

# 3. Gerakan literasi PGSD

*by Pgsd Unhasy*

---

**Submission date:** 21-Nov-2022 07:26AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 1960263604

**File name:** 3\_Gerakan\_literasi\_PGSD.pdf (482.77K)

**Word count:** 4608

**Character count:** 30283

## Gerakan Literasi Mahasiswa Prodi PGSD UNHASY Melalui Perpustakaan E-Learning

Emy Yunita Rahma Pratiwi<sup>1\*</sup>, Ratih Asmarani<sup>1</sup>, Muhammad Nuruddin<sup>1</sup>,  
M. Bambang Edi Siswanto<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Hasyim Asy'ari Jombang

\* Corresponding Author. E-mail: [emyyunita88@gmail.com](mailto:emyyunita88@gmail.com), [ratihasmalani004@gmail.com](mailto:ratihasmalani004@gmail.com),  
[rudin.moxer@gmail.com](mailto:rudin.moxer@gmail.com), [mbambangedi@gmail.com](mailto:mbambangedi@gmail.com)

### ARTICLE INFO

#### Article History

Received:

18 September 2021;

Revised:

12 February 2022;

Accepted:

30 May 2022;

Available online:

31 May 2022.

#### Keywords

menumbuhkembangkan  
minat baca; literasi;  
perpustakaan,  
*the growth and  
development of reading  
interest, literacy,  
library, e-learning*

### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh informasi tentang ada tidaknya perbedaan minat baca mahasiswa sebelum dan sesudah tersedianya bahan bacaan lewat perpustakaan elearning. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, mengadakan percobaan untuk menguji hipotesis. Dalam penelitian eksperimen ini digunakan Randomized control group pretest post test design. Salah satu cara yang diharapkan dapat memfasilitasi tumbuhkembang gerakan literasi mahasiswa solusinya melalui perpustakaan e-learning. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat baca mahasiswa sebelum dan sesudah tersedianya bahan bacaan lewat perpustakaan elearning. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap menumbuhkembangkan gerakan literasi mahasiswa PGSD Unhasy melalui E-learning. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,036 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, juga dapat dilihat dari rata-rata hasil post-test yaitu dengan penggunaan metode eksperimen sebesar 79,03 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56, sedangkan dengan penggunaan metode konvensional sebesar 71,86 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 44. Serta melalui perpustakaan e-learning ini dapat memfasilitasi tumbuhkembang gerakan literasi, Sehingga gerakan literasi yang digadang-gadang sebagai gerakan menumbuhkan minat baca menjadi tercapai.

*The purpose of this study was to obtain information about whether there were differences in student reading interest before and after the availability of reading materials through the e-learning library. The research method used in this research is the experimental method, which is to test the hypothesis. In this experimental study, a randomized control group pretest post test design was used. One way that is expected to facilitate the growth and development of the student literacy movement is through e-learning library. This study results that there are differences in students' reading interest before and after the availability of reading materials through the e-learning library. So it can be said that the use of experimental methods in learning has a positive influence on developing the literacy movement of Unhasy students (primary school teacher education study program) through E-learning library. This can be shown by the results of hypothesis testing which shows that the significance value obtained is 0.036 which is smaller than the 0.05 significance level. In addition, it can also be seen from the average post-test results. The use of the experimental method get 79.03, with the highest score of 96 and the lowest score of 56. While the use of the conventional method was 71.86 with the highest score of 96 and the lowest score of 44. In short through this e-learning library, it can facilitate the growth and development of the literacy movement, so that the literacy movement which is predicted as a movement to foster interest in reading can be achieved.*



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



#### How to cite:

Pratiwi, E., Asmarani, R., Nuruddin, M., & Siswanto, M. (2022). Gerakan Literasi Mahasiswa Prodi PGSD Melalui Perpustakaan E-Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1).

doi:<https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.43902>

## PENDAHULUAN

Perkembangan informasi saat ini memberikan pengaruh besar bagi segala aspek kehidupan masyarakat, salah satunya adalah komunikasi. Masyarakat di masa sekarang sudah termasuk pada masyarakat digital, dimana komunikasi dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Banyak generasi saat ini tumbuh dan berkembang yang dibesarkan dalam dominasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang dikenal sebagai net generation. Generasi ini sangat tergantung dengan kecanggihan internet. Kemajuan teknologi memberikan dampak pada kehidupan kita dan hubungan sehari-hari, dari mengakses berbagai informasi dan berinteraksi dengan layanan publik hingga bekerja dari rumah, mulai dari berkolaborasi dengan kolega hingga berkomunikasi dengan teman, dan dari menerima pendidikan dari jarak jauh hingga mengakses informasi secara cepat.

Selain berdampak pada kehidupan sehari-hari, media digital dan kemajuan teknologi memainkan peran penting dalam pengajaran bahasa. Misalnya, bahan ajar yang dirancang oleh para guru seperti buku teks, video, dan gambar animasi serta penggunaan akses internet dapat mendukung proses belajar mengajar. Project Tomorrow (2012) menyatakan bahwa pendidik lebih mungkin daripada anggota masyarakat umum untuk menggunakan alat teknologi seperti smartphone dan komputer tablet; 54% guru dan 70% administrator menggunakan telepon pintar sebagai bagian dari pekerjaan mereka; 52% guru dan kepala sekolah telah mengikuti kelas online untuk tujuan pelatihan. Literasi digital sebagai keterampilan dasar atau kemampuan untuk menggunakan komputer dengan percaya diri, aman dan efektif, termasuk: kemampuan untuk menggunakan perangkat lunak perkantoran seperti pengolah kata, email dan perangkat lunak presentasi, kemampuan untuk membuat dan mengedit gambar, audio dan video, dan kemampuan untuk menggunakan browser web dan mesin pencari Internet. Ini adalah keterampilan yang harus dapat diasumsikan oleh guru dari mata pelajaran lain di sekolah menengah, sebagai analog dengan kemampuan membaca dan menulis. "(Royal Society, 2012). Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini mengakibatkan sumber daya informasi digital sangat melimpah (Kurnianingsih, Rosini, & Ismayati, 2017: 62). Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat. Pembelajaran literasi digital tidak bisa dielakkan lagi.

Harjono (2018) berpendapat bahwa literasi digital merupakan perpaduan dari keterampilan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis, keterampilan bekerja sama (kolaborasi), dan kesadaran sosial. Kerangka kerja Eshet Alkalai dan Chajut (2009) terdiri dari serangkaian keterampilan berikut:

- Literasi fotovisual adalah kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan lingkungan digital, seperti antarmuka pengguna, yang menggunakan komunikasi grafis.
- Literasi reproduksi adalah kemampuan untuk membuat karya tulis dan karya seni yang otentik, bermakna dengan mereproduksi dan memanipulasi teks digital, visual, dan potongan audio yang sudah ada sebelumnya.
- Literasi cabang adalah kemampuan untuk membangun pengetahuan dengan navigasi nonlinier melalui domain pengetahuan, seperti di Internet dan lingkungan hypermedia lainnya.
- Literasi informasi adalah kemampuan untuk mengonsumsi informasi secara kritis dan memilah informasi yang salah dan bias.

Department e-Learning (2015) menjelaskan ada lima bidang kompetensi digital sebagai berikut:

1. Informasi: untuk mengidentifikasi, menemukan, mengambil, menyimpan, mengatur, dan menganalisis informasi digital, menilai relevansinya dan tujuannya.
2. Komunikasi: untuk berkomunikasi dalam lingkungan digital, untuk berbagi sumber daya melalui alat online, untuk terhubung dengan orang lain dan untuk berkolaborasi melalui alat digital, untuk berinteraksi dengan dan untuk berpartisipasi dalam komunitas dan jaringan, kesadaran lintas budaya.
3. Pembuatan Konten: untuk membuat dan mengedit konten baru (dari pemrosesan kata hingga gambar dan video); untuk mengintegrasikan dan menguraikan kembali pengetahuan dan konten sebelumnya; untuk menghasilkan ekspresi kreatif, output media dan pemrograman; untuk menangani dan menerapkan hak dan lisensi kekayaan intelektual.

4. Safety: perlindungan pribadi, perlindungan data, perlindungan identitas digital, langkah-langkah keamanan, penggunaan yang aman dan berkelanjutan.
5. Pemecahan masalah. untuk mengidentifikasi kebutuhan dan sumber daya digital, untuk membuat keputusan berdasarkan informasi tentang alat digital yang paling tepat sesuai dengan tujuan atau kebutuhan, untuk memecahkan masalah konseptual melalui media digital, untuk menggunakan teknologi secara kreatif, untuk memecahkan masalah teknis, untuk memperbarui kemampuan dan kompetensi lainnya.

Menjadi melek digital bagi guru dalam mendukung pengajaran digital sangat penting karena alat digital secara fundamental mengubah sifat pengetahuan dalam arti bahwa mereka memungkinkan cara yang lebih kreatif, aktif, kolektif, dan pribadi dalam membangun dan mengkomunikasikan pengetahuan melalui media digital. teknologi (Payton & Hague, 2010; Sharpe, 2011; Nguyen, 2014). Sementara itu, Olsson dan Edman-Stålbrant (2008) menyatakan bahwa seorang pelatih guru harus memiliki kemampuan untuk: 1) memutuskan jenis alat digital apa yang sesuai untuk konten kursus mereka dan dapat menyajikan kursus mereka secara online, 2) menentukan jenis apa alat digital dan metode kerja yang mendukung, mengembangkan atau meningkatkan kualitas kursus mereka, 3) mewujudkan biaya dengan ujian digital yang berbeda sehingga mereka dapat memilih bentuk pemeriksaan terbaik sesuai dengan tujuan dan pedoman. Di era digital, guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, oleh karena itu, sebagai tambahan pada keterampilan mengajar umum, beberapa keterampilan lagi diperlukan untuk ditanamkan pada seorang guru untuk memainkan perannya secara efektif sebagai fasilitator pembelajaran. Sharma (2017) menjelaskan ada lima keterampilan sebagai fasilitator pembelajaran bagi guru dalam menerapkan pembelajaran digital yaitu keterampilan jaringan, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir, kemampuan mengayomi, dan manajemen pengetahuan.

Literasi digital erat kaitannya dengan persoalan membaca. Namun, literasi digital dapat diartikan sebagai penggunaan Teknologi Informasi untuk memanfaatkan dan menyebarkan informasi dalam dunia digital. Oleh karena itu, hal ini bergantung pada kemampuan kita dalam memahami, menilai, menganalisis dan menyebarkan informasi pada dunia digital, baik untuk diri sendiri maupun masyarakat. Saat ini, banyak terdapat informasi yang sifatnya *hoax* dan validitasnya diragukan. Terdapat satu hal yang perlu diperhatikan terkait dengan literasi dan dunia digital yaitu langkah untuk memverifikasi sumber-sumber informasi sehingga informasi menjadi kredibel. Hal inilah yang merupakan peran perpustakaan, yaitu sebagai salah satu bahkan satu-satunya lembaga yang memiliki otoritas yang mengumpulkan, mengorganisasikan, mengolah dan menyebarkan karya-karya informasi dan karya ilmiah kepada masyarakat. Perpustakaan juga menghimpun terbitan-terbitan dari media massa yang kemudian diorganisasikan, divalidasi sehingga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat guna memperkaya khasanah kebudayaan suatu bangsa.

Untuk itu, pemerataan perpustakaan perlu untuk digalakkan sehingga akses informasi dapat masuk ke daerah-daerah terpencil dan terluar, yaitu dengan cara membentuk komunitas-komunitas baca; menggunakan mobil, kuda, motor sebagai perpustakaan keliling; bekerjasama dengan lembaga pemerintah, pegiat literasi, organisasi nirlaba dan sebagainya. Ketidakmerataan penyediaan koleksi juga perlu diperhatikan sehingga koleksi-koleksi perlu untuk dialihmediakan sehingga dapat membuka akses lebih luas. Sebagai contoh Perpustakaan Nasional telah meluncurkan beberapa aplikasi berbasis *mobile* di daerah-daerah seperti iToraya, iKalbar, iKaltara, iJak, iSalatiga, iPusnas, dan sebagainya sebagai bentuk upaya untuk membuka akses informasi seluas-luasnya kepada masyarakat. Serta, Perpustakaan Nasional juga telah meluncurkan 64 *website* bertema budaya untuk mempromosikan pemahaman keragaman budaya yang inklusif.

Perpustakaan dapat menjadi ruang inklusif bagi masyarakat, yang artinya perpustakaan memfasilitasi individu maupun kelompok untuk secara bebas dan terbuka melaksanakan aktivitas yang sifatnya positif dan bermanfaat. Terdapat 4 (empat) level literasi digital, yaitu : Kemampuan instrumental, yaitu kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang pengguna internet, mengoperasikan komputer maupun perangkat lunak yang terpasang di dalamnya; memahami fungsi dan fitur yang digunakan oleh setiap piranti sehingga pengguna dapat secara optimal memanfaatkan piranti yang dimiliki; serta melakukan navigasi berselancar di dunia maya;

Kemampuan dalam mengevaluasi informasi, yaitu terdiri dari kemampuan untuk menginterpretasi data baik teks, suara, gambar, maupun perpaduannya; menginterpretasi berbagai jenis informasi; serta berpikir kritis, memilah informasi mana yang sah atau dapat dipercaya; Kemampuan menghasilkan informasi, yaitu meliputi kemampuan untuk mengumpulkan, mengolah dan membangun informasi menjadi sebuah produk yang berkualitas dan etis; mengarahkan produk informasi agar lebih bermanfaat bagi orang lain; mengevaluasi media atau informasi mana saja yang dapat dipercaya; serta menyebarluaskan informasi yang dikembangkakan dengan aman dan bijak; Kemampuan memahami tanggung jawab sosial atas informasi yang diakses, dimanfaatkan dan dihasilkan, yaitu yang meliputi kemampuan pengguna internet untuk dapat peka terhadap hasil karya orang lain; menghindari plagiarisme dan menghindarkan diri dari informasi dan laporan palsu, salah paham akibat berita hoax dan perundangan di dunia maya.

Untuk saat ini, selain perpustakaan, industry pertelevisianpun sedang dalam masa penyesuaian dengan perkembangan jaman. Industri pertelevisian tidak lagi bersaing antara satu dengan lainnya, namun lebih pada bagaimana menyesuaikan dengan permintaan dari masyarakat karena saat ini satu orang dalam setiap harinya rata-rata hanya menonton TV kurang dari 30 menit. Ada sesuatu yang bergeser dari perilaku masyarakat era sekarang yaitu dari menonton acara di layar televisi atau membaca buku secara fisik menjadi seluruh kegiatan tersebut dilakukan melalui *smartphone*.

Generasi milenial atau Generasi Y yaitu yang lahir pada tahun 1980 hingga 1995 yang secara naluriah mengetahui bagaimana mengoperasikan teknologi digital atau dapat dikatakan teknologi digital menjadi organ hidup, menjadi sasaran terbesar dari promosi media bahkan perpustakaan. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan dari Generasi X dan Generasi Y, seperti contoh Generasi X lebih menyukai barang-barang yang sifatnya *limited edition* sedangkan Generasi Y tidak. Kemudian, Generasi Y tumbuh dengan pujian dan apresiasi, sedangkan Generasi X tidak. Generasi Y lebih senang untuk berkolaborasi atau *sharing* serta mementingkan dialog atau komunikasi timbal balik antara penyedia jasa informasi dan penggunaanya, sedangkan Generasi X lebih cenderung senang untuk berkompetisi. Hal-hal tersebut perlu disikapi secara terbuka dengan cara mengambil kebijakan atau keputusan untuk dapat menyediakan ruang bagi generasi milenial tersebut. Oleh karena itu, perlu untuk dibangun sebuah konsep perpustakaan yang ramah milenial, yang disesuaikan dengan kehidupan masyarakat pada era sekarang karena generasi ini menempati pos terbesar sebagai pengguna perpustakaan. yang menjadi tugas kita saat ini adalah bagaimana caranya untuk membuka peluang bagi generasi milenial tersebut untuk dapat bereksplorasi.

Terkait dengan peringkat level literasi masyarakat Indonesia, yaitu peringkat 60 dari 61 negara, bisa jadi lembaga statistik, seperti contoh Nielsen, yang mengadakan survei tersebut belum menyesuaikan dengan perilaku masyarakat Indonesia pada era sekarang, yang banyak mengalami pergeseran seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Namun karena banyaknya dunia informasi, khususnya media massa dan penerbitan. Dari banyaknya media tersebut, kadang orang lupa akan kehadiran perpustakaan di tengah-tengah kita. Kabarnya perpustakaan-perpustakaan yang tersebar di pelosok kota dan desa belakangan ini pun tidak jelas bagaimana nasibnya. Tidak terawat, atau mubazir karena tidak termanfaatkan sepenuhnya. Tantangan kita sekarang adalah bagaimana menghidupkan kembali perpustakaan, baik di lingkungan pendidikan atau pun masyarakat pada umumnya dan sedikitnya, sebagian dari ilmu pengetahuan itu jelas dapat disadap dari buku-buku, sehingga kehadiran perpustakaan tentu mutlak diperlukan.

Karena, sebagaimana kita ketahui bahwa perpustakaan sebagai lembaga yang mengelola, menghimpun, mengatur media baik cetak maupun non cetak merupakan sumber informasi, media pendidikan, media rekreasi dan media riset bagi masyarakat, Seperti yang pernah dikatakan seorang pustakawan, sebenarnya bahwa perpustakaan merupakan tempat menyimpan, menghimpun koleksi buku, bahan cetakan, serta rekaman lainnya untuk kepentingan masyarakat umum. Jadi kehadiran perpustakaan dapat diarahkan kepada banyak tujuan yaitu, pertama memasyarakatkan atau membudayakan minat baca masyarakat, yang sejauh ini dinilai masih sangat rendah. Kedua, mendorong dan mendidik segenap lapisan masyarakat dalam rangka pendidikan sepanjang hayat, atau menyadarkan seluruh individu bahwa belajar merupakan kegiatan mendasar yang secara kontinyu mesti dilakukan sepanjang hidup. Ketiga, dengan adanya perpustakaan, akan dapat membuka lebar-lebar bagi seluruh anggota masyarakat untuk

mengembangkan ilmu pengetahuannya setinggi-tinggi dan sedalam-dalamnya. Keempat, perpustakaan dapat menunjang terciptanya situasi dan kondisi sosial yang sehat, sehingga secara umum akan mendukung pula pengembangan modal dasar bagi proses pembangunan.

Namun demikian, sejauh ini yang paling sering dikeluhkan masih rendahnya minat baca masyarakat sehingga kehadiran perpustakaan kerap kali mubazir dan tidak terdayagunakan secara optimal. Bahkan tidak jarang terdengar keluhan, bahwa perpustakaan-perpustakaan yang ada, baik yang dikelola oleh pemerintah maupun swasta tidak terurus dan terawat dengan baik. Sehingga koleksi buku, majalah dan bacaan lainnya menjadi rusak. Bahkan tidak layak untuk dibaca. buku atau bahan bacaan berbahasa asing (umumnya bahasa Inggris). Kondisi merana demikian perlu dicarikan jalan keluarnya. Iklim yang mendukung fungsinya perpustakaan perlu diciptakan, dan penciptaan iklim itu seperti halnya bisa dimulai di sekolah-sekolah tingkat bawah. misalnya sekolah TK dan SD. Khususnya di Perguruan Tinggi UNHAS, ketersediaan buku di perpustakaan Prodi PGSD kurang lebih 200 bahan bacaan. Keberadaan ini tentunya sedikit banyak mempengaruhi minat baca. Bukankah bahan bacaan ini adalah salah satu pendorong bagaimana menumbuhkan minat baca itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengadakan penelitian bagaimana menyediakan ketersediaan bahan bacaan dengan perpustakaan digital atau *e-learning*. Sehingga gerakan literasi yang digadang-gadang sebagai gerakan menumbuhkan minat baca menjadi tercapai. Tujuannya adalah untuk menghasilkan suatu produk perpustakaan *e-learning* dan memperoleh informasi tentang ada tidaknya perbedaan minat baca mahasiswa sebelum dan sesudah tersedianya bahan bacaan lewat perpustakaan digital atau *e-learning*. Hal ini merupakan sesuatu yang urgensi karena kalau hal tersebut tidak dilakukan maka hasil literasi atau minat baca akan semakin rendah dan tidak akan optimal.

Terdapat tiga kriteria dalam menguatkan kemampuan literasi digital melalui pemanfaatan *e-learning* di UNHAS yaitu keterampilan (*use skill*), pemahaman kritis (*critical understanding*), dan kemampuan komunikatif (*communicative abilities*). *E-learning* adalah sistem pembelajaran yang diadaptasikan dari sistem yang ada di lembaga pendidikan konvensional ke dalam sebuah sistem digital melalui internet (Susanti & Sholeh, 2008). *E-learning* dalam pembelajaran berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya pilihan, komplemen (pelengkap), atau substitusi (Chandrawati, 2010).

Perpustakaan harus menemukan kedudukan yang sesuai untuk mereka dan memenuhi kebutuhan pemakai. Perpustakaan akan menjadi pelopor pemanfaatan teknologi informasi dengan literasi informasi yang berhasil serta menyediakan layanan elektronik kepada pemakai. Kebutuhan dan anggaran perpustakaan akan menentukan berapa banyak dan tingkat teknologi yang akan digunakan. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang selalu berubah mengharuskan perpustakaan menyediakan layanan langsung ke *end user* yang menarik. Faktor keinginan perpustakaan untuk membantu memenuhi kebutuhan pemakai dalam menemukan informasi yang diperlukan akan menginovasi perpustakaan untuk menyelenggarakan pendidikan pemakai yang dibutuhkan pemakai melalui literasi berbasis digital

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen, mengadakan percobaan untuk menguji hipotesis. Metode eksperimen digunakan untuk mengungkap hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini sesuai dengan yang akan diteliti, membandingkan kondisi kelas yang mendapat perlakuan perpustakaan non digital dengan kelas yang mendapatkan perlakuan perpustakaan digital terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian eksperimen ini digunakan Randomized control group pretest post test design (Moh. Nazir, 1983 : 289), Objek penelitian ini adalah mahasiswa prodi PGSD Universitas Hasyim Asy'ari yang berjumlah 20 orang. Data dalam penelitian ini yaitu jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner/angket. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa soal tes tertulis dalam bentuk test objektif sebanyak 20 soal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan setelah meneliti data kelompok eksperimen adalah memberikan pre-test kepada kedua kelompok. Tes yang diberikan adalah perlakuan dan kontrol serta data postes kelas perlakuan dan kontrol yang merupakan data tentang pemahaman konsep siswa sifatnya yang dikerjakan 20 soal yang dikerjakan oleh 20 mahasiswa jurusan PGSD. Dari hasil perhitungan statistik, maka diperoleh bahwa nilai rata-rata tes awal (pre-test) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 68,96 (enam puluh delapan koma sembilan enam) dan 71,58 (tujuh puluh satu koma lima delapan).

### Pelaksanaan Perlakuan (Treatment)

#### Kelompok Eksperimen

Pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen, yaitu pada mahasiswa PGSD. Perlakuan dalam penelitian ini adalah berupa penggunaan perpustakaan digital.

#### Kelompok Kontrol

Pelaksanaan perlakuan pada kelompok kontrol, yaitu pada mahasiswa yang menggunakan perpustakaan non digital atau konvensional.

### Pengamatan (Observasi)

Setelah tahap pemberian perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan eksperimen dan dengan Observasi dilakukan saat pembelajaran baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan perpustakaan e-learning sudah sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan. Data hasil observasi dilakukan 2 kali, yakni pada pertemuan I dan pertemuan ke II.

#### Tes Akhir (*post-test*)

Pada tahap tes akhir ini diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Pelaksanaan tes akhir ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan menumbuhkembangkan literasi mahasiswa PGSD dalam menggunakan perpustakaan E-learning.

### Uji Analisis Data

#### Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan program komputer SPSS dengan rumus *Chi-Square*. Kriteria yang digunakan yaitu diperoleh data yang berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > dari 0,05. Berikut ini hasil uji normalitas

Tabel Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel		<i>Chi-Square</i>	<i>Asymp. Sig.</i>	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	16,103	0,137	Normal
	<i>Post-test</i>	11,345	0,253	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	11,138	0,432	Normal
	<i>Post-test</i>	7,828	0,729	Normal

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa *pre-test* kelompok eksperimen mempunyai taraf signifikansi sebesar 0,137 atau lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Untuk sebaran *post-test* kelompok eksperimen mempunyai nilai signifikansi 0,253 atau lebih dari 0,05, maka data *post-test* dapat dikatakan berdistribusi normal. Untuk data *pre-test* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,432 atau lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Sebaran data *post-test* kelompok kontrol mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,729 atau lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

8

### Uji Homogenitas

Uji Homogenitas berfungsi untuk menguji kesamaan antar kelompok. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS, dengan rumus *Levene*. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan homogen jika nilai F hitung lebih kecil F tabel (4,02) dan nilai taraf signifikansi sebesar 5 % (0,05). Berdasarkan pengujian dapat diketahui bahwa untuk uji homogenitas pada *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,254, nilai signifikansi *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar 0,821. Dari penjelasan tersebut, maka dapat diketahui bahwa semua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi memiliki varian yang homogen atau data berasal dari populasi dengan varian yang sama.

30

### Uji t

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis uji-t dengan analisis menggunakan program statistik SPSS. Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode eksperimen terhadap gerakan literasi mahasiswa PGSD melalui E-learning Berikut rangkuman dari masing-masing uji t.

24

### Uji t Pre-test kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

24

Uji t pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

Ha : ada perbedaan yang signifikan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

20

Kesimpulannya, apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil 0,05, maka  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan yang hasil *pre-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sebaliknya nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih besar 0,05, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut ini hasil uji hipotesis.



### Hasil Uji t *Pre-test* kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis untuk uji t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 3,470 dan nilai signifikansi 0,463. Nilai signifikansi menyatakan lebih besar dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kemampuan sama.

### Uji t *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol

$H_a$  : ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol nilai t hitung lebih besar dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih kecil 0,05, maka  $H_a$  diterima, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sebaliknya, jika nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, atau nilai signifikansi lebih besar 0,05, maka  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berikut ini hasil uji hipotesis *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol. Uji t *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan hasil analisis uji t menunjukkan bahwa nilai t sebesar 0,115 dan nilai signifikansi 0,036. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil *post-test* kelompok eksperimen yang pembelajarannya menggunakan metode eksperimen dengan kelompok kontrol yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

## SIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode eksperimen dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap menumbuhkembangkan gerakan literasi mahasiswa PGSD Melalui E-learning. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,036 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Selain itu, juga dapat dilihat dari rata-rata hasil *post-test* yaitu dengan penggunaan metode eksperimen sebesar 79,03 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 56, sedangkan dengan penggunaan metode konvensional sebesar 71,86 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 44.

**Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut :

1. Penggunaan metode eksperimen melalui literasi perpustakaan e-learning dapat dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan gerakan literasi mahasiswa PGSD
2. Diperlukan persiapan yang matang dalam penerapan metode eksperimen ini agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
3. Metode eksperimen tidak dapat berdiri sendiri dan tidak semua materi dapat diterapkan ke metode ini, sehingga website perlu mengkombinasikan dengan berbagai metode lain sebagai pendukung.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amiri, E.(2012). A study of the application of digital technologies in teaching and learning English language and literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*. 1(5), 103-107.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bawden, D. (2001). Information and Digital Literacy: A Review of Concepts. *Journal of Documentation*, 57(2),218-259.
- Chandrawati, S. R. (2010). Pemanfaatan E-Learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 8(2), 172–181.
- Dahar, R.W. (1996). *Teori-teori Belajar*. Jakarta : Erlangga.
- De Porter, Bobby. (2003). *Quantum Teaching*, alih bahasa oleh Ary Nilandari. Bandung: Kaifa.
- Department of eLearning. (2015). Digital literacy : 21st century competences for our age (the building blocks of digital literacy from enhancement to transformation). <https://education.gov.mt/en/elearning/Documents/Green%20Paper%20Digital%20Literacy%20v6.pdf>.
- Eshet-Alkalai, Y., & Chajut, E. (2009). Changes over time in digital literacy. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(6), 421-429.
- Fahmi, Ismail, 2004. *Inovasi Jaringan Perpustakaan Digital: Network of Networks (NeONs)*. Makalah Seminar dan Workshop Sehari Perpustakaan dan Informasi Universitas Muhammadiyah Malang 4 Oktober 2004.
- Gordon Dryden. (2004). *Revolusi Cara Belajar*. Bandung: Kaifa.
- Hasibuan, Zainal A, 2005. Pengembangan Perpustakaan Digital: Studi Kasus Perpustakaan Universitas Indonesia. Makalah Pelatihan Pengelola Perpustakaan Perguruan Tinggi. Cisarua - Bogor, 17-18 Mei 2005.
- Hobbs, R. (2010) *Digital and Media Literacy: A plan of Action*, 2010.
- Jimoyiannis, A., & Gravani, M. (2011). Exploring Adult Digital Literacy Using Learners' and Educators' Perceptions and Experiences: The Case of the Second Chance Schools in Greece. *Educational Technology & Society*, 14 (1), 217–227.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N.(2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76. <https://doi.org/10.22146/jpkm.25370> Oktober 2004.
- 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 (p. 43). Retrieved from <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasiDIGITAL.pdf>
- Pendit, Putu Laxman (Ed.). 2007. *Perpustakaan Digital: Sebuah Impian dan Kerja Bersama*. Jakarta: Sagung Seto. Pengembangan Perpustakaan Digital: Studi Kasus Perpustakaan Universitas Indonesia. Makalah Pelatihan Pengelola Perpustakaan Perguruan Tinggi. Cisarua -Bogor, 17-18 Mei 2005.

- Sagung Seto Susanti, E., & Sholeh, M. (2008). *Rancang Bangun Aplikasi E-Learning*. *Jurnal Teknologi*, 1(1), 53–57.
- Sucahyo, Yudho Giri danRuldeviyani, Yova (Ed.). 2007. *Infrastruktur Perpustakaan Digital*. Jakarta.
- Susanto, Setyo Edi. (2010). *Desain Dan Standar Perpustakaan Digital*. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 10(2), 17–23.

### 3. Gerakan literasi PGSD

---

#### ORIGINALITY REPORT

---

17%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

---

#### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="http://ibtimes.id">ibtimes.id</a> Internet Source	1%
2	<a href="http://penulis.ukm.um.ac.id">penulis.ukm.um.ac.id</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Sogang University Student Paper	1%
4	<a href="http://cdn.repository.uisi.ac.id">cdn.repository.uisi.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.ummat.ac.id">repository.ummat.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://bajangjournal.com">bajangjournal.com</a> Internet Source	1%
7	Choirun Nisak Aulina. "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini", <i>Pedagogia : Jurnal Pendidikan</i> , 2015 Publication	1%
8	<a href="http://smartlib.umri.ac.id">smartlib.umri.ac.id</a> Internet Source	1%

---

9

Hartono Hartono Hartono. "PEMBELAJARAN BIMBINGAN KARIER DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POWERPOINT BERBASIS GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KINERJA AKADEMIK MAHASISWA", Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, 2020  
Publication

<1 %

10

Submitted to UIN Raden Intan Lampung  
Student Paper

<1 %

11

gb.channel15.org  
Internet Source

<1 %

12

kejari-medan.kejaksaan.go.id  
Internet Source

<1 %

13

jurnal.umrah.ac.id  
Internet Source

<1 %

14

repository.unpas.ac.id  
Internet Source

<1 %

15

"Developing Mobile Learning Media for Arabic Language Instruction at Islamic Senior High School in Lampung Indonesia", International Journal of Recent Technology and Engineering, 2019  
Publication

<1 %

16

journal.unusia.ac.id  
Internet Source

<1 %

mellibr4ry.blogspot.com

17	Internet Source	<1 %
18	Sehe. "Keefektifan Teknik Imagine terhadap Kemampuan Menulis Puisi Bebas Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Palopo", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2020 Publication	<1 %
19	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	<1 %
20	iaibbc.e-journal.id Internet Source	<1 %
21	inf.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
22	journal2.um.ac.id Internet Source	<1 %
23	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	<1 %
24	digilib.unisayogya.ac.id Internet Source	<1 %
25	jabaronline.com Internet Source	<1 %
26	jurnal.primagraha.ac.id Internet Source	<1 %
27	jurnal.ugj.ac.id Internet Source	<1 %

28	Kholifatul Dwinur Kholisah, Sutijono Sutijono, Dimas Ardika Miftah Farid. "Pengaruh Play Therapy Dengan Media Boneka Tangan Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Sosio Emosional Siswa SMP Hang Tuah 1 Surabaya Di Masa Pandemi Covid-19", Nusantara of Research : Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2021 Publication	<1 %
29	<a href="http://e-journal.unipma.ac.id">e-journal.unipma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://journal-uim-makassar.ac.id">journal-uim-makassar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	<a href="http://jurnal.uui.ac.id">jurnal.uui.ac.id</a> Internet Source	<1 %
32	Submitted to Syiah Kuala University Student Paper	<1 %
33	<a href="http://journal.adpebi.com">journal.adpebi.com</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://repository.metrouniv.ac.id">repository.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://jfmr.ub.ac.id">jfmr.ub.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://jurnal.untad.ac.id">jurnal.untad.ac.id</a> Internet Source	<1 %

37	<a href="http://nurfitriyanielfima.wordpress.com">nurfitriyanielfima.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
38	<a href="http://ojs.unublitar.ac.id">ojs.unublitar.ac.id</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://sumateraonline.id">sumateraonline.id</a> Internet Source	<1 %
40	Sahat Saragih, Vira Afriati. "Peningkatan Pemahaman Konsep Grafik Fungsi Trigonometri Siswa SMK melalui Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Autograph", <i>Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan</i> , 2012 Publication	<1 %
41	Suharto Suharto. "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Lingkaran dengan Metode Penemuan Terbimbing", <i>Cakrawala: Jurnal Pendidikan</i> , 2017 Publication	<1 %
42	<a href="http://download.garuda.ristekdikti.go.id">download.garuda.ristekdikti.go.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://e-journal.metrouniv.ac.id">e-journal.metrouniv.ac.id</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://journal.maranatha.edu">journal.maranatha.edu</a> Internet Source	<1 %
45	<a href="http://metodepenelitiana.wordpress.com">metodepenelitiana.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %



---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 10 words

Exclude bibliography      On

# 3. Gerakan literasi PGSD

---

## GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---

PAGE 10

---