@gmail.com

Received: Oct 31, 2021

Accepted: May 14, 2023

Published: Jul 30, 2023

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/776>

Abstract

This study aims to improve students' digital literacy by using a contextual approach with the help of iSpring Interactive Hypermedia. The subjects in this study were fourth grade students at Bukit Indah Singura Remote Elementary School in the 2019/2020 Academic Year. The method used in this study is descriptive qualitative with instruments in the form of questionnaires and observation sheets. The results showed that the basic abilities of digital literacy in the class as a whole were in the high and medium categories with achievements on the ICT usage indicators a percentage of 80%, included in the medium category, students' understanding of information by 88% included in the high category, and the ability to use ICT in learning by 85% with the high category). The average learning outcomes in the knowledge aspect is 80 and all students are able to achieve learning mastery. It can be concluded that students' digital literacy skills increased after participating in learning using a contextual approach with the help of iSpring Interactive Hypermedia.

Keywords: Contextual Teaching Learning Approach; Hypermedia Interaktif Ispring.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan berbantuan Hypermedia Interaktif iSpring. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Terpencil Bukit Indah Singura pada Tahun Pelajaran 2019/2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan instrumen berupa angket kuesioner dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan dasar literasi digital di kelas secara keseluruhan berada pada kategori tinggi dan sedang dengan capaian pada indikator penggunaan TIK persentase sebesar 80%, termasuk dalam kategori sedang, pemahaman informasi peserta didik sebesar 88% termasuk dalam kategori tinggi, dan kemampuan dalam pemanfaatan TIK dalam belajar sebesar 85% dengan kategori tinggi). Rata-rata hasil belajar pada aspek pengetahuan sebesar 80 dan seluruh peserta didik mampu mencapai ketuntasan belajar. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan literasi digital peserta didik meningkat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan kontekstual dengan berbantuan Hypermedia Interaktif iSpring.

Kata Kunci: Pendekatan Pembelajaran Kontekstual; Hypermedia Interaktif.

A. Pendahuluan

Peserta didik dihadapkan pada tantangan abad ke-21. Sejalan dengan perubahan zaman, maka tuntutan karakteristik warga negara yang diperlukan pun berubah, pada abad ke-21 diperlukan warga negara yang mampu berpikir kritis, kreatif, inovatif, bekerja sama, mampu berkomunikasi, kolaborasi, dan memecahkan masalah untuk menopang produktivitas (Rotherham, 2009: 2).

Dalam peta keterampilan abad ke-21 dijelaskan bahwa keterkaitan antara abad ke-21 dan keterampilan berakar dalam hal penyelidikan (*inquiry*), pengetahuan proses, desain eksperimen, dan elemen kebiasaan berpikir ilmiah, serta ekstrapolasi dari praktik penelitian ilmiah sebagaimana mereka berubah di abad ke-21. Penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mendukung terwujudnya sumber daya manusia yang berkualitas, yang siap menyongsong revolusi industri 4.0. Pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran IPA diperlukan untuk Mengenalkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam penguatan literasi digitalnya. Literasi digital menurut Kemdikbud (2017) adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media

digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Ai Sri (2018), pembelajaran abad ke-21 merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap teknologi. Jadi, peserta didik yang melaksanakan kegiatan literasi secara maksimal akan mendapatkan pengalaman belajar lebih dibanding peserta didik lainnya dan guru sebagai fasilitator dalam merancang pembelajaran memuat kegiatan yang sesuai dengan konteks keadaan di lingkungan sekolah. Agar pembelajaran dapat menarik dan dapat berjalan dengan baik, guru harus menggunakan pendekatan, model, atau metode pembelajaran dan menggunakan media yang tepat. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengenalkan aktivitas belajar peserta didik adalah pembelajaran kontekstual. Pendekatan ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep pelajaran yang ada dan pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru, sehingga dalam penelitian ini digunakan media pembelajaran yang dapat menarik literasi digital peserta didik untuk dapat menggunakan teknologi dalam belajar.

Pembelajaran kontekstual memusatkan pada bagaimana peserta didik mengerti makna dari apa yang mereka pelajari, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, bagaimana mencapainya, dan bagaimana mereka mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari. Dalam pembelajaran kontekstual terdapat tiga prinsip utama yang sering digunakan, yaitu (a) prinsip saling ketergantungan, (b) prinsip diferensiasi, dan (c) prinsip pengaturan diri.

Pembelajaran Kontekstual dari tujuh komponen yang terkandung didalam model pembelajaran tersebut, yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian otentik. Belajar berdasarkan konstruktivisme bermakna “mengkonstruksi” pengetahuan. Konstruktivisme merupakan proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman. Pengetahuan bukanlah

seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Berdasarkan pada pernyataan tersebut, pembelajaran harus dikemas menjadi proses “mengkonstruksi”, bukan menerima pengetahuan. Inkiri, menemukan atau inquiri dapat diartikan juga sebagai proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Bertanya, dalam suatu pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk: (a) Menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran; (b) Membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar; (c) Merangsang keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu; (d) Memfokuskan peserta didik pada sesuatu yang diinginkan; dan (e) Membimbing peserta didik untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu. Konsep masyarakat belajar dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerja sama dengan orang lain. Pemodelan, adalah proses pembelajaran dengan memeragakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru. Pemodelan memusatkan pada arti penting pengetahuan prosedural. Refleksi, merupakan upaya untuk melihat kembali, mengorganisir kembali, menganalisis kembali, mengklarifikasi kembali, dan mengevaluasi hal-hal yang telah dipelajari. Penilaian otentik, merupakan upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik.

Sebagian besar peserta didik sangat tertarik dengan dunia digital. Guru abad ke-21 ini harus dapat mengenalkan peserta didiknya terhadap teknologi yang ada. Salah satu peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai teman belajar, dengan memfasilitasi yang dibutuhkan peserta didik untuk belajar.

Merdeka belajar menuntut dilakukannya pembelajaran dengan menyenangkan dan bermakna. Salah satu teknologi digital yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru adalah multimedia interaktif dan *hypermedia*, dengan memanfaatkan aplikasi *iSpring* dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

iSpring Presenter bekerja sebagai *add-ins* pada *PowerPoint*, untuk menjadikan *file PowerPoint* lebih menarik dan interaktif berbasis *Flash* dan dapat dibuka di hampir setiap komputer atau platform. Aplikasi *iSpring Presenter* secara mudah dapat diintegrasikan dalam *Microsoft PowerPoint* sehingga penggunaannya tidak membutuhkan keahlian yang rumit. Kelebihannya banyak untuk media digital ini. *File* yang di publikasikan dapat menjadi *html5*, *video* dan *SCORM 1.2* untuk *LMS*. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran baik secara *online* maupun *offline* sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi peserta didik yang sulit untuk melakukan *online* di daerahnya. Banyak aktivitas yang dapat dilakukan melalui aplikasi ini. Guru dapat membuat media yang bersifat interaktif dan menarik dilengkapi dengan kuis dalam bentuk beragam sehingga dapat dibuat menjadi permainan yang dapat mengembangkan keterampilan berpikir bagi peserta didik.

Menurut Gilster (1997) menyatakan bahwa literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada dekade 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. (Nasrullah et al., 2017). Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler (2006) bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Terpencil Bukit Indah Singura, diketahui bahwa di lingkungan sekolah belum ada jaringan listrik dan sinyal internet sulit untuk didapatkan, sehingga peserta didik belum mengenal teknologi dengan baik. Peserta didik menyenangi materi yang ditampilkan dalam bentuk video, lebih suka belajar dengan praktik atau demonstrasi langsung, lebih menyukai jika belajar secara berkelompok. Terdapat beberapa kelemahan di antaranya adalah masih rendahnya tingkat baca, kurang mengenalnya TIK dalam kegiatan pembelajaran, sulit semangat jika belajar sendiri. Peserta didik tidak memiliki gawai untuk digunakan sebagai fasilitas dalam mendukung mereka belajar. Hal ini mendorong penulis melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas laptop yang ada di sekolah.

Sekolah memiliki 5 laptop yang dapat digunakan untuk mengenalkan peserta didik tentang teknologi informasi, dengan menggunakan pembelajaran Kontekstual dan *hypermedia* interaktif *iSpring* diharapkan peserta didik dapat mengenal literasi digital dan dapat semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan baik yang dilakukan di sekolah maupun di rumah, pada saat guru mengunjungi peserta didik untuk belajar.

Kegiatan pembelajaran selama pandemi ini berlangsung dilaksanakan dalam bentuk kunjungan guru ke rumah peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar secara luring dengan cara guru datang ke rumah peserta didik atau lokasi sekolah dengan jumlah peserta didik terbatas dan sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP) di sekolah. Pembelajaran luring inilah untuk mencegah terjadinya *learning loss* dalam menghadapi pandemi *Covid-19* di daerah terpencil.

Selama ini guru mengajar yang berpedoman pada buku siswa dan buku guru yang sesuai dengan Kurikulum 2013 dan belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dampaknya, kompetensi literasi digital peserta didik masih rendah. Kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran saat ini untuk menghadapi banyak tantangan di era digital. Guru dan peserta didik harus melek TIK dan menerapkannya

dalam pembelajaran agar mendukung juga keterampilan abad ke-21, yaitu 4C, literasi dan nilai-nilai karakter.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik dengan menerapkan pembelajaran kontekstual berbantuan *Hypermedia Interaktif iSpring* pada Kompetensi Dasar 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar dan KD 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak untuk kelas IV Semester 2.

Penelitian ini relevan dengan penelitian Santoso (2017) berjudul "Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar". Hasilnya, pembelajaran berlangsung menjadi lebih kondusif dan dapat menjalin kerja sama antar peserta didik dengan lebih baik (Santoso, 2017). Hasil penelitian lain juga menyimpulkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan kolaborasi siswa (Ayun, 2021).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (a) Apakah pembelajaran IPA dengan model pembelajaran Kontekstual dengan *Hypermedia Interaktif* dapat Mengenalkan Kemampuan Literasi Digital?, (b) Bagaimana hasil belajar peserta didik pada penerapan model pembelajaran Kontekstual dengan *Hypermedia Interaktif* dengan *Hypermedia Interaktif*? Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi literasi digital peserta didik.

Manfaat penelitian ini adalah guru dapat menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajaran untuk mengenalkan dan meningkatkan kemampuan memanfaatkan TIK.

B. Metode

Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu peristiwa secara sistematis sesuai kondisi apa adanya (Sugiyono, 2010). Jadi, penelitian ini untuk memperoleh data yang tampak pada indikator pemahaman peserta didik dalam memanfaatkan TIK dan menggunakan dalam kegiatan belajar. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan

observasi menggunakan lembar observasi penilaian penggunaan TIK dalam pembelajaran, dokumentasi, dan untuk data pendukung penelitian ini, berupa nilai pada aspek penilaian pengetahuan, sikap serta keterampilan.

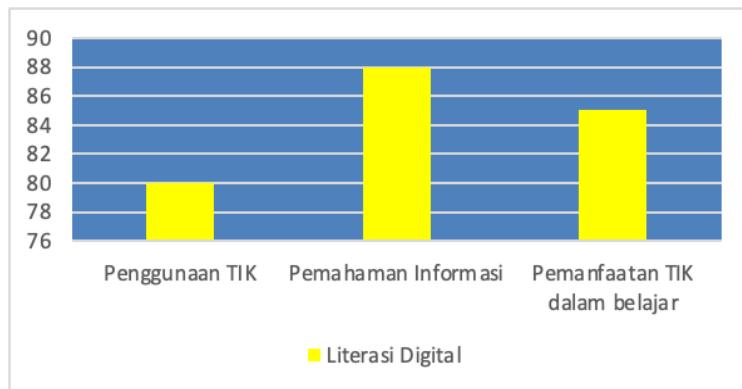
Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Terpencil Bukit Indah Singura berjumlah 4 peserta didik. Lokasi penelitian ini di SD Terpencil Bukit Indah Singura Kabupaten Parigi Moutong Sulawesi Tengah.

C. Hasil dan Pembahasan

Data hasil penelitian diperoleh setelah sebelumnya dilakukan perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kontekstual berbantuan *Hypermedia Interaktif iSpring* dalam proses pembelajaran, membuat *Hypermedia Interaktif iSpring* materi Gaya untuk kelas 4 semester 2, membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), membuat *blog* untuk materi gaya agar bisa dipelajari secara *online*, menyusun instrumen observasi hasil penggunaan media dalam pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Untuk menerapkan pembelajaran kontekstual, langkah pertama adalah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan model Kontekstual dengan materi gaya. Dalam RPP memuat tujuh komponen model Kontekstual yaitu konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian otentik

Setelah menyusun RPP, guru membuat *Hypermedia Interaktif iSpring* yang berisi materi, video, latihan soal, dan soal untuk digunakan peserta didik dalam pembelajaran. Guru juga membuat materi dalam bentuk *blog* agar peserta didik dapat membuka secara *online* dan dapat mempelajari materi yang diberikan untuk mengenal dan meningkatkan kompetensi literasi digital. *Hypermedia Interaktif iSpring* menggunakan *PowerPoint* yang dibuat merupakan media interaktif yang menghubungkan materi dengan *link-link* dalam media tersebut. Tujuannya agar mudah digunakan dan dapat membuat peserta didik tertarik dan semangat belajar.



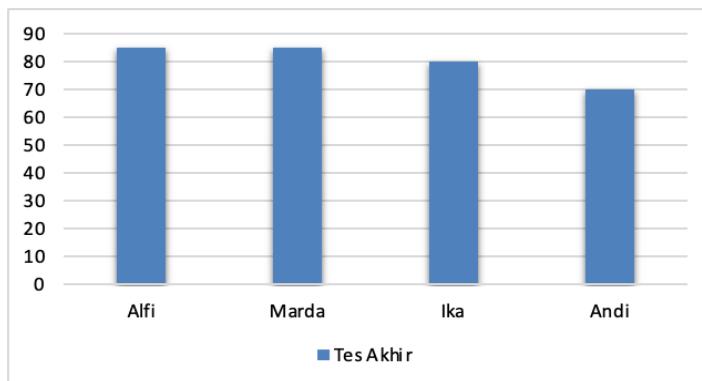
Gambar 1. Grafik Indikator Literasi Digital di Sekolah

Setelah dilakukan observasi dengan pengisian angket oleh peserta didik tentang literasi digital kemudian angket tersebut dianalisis, dapat diketahui bahwa secara umum kompetensi peserta didik dalam penggunaan TIK berada dalam kategori sedang dengan persentase sebesar 80%. Ini tampak dari capaian indikator pemahaman informasi tinggi dengan persentase sebesar 88% dan pemanfaatan TIK dalam belajar tinggi dengan persentase sebesar sebesar 85%. Pembelajaran yang dilaksanakan dimulai guru dengan memberikan penjelasan tentang cara penggunaan media untuk pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik dapat memahami dengan mudah dalam penggunaannya, kemudian menjelaskan materi pelajaran dengan materi gaya. Hasil observasi penggunaan dan pemanfaatan *Hypermedia Interaktif iSpring* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu menggunakan literasi digital basis kelas di sekolah sehingga diharapkan mereka akan melek-TIK dan dapat mencari informasi yang baik dan sesuai untuk kebutuhan mereka dalam belajar.

Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *Hypermedia Interaktif iSpring*, peserta didik mengemukakan bahwa pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Alasannya, mereka dapat melihat tayangan video tentang materi gaya dan dapat melakukan simulasi tentang pengukuran gaya menggunakan media simulasi yang ada. Peserta didik juga dapat mengerjakan kuis yang telah disediakan dan mencobanya beberapa kali sehingga dalam mengerjakan soal evaluasi mereka sudah lebih memahami materi yang telah diberikan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan

oleh Santoso (2017) bahwa pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematika. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan media berbasis TIK dapat meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik di bangku sekolah dasar.

Penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik diperoleh dari tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil penerapan pembelajaran muatan IPA materi Gaya menunjukkan hasil belajar IPA peserta didik pada aspek pengetahuan pada KD 3.4 dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Nilai Hasil Belajar Aspek Pengetahuan

Berdasarkan Gambar 2. dapat dilihat bahwa hasil belajar seluruh peserta didik telah mencapai KBM ≥ 70 dengan rata-rata akhir 80. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sriningsih (2019) bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar peserta didik pada aspek sikap berdasarkan observasi guru didapatkan hasil semua peserta didik sudah menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, percaya diri dan jujur. Hasil belajar pada aspek keterampilan diperoleh dari penilaian keterampilan rata-rata nilai kelas sebesar 82 yang mencakup penilaian indikator dalam pencapaian kompetensi.

Penerapan pembelajaran kontekstual dilaksanakan di kelas dengan memanfaatkan media interaktif yang dibuat oleh guru menggunakan *iSpring*.

Media ini dibuat agar memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran yang abstrak. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah menerima dan memahami materi yang diajarkan, dengan media interaktif ini pula, diharapkan peserta didik dapat mengenal teknologi, terutama tentang literasi dasar yang harus dimiliki dalam memahami informasi yang ada. Karena dalam menjelaskan materi yang diajarkan kepada peserta didik, guru juga menjelaskan cara menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Walaupun sekolah berada di daerah terpencil, penulis berharap agar peserta didik di sekolah juga mengenal teknologi yang ada.

Pembelajaran berlangsung dengan baik dan peserta didik antusias sekali dalam memanfaatkan *Hypermedia Interaktif* tersebut. Ini terjadi karena di media tersebut, terdapat suara guru yang menjelaskan tentang materi yang ada dan gambar yang tampil sehingga peserta didik lebih mudah memahami petunjuk yang ada dalam media tersebut. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran menggunakan media, guru meminta peserta didik untuk memberikan contoh secara langsung dan mempraktikkan materi yang telah dipelajari yaitu tentang materi Gaya. Beberapa peserta didik menyebutkan contoh gaya dan ada juga yang mempraktikkan tentang akibat yang ditimbulkan dari gaya, dengan demikian peserta didik dapat langsung menerapkan materi yang dipelajari dengan keadaan sehari-hari mereka, sehingga sesuai dengan pembelajaran kontekstual yang digunakan.

Dari analisis hasil angket tentang Indikator Literasi Digital di Sekolah, diketahui bahwa peserta didik memiliki keterampilan pada indikator penggunaan TIK pada kategori sedang dengan persentase sebesar 80%; indikator Pemahaman informasi pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 88%, dan indikator pemanfaatan TIK dalam belajar pada kategori tinggi dengan persentase sebesar sebesar 85%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa tingkat penguasaan literasi dasar dari peserta didik yang ada di sekolah memiliki kategori baik. Dari nilai pengetahuan diketahui bahwa nilai dari peserta didik adalah 80 dan melebihi dari kriteria ketuntasan minimum.

D. Penutup

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dengan *Hypermedia Interaktif iSpring* dapat meningkatkan kompetensi literasi digital peserta didik untuk mengenalkan kemampuan literasi digital. Hal ini ditunjukkan pada indikator-indikator literasi digital di sekolah termasuk kategori tinggi dan sedang serta hasil belajar seluruh peserta didik semua tuntas dan sudah melampaui kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan.

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar Guru dapat membuat media pembelajaran dengan mengintegrasikan TIK didalamnya dan dapat melatih peserta didik untuk menggunakannya dan menumbuhkan minat dan kemampuan literasi digital peserta didik agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar. Peneliti yang lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan TIK dengan *Hypermedia Interaktif iSpring* dengan menggunakan berbagai model pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi menyenangkan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Ibu guru yang terlibat dalam pelaksanaan penelitian ini, mulai dari pembuatan media hingga pelaksanaan penerapan media dalam pembelajaran. Terutama penulis sampaikan terima kasih kepada Kepala SD Terpencil Bukit Indah Singura yang telah memberi dukungan dalam penelitian ini serta kepada para validator media yang telah berkenan memberikan validasi pada media yang penulis kembangkan. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat serta dapat membantu dalam memajukan pendidikan di Indonesia.

Daftar Referensi

- Ai Sri, N. (2018). *Penerapan Pembelajaran Abad 21 Memanfaatkan Rumah Belajar*. Pustekkom Kemdikbud.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Darliana, dan W. Yamin. (2007). *IPA Terpadu (FIKIBI)*. Jakarta. Depdiknas.
- Ayun, Q. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital dan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas VII Secara Daring. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 271–290. doi.org/10.26811/didaktika.v5i1.286.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 43. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407.
- Sriningsih, E. (2019). Penerapan Strategi *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik Siswa. 3(1), 75–88.
- Kemdikbud. (2017). *Gerakan Literasi Nasional Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta. Kemdikbud.
- Setiana, Nana. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Bandung: *Jurnal UPI*.
- Sudharto, dkk. (2009). *Profesi Keguruan*. Semarang. IKIP PGRI Semarang Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Jakarta. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAKEM*. Jakarta. Pustaka Pelajar.

