

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Aplikasi *Nearpod*

###### a. Pengertian Aplikasi *Nearpod*

Menurut Ami (2021:135-148) adalah perangkat lunak yang dapat diakses menggunakan internet dan juga bisa diunduh melalui *playstore* pendukung di telepon seluler dan perangkat teknologi lainnya. *Nearpod* merupakan kelas maya yang menawarkan pengalaman pembelajaran interaktif antara guru dengan siswa. Terdapat tiga peran yang tersedia untuk mengakses pembelajaran melalui *nearpod*, yaitu murid (*students*), Guru (*Teachers*), dan pengelola (*Administrators*). Kelebihan media *nearpod* juga sangat fleksibel dapat dioperasikan di ponsel dan laptop, serta dapat digunakan secara mandiri oleh siswa oleh siswa atau digunakan secara bersama-sama dengan siswa yang lainnya secara *live*.

Aplikasi *Nearpod* adalah sebuah platform instruksional untuk guru, sekolah, dan siswa yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kolaboratif. Dengan *Nearpod*, guru dapat membuat atau mengimpor presentasi yang berisi berbagai elemen seperti gambar, video, audio, situs web, kuis, polling, simulasi, virtual reality, dan lain-lain. Siswa dapat bergabung dengan

presentasi melalui kode yang diberikan oleh guru dan memberikan respon secara langsung. *Nearpod* juga menyediakan laporan hasil penilaian dan aktivitas siswa yang dapat membantu guru dalam mengevaluasi pembelajaran. *Nearpod* dapat digunakan untuk pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh, dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, atau smartphone. Untuk menggunakan *Nearpod*, guru dan siswa harus mendaftar akun di situs web *Nearpod* atau mengunduh aplikasi *Nearpod* di *Google Play Store* atau *App Store*.

Menurut Mardhatilla (2021:441:448) *Nearpod* adalah aplikasi pembelajaran online dan offline yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung. Didalam aplikasi *nearpod* menyediakan berbagai fitur-fitur menarik yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya *Nearpod library*, simulasi materi, berbagai aktivitas seperti kuis dan game dan banyak fitur-fitur lainnya. Untuk membagikan materi ada dua cara yaitu dengan *menggunakan live participation* atau menggunakan *student-paced*. Pada *Live Participation* siswa harus mengakses *nearpod* ini bersamaan dengan guru sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Hal ini memungkinkan guru untuk mengontrol aktivitas pembelajaran siswa dalam satu waktu. Selain itu guru juga dapat mengkoneksikan dengan platform *video conference* yaitu zoom sehingga guru dan

siswa dapat berinteraksi secara langsung. Sedangkan pada student-paced, memungkinkan siswa untuk dapat mengakses *nearpod* ini sewaktu-waktu. Jadi siswa lebih leluasa dalam membaca ulang materi pembelajaran yang telah diberikan.

Dapat peneliti simpulkan bahwa *Nearpod* merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dikatakan sebagai media berbentuk animasi yang menarik, *Nearpod* dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, aplikasi ini diakui sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk menciptakan kelas yang mencapai tujuan belajar, salah satunya dengan menumbuhkan sikap fokus belajar. Dengan perkembangan pesat pada aplikasi iOS dan Android, fitur-fitur kolaborasi, presentasi, dan asesmen yang lengkap semakin memperkaya pengalaman pembelajaran, membuat *Nearpod* menjadi alat yang efektif dan inovatif bagi pendidikan.

b. Tujuan Aplikasi *Nearpod*

Menurut Faradisa (2021: 107) tujuan diciptakannya aplikasi *Nearpod* ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar pengguna.
- 2) Mendorong partisipasi aktif pengguna melalui fitur-fitur

interaktif dalam game untuk mempromosikan pemahaman konsep-konsep edukasi.

- 3) Mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan kreatif melalui aktivitas-aktivitas dalam game yang dirancang untuk memberikan tantangan dan peluang pengembangan.
- 4) Menyediakan konten edukasi yang mencakup berbagai disiplin ilmu, memungkinkan pengguna untuk belajar sekaligus mengembangkan pemahaman lintas mata pelajaran.
- 5) Meningkatkan pemahaman pengguna terhadap teknologi melalui pengalaman bermain yang melibatkan penggunaan teknologi terkini.

*Nearpod* adalah platform pembelajaran digital yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran melalui integrasi teknologi. Salah satu tujuan utama *Nearpod* adalah membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyisipkan berbagai jenis konten multimedia, seperti gambar, video, dan pertanyaan interaktif, untuk menjaga perhatian siswa selama sesi pembelajaran. Guru dapat melihat respons siswa terhadap pertanyaan atau aktivitas, sehingga memungkinkan mereka untuk memberikan umpan balik langsung atau menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Susanto, 2021: 34).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Platform *Nearpod* ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif melalui fitur-fitur interaktif dalam game, yang bertujuan untuk mempromosikan pemahaman konsep-konsep edukasi. Selain itu, *Nearpod* juga berfokus pada pengembangan keterampilan kognitif, motorik, dan kreatif melalui aktivitas-aktivitas dalam game yang dirancang untuk memberikan tantangan dan peluang pengembangan. Melalui penyediaan konten edukasi lintas disiplin ilmu, *Nearpod* memungkinkan pengguna untuk belajar sekaligus mengembangkan pemahaman lintas mata pelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga bertujuan meningkatkan pemahaman pengguna terhadap teknologi melalui pengalaman bermain yang melibatkan teknologi terkini. Keseluruhannya, *Nearpod* menjadi alat pembelajaran digital yang holistik, tidak hanya fokus pada peningkatan pengetahuan tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang beragam dan mendalam.

c. Fungsi Aplikasi *Nearpod*

Menurut Nurhamidah (2021: 82) beberapa fungsi dari aplikasi *Nearpod* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menyediakan berbagai game yang dirancang khusus untuk mengajarkan konsep-konsep edukasi, seperti matematika, sains, bahasa, dan sebagainya.
- 2) Memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berkolaborasi satu sama lain, menciptakan lingkungan belajar sosial yang

positif.

- 3) Menyediakan fitur pemantauan kemajuan belajar pengguna, memungkinkan orang tua dan guru untuk melacak perkembangan anak-anak dalam pembelajaran.
- 4) Memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan pengalaman belajar mereka sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing.
- 5) Memberikan insentif positif melalui sistem hadiah dan penghargaan untuk memotivasi pengguna dalam menyelesaikan tugas-tugas edukatif.
- 6) Mengintegrasikan elemen-elemen kreatif dan inovatif dalam game untuk merangsang imajinasi dan kreativitas pengguna.
- 7) Menyediakan konten edukasi yang valid, akurat, dan relevan dengan kurikulum pendidikan yang berlaku.

Berdasarkan *Nearpod* yang diakses dari (<https://nearpod.com/blog/nearpod-in-the-classroom/>) menjelaskan bahwa aplikasi *Nearpod* merupakan sebuah aplikasi untuk pembelajaran offline maupun online yang memungkinkan untuk peserta didik dan guru berinteraksi langsung ataupun tidak langsung. Adanya *Nearpod* ini membantu pendidik menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif di kelas. Banyak sekali fitur-fitur dari *Nearpod* yang dapat digunakan oleh pendidik, presentation tools salah satu fiturnya, didalam fitur tersebut pendidik dapat mendesain

presentasi sesuai dengan keinginan pendidik sehingga presentasi menjadi lebih interaktif serta siswa terlibat secara langsung dari setiap proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang aktif akan terjadi.

Aplikasi *Nearpod* memiliki berbagai fungsi yang mendukung pengalaman pembelajaran digital yang interaktif dan efektif. Pertama, *Nearpod* berperan sebagai alat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur, bertujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar pengguna. Fungsi kedua adalah mendorong partisipasi aktif siswa melalui fitur-fitur interaktif dalam game, mempromosikan pemahaman konsep-konsep edukasi dengan cara yang menarik. Ketiga, *Nearpod* berfungsi sebagai platform yang mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan kreatif melalui berbagai aktivitas dalam game, memberikan tantangan dan peluang pengembangan bagi pengguna. Selanjutnya, aplikasi ini berperan sebagai penyedia konten edukasi lintas disiplin ilmu, memungkinkan pengguna untuk belajar sekaligus mengembangkan pemahaman lintas mata pelajaran (Linton, 2018:76).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat peneliti simpulkan bahwa Aplikasi *Nearpod* memiliki beberapa fungsi yang mencakup penyediaan game edukatif, interaksi dan kolaborasi antar pengguna, pemantauan kemajuan belajar, penyesuaian pengalaman

belajar, memberikan insentif positif, mengintegrasikan elemen kreatif dalam game, dan menyediakan konten edukasi yang sesuai dengan kurikulum. Fungsi-fungsi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mendukung perkembangan holistik siswa. Selain itu, aplikasi ini memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk mendesain presentasi yang interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka.

d. Kelebihan dan kekurangan Aplikasi *Nearpod*

Menurut Ami (2021) kelebihan dan kekurangan *nearpod* dalam pembelajaran yaitu :

Kelebihan *Nearpod* :

- 1) Aplikasi ini sangat bagus menciptakan pembelajaran online dan offline;
- 2) *Nearpod* memiliki banyak fitur, konten, aktivitas yang sangat kreatif, inovatif, dan edukatif
- 3) *Nearpod* dapat diakses melalui telepon seluler sehingga praktis digunakan dan terbatas ruang dan waktu;
- 4) *Nearpod* memiliki fitur report untuk melihat rekam jejak pembelajaran yang berlangsung
- 5) Dapat diakses secara gratis.

Sedangkan kekurangan dari aplikasi *Nearpod* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Penggunaan aplikasi *nearpod* harus menggunakan data internet

yang lumayan boros;

- 2) Belum memiliki deteksi bahasa global, masih terbatas pada Bahasa Inggris, sehingga sedikit menghambat bagi orang yang belum menguasai bahasa Inggris;
- 3) Harus didukung sinyal yang kuat, sehingga kurang efektif apabila diterapkan didaerah yang sinyalnya tidak mendukung dan tidak menjangkau di pedesaan;
- 4) Guru hanya dapat membuat modul pembelajaran melalui komputer.

Nurhamidah (2021:108) memaparkan keunggulan-keunggulan *Nearpod*, yaitu *Nearpod* tersedia dalam bentuk aplikasi yang dapat diunduh melalui layanan distribusi digital. Namun, *Nearpod* juga dapat diakses melalui *website* resminya, sehingga dapat digunakan tanpa memenuhi ruang penyimpanan gawai. Keunggulan lainnya, yaitu fleksibel dapat digunakan melalui telepon seluler dengan sistem operasi android atau iOS, ataupun laptop dengan beragam sistem operasi seperti Windows OS, macOS, atau Linux. *Nearpod* juga dapat digunakan secara mandiri ataupun bersama-sama secara *live*. Selain itu, *Nearpod* memiliki fitur tes yang dapat memberikan batasan waktu, sehingga meminimalkan kesempatan mencontek.

Stacy dalam Minalti dan Erita menjelaskan bahwa *Nearpod* sangat direkomendasikan untuk guru karena mudah digunakan.

*Nearpod* juga membangkitkan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif. Pembelajaran menjadi lebih aktif, terintegrasi dan terarah dengan menggunakan aplikasi *Nearpod*. Perez dalam penelitiannya juga menunjukkan keunggulan yang sama. Perez menjelaskan bahwa penggunaan *Nearpod* membantu guru membuat presentasi yang menarik dan mudah dipahami, siswa dapat mengakses aplikasi dengan perangkat apapun, dan pembelajaran berlangsung dengan interaktif (Minalti dan Erita, 2021:2233).

Sementara kelemahan aplikasi ini, yaitu 1) penggunaan aplikasi *Nearpod* agak menguras data internet; 2) Harus didukung jaringan internet yang stabil, sehingga kurang efektif apabila diterapkan di daerah yang jaringan internetnya kurang stabil; (4) guru hanya bisa merancang presentasi kegiatan pembelajaran melalui komputer.

Uraian di atas menunjukkan bahwa aplikasi *Nearpod* memiliki keunggulan dan kelemahan. Penulis memanfaatkan keunggulan-keunggulan aplikasi *Nearpod* tersebut untuk digunakan menjadi media pembelajaran berbasis TIK. Meski begitu, penulis telah mempertimbangkan dan mengantisipasi segala kelemahan yang telah disebutkan dengan cara memilih lokasi penelitian yang berada di daerah yang jaringan internetnya stabil, menyediakan hotspot seluler bagi siswa yang tidak memiliki data seluler, dan menyiapkan

presentasi pembelajaran menggunakan laptop. Oleh karena itu, pembelajaran tetap berjalan dengan kondusif dan efektif.

e. Cara Mengakses *Nearpod*

*Nearpod* merupakan salah satu platform yang mudah dimanfaatkan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Berikut adalah langkah-langkah dalam memanfaatkan *Nearpod* sebagai media pembelajaran interaktif pada pembelajaran (Sam Glikzman, 2015:350-354)

1. Akses di pencarian google [www.nearpod.com](http://www.nearpod.com)
2. Pilih *sign up of teacher* untuk mendaftar keanggotaan guru di *nearpod*. Para siswa tidak perlu membuat akun atau merancang pembelajaran layaknya guru. Untuk mengakses pembelajaran, murid hanya perlu mendapatkan kode kelas atau link yang dikirimkan oleh gurunya, untuk selanjutnya melakukan pembelajaran secara bersama-sama.
3. Proses registrasi dapat dilakukan dengan menghubungkan akun *google* atau mengisi form isian data yang telampir atau dapat memilih *log in* jika sudah pernah mendaftar dan memiliki akun.
4. Selanjutnya, memilih *role* atau tipe akun yang akan dibuat, ada beberapa pilihan seperti *students, instructional coach, library media specialist* dan kita pilih *teacher*.
5. Proses registrasi selesai, jendela akan diarahkan ke halaman beranda *nearpod* dan diberikan instruksi awal penggunaan.

6. Setelah itu maka akan muncul tampilan dibawah ini yang merupakan lama akun *nearpod* yang bisa diakses oleh guru. Pada bagian *create* terdapat fitur *lessons*, *video*, *activity* dan *google slides*. Pada kesempatan ini peneliti akan membatasi penggunaan *nearpod* rancangan pembelajaran mandiri dengan *lessons*.
7. Memilih *My lessons*, pengajar dapat mendesain beberapa slide dengan elemen konten dan aktivitas pilihan.
8. Setelah itu, guru dapat memilih fitur *content* dan *activities* yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Fitur *content* memiliki berbagai konten yang dapat digunakan diantaranya *slides*, *slides (classic)*, *video*, *web content*, *nearpod 3D*, *simulation*, *VR field trip*, *BBC video*, *sway*, *slideshow*, *audio* dan *pdf viewer*. Sedangkan untuk fitur *activities* meliputi aktivitas permainan edukasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengetes, mengukur, dan melihat kemampuan siswa atau dijadikan strategi evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Aktivitas tersebut antara lain *time to climb*, *open-ended*, *matching pairs*, *quiz*, *flipgrid*, *draw it*, *collaborate board*, *poll*, *fill in the blanks* dan *memory test*.
9. Jika materi dan soal sudah dibuat oleh guru maka akan muncul di dasbord setelah itu *save & exit*.
10. Jangan lupa simpan setelah selesai, dan beri nama keterangan

tambahan seperti deskripsi, grades dan subjek.

11. Untuk melakukan pembelajaran dengan siswa, *nearpod* menyediakan tiga akses, yaitu *live participation + zoom*, *live participation* dan *student paced*. Setelah itu akses pembelajaran yang ingin digunakan, guru akan mendapatkan kode kelas untuk dibagikan kepada siswa agar dapat bergabung dalam pembelajaran tersebut. Kemudian virtual kelas berjalan dengan yang diharapkan.

## 2. Literasi

### a. Pengertian Literasi

Secara etimologis, literasi berasal dari bahasa latin *litteratus* yang berarti 'learned person' atau "orang belajar". Hal ini didasarkan pada masa abad pertengahan yang memberikan suatu penilaian bahwa seseorang disebut "litteratus" apabila orang tersebut dapat dan mahir membaca dan menulis dalam bahasa latin. Menurut Suwandi (2019:4) literasi dapat dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis dengan menggunakan bahasa tulis.

Pada awalnya, individu yang literat atau melek aksara adalah individu bisa membaca, bisa memahami lambang-lambang bunyi bahasa dan menggunakannya untuk aktivitas membaca teks. Dengan kata lain, kegiatan literasi ini bertujuan untuk menjadikan seseorang dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca.

Literasi kemudian meningkat terkait dengan kemauan dan kebiasaan mengoptimalkan kemampuan membaca menjadi salah satu aktivitas keseharian. Artinya seseorang terbiasa mengakses informasi dan ilmu pengetahuan melalui kegiatan membaca. Tidak heran jika kegiatan literasi ini salah satu fokusnya untuk menjadikan dan meningkatkan membaca sebagai kebiasaan setiap hari, maka dari itu pendidikan literasi telah muncul tidak hanya sebagai strategi, namun juga kebutuhan yang harus berkembang (Mcanulty, 2020:99). Sedangkan Reardon dalam Suwandi (2019:12) mengemukakan literasi adalah kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan mengintegrasikan informasi dari area yang luas dari sumber-sumber tekstual adalah sebagai syarat tidak hanya untuk kesuksesan pendidikan seseorang tetapi menaikkan mobilitas ekonomi dan sosial.

Pengertian literasi diperluas dengan berkembang pesatnya teknologi dan informasi dan multimedia. Literasi teknologi, informasi, dan multimedia ini terkait dengan kenyataan bahwa teknologi informasi sekarang menjadi sarana penting dalam kehidupan. Semua hal sekarang disampaikan melalui teknologi informasi, mulai dari berita, ekonomi, budaya, agama, pendidikan, dan sebagainya.

Teknologi dan informasi menjadi kebutuhan wajib bagi seseorang saat ini, setiap hari setiap orang tidak bisa lepas dari

teknologi dan informasi karena akses informasi semuanya ada disitu. Dari sinilah, literasi teknologi dan informasi atau ada yang menyebutnya sebagai literasi media menjadi suatu kebiasaan di era sekarang ini.

Literasi teknologi informasi atau literasi media ini berkaitan dengan tiga hal, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan media dengan benar, kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dan media dengan baik, dan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi informasi dan media untuk mengembangkan potensi yang oleh setiap penggunanya.

Muara literasi teknologi informasi dan media adalah kemampuan memahami, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi informasi dan media baik dalam upaya menambah wawasan informasi dan ilmu pengetahuan sehingga dimanfaatkan untuk mengembangkan diri. Menurut (Suwandi, 2019:15) Hal ini dapat dilihat bahwa tujuan literasi melalui teknologi informasi dan media ini memanfaatkan teknologi untuk memudahkan dan memecahkan berbagai persoalan. Melalui teknologi informasi dan media ini kehidupan seseorang akan lebih baik lagi, baik dari aspek penguasaan ilmu pengetahuan, sosila-budaya, kepribadian-karakter, sampai pada kesejahteraan ekonomi.

Hal senada juga diungkapkan oleh Abidin & yunus (2018:21) bahwa literasi dikenal dengan multiliterasi yang mengandung pengertian sebagai keterampilan menggunakan beragam cara untuk menyatakan dan memahami ide-ide dan informasi dengan menggunakan berbagai bahasa, misalnya menggunakan bahasa, visual, multimedia, dan sebagainya. Dengan penjelasan tersebut, dapat dipahami bahwa berlimpahnya informasi telah disampaikan dengan berbagai saluran, tidak semata hanya saluran bahasa saja, melainkan juga dapat melalui saluran media visual, audio, grafis, bahasa, sampai pada gerak dan sebagainya. Untuk itulah multiliterasi menjadi bagian penting dalam kehidupan saat ini karena multiliterasi terkait dengan kemampuan orang dalam memahami berbagai saluran informasi yang saat ini berkembang pesat.

Pembelajaran literasi di sekolah dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pada awalnya, pembelajaran literasi di sekolah hanya ditunjukkan agar siswa terampil dalam menguasai dimensi ilmu bahasa. Ilmu bahasa yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa antara lain mencakup fonem, morfem, grafofonemik, morfofonemik, dan sintaksis. Dalam berkembangannya selanjutnya, pembelajaran literasi ditunjukkan agar siswa mampu menguasai dimensi kognitif literasi mencakup proses pemahaman, proses menulis, dan konsep analisis wacana tertulis.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat peneliti simpulkan bahwa literasi merupakan kemampuan membaca, menulis, berbicara menyimak dan memanfaatkan teknologi. Untuk itu literasi berperan penting dalam perkembangan era globalisasi agar seseorang dapat mengembangkan dirinya dibidang sosial, ekonomi dan budaya dari proses pembelajaran literasi.

b. Tujuan Literasi

Menurut Faizah, dkk (2016: 12) tujuan literasi secara umum yaitu menumbuhkembangkan budi pekerti siswa melalui pembudayaan literasi sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. Secara khusus, tujuan literasi ada 5 yaitu sebagai berikut.

- 1) Membantu meningkatkan pengetahuan masyarakat dengan cara membaca berbagai informasi bermanfaat.
- 2) Membantu meningkatkan tingkat pemahaman seseorang dalam mengambil kesimpulan dari informasi yang dibaca.
- 3) Meningkatkan kemampuan seseorang dalam memberikan penilaian kritis terhadap suatu karya tulis.
- 4) Membantu menumbuhkan dan mengembangkan budi pekerti yang baik di dalam diri seseorang.
- 5) Meningkatkan nilai kepribadian seseorang melalui kegiatan membaca dan menulis

c. Jenis-jenis Literasi

Menurut Waskim dalam Dewi dan Rizal (2019: 37) menjelaskan jenis-jenis literasi sebagai berikut:

- 1) Literasi dasar (*Basic Literacy*) adalah kemampuan dasar dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berhitung. Literasi jenis ini bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung.
- 2) Literasi perpustakaan (*Library Literacy*), setelah memiliki kemampuan dasar maka literasi perpustakaan untuk mengoptimalkan literasi perpustakaan yang ada. Maksudnya, pemahaman tentang keberadaan perpustakaan sebagai salah satu akses mendapatkan informasi. Pada dasarnya literasi perpustakaan, antara lain: memberikan pemahaman cara membedakan bacaan fiksi dan nonfiksi, memanfaatkan koleksi referensi dan periodikal, memahami Dewey Decimal System sebagai klasifikasi pengetahuan yang memudahkan dalam menggunakan perpustakaan, dan lain sebagainya.
- 3) Literasi media (*Media Literacy*) yaitu kemampuan untuk mengetahui berbagai bentuk media yang berbeda, seperti media cetak, media elektronik (media radio, media televisi), media digital (media internet), dan memahami tujuan penggunaannya. Hal tersebut relevan dengan pernyataan Hobbs (2005:866) bahwa literasi media mengacu pada pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang diperlukan untuk menggunakan dan

menafsirkan media. Gammon dan White (2015: 19) juga menyampaikan bahwa dengan cara mendidik mahasiswa dalam literasi media sebagian besar difokuskan pada penerimaan pasif, layar, dan kertas. Selain itu literasi media, khususnya literasi berita berperan untuk membedakan berita palsu dan fakta bagi para konsumen informasi (Ameen & Naeem, 2020: 58).

- 4) Literasi teknologi (Technology Literacy) yaitu kemampuan dalam mengetahui dan memahami hal-hal yang berhubungan dengan teknologi seperti perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (Software), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Tujuan literasi ini yaitu dapat memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet.
- 5) Literasi visual (Visual Literacy) adalah pemahaman tingkat lanjut antara literasi media dan literasi teknologi, yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audiovisual secara kritis dan bermartabat. Literasi visual hadir dari pemikiran bahwa suatu gambar bisa 'dibaca' dan artinya bisa dikomunikasikan dari proses membaca.

#### d. Manfaat Literasi

Manfaat literasi digital dapat dilihat dari tingkat literasi digital, penjelasannya adalah sebagai berikut (Fitriyani & Mukhlis, 2021:16):

1) *Information*

Mengidentifikasi, mencari, mengambil, menyimpan, menemukan, mengatur, dan menganalisa informasi digital, menilai relevansi dan tujuannya. Dalam hal ini, mahasiswa diharapkan dapat mengeksplorasi informasi yang didapatkan, mengevaluasi informasi, mengkonversi informasi yang didapatkan sebelumnya kemudian membaginya kepada orang lain. Semakin zaman berkembang maka akan semakin mudah mendapatkan informasi yang baru sehingga mahasiswa harus menguasai dimensi ini agar dapat membedakan informasi yang akurat atau yang tidak akurat, yang pada akhirnya dapat memudahkan mahasiswa untuk dapat mengonversi informasi menjadi pengetahuan yang valid.

2) *Comunication*

Pada elemen komunikasi mahasiswa diharapkan mampu memiliki kemampuan untuk berdiskusi tentang materi melalui online baik dengan grup atau individu.

3) *Content Creation*

Pada elemen content-creator mahasiswa diharapkan mampu memiliki kemampuan membuat konten, dan mempelajari materi dengan kreatif membuat konten. Dimensi ini dapat memberikan pengaruh yang besar kepada mahasiswa untuk dapat menumbuhkan kreativitas mereka.

#### 4) *Safety*

Pada elemen ini mahasiswa diharuskan memiliki etika yang baik dalam menggunakan perangkat digital.

#### 5) *Problem-Solving*

Pada elemen ini mahasiswa diharuskan memiliki kemampuan mengatasi masalah tentang materi dalam pembelajaran dan juga tentang masalah kehidupan sehari-hari melalui dunia digital, dan mampu memecahkan masalah yang mereka hadapi. Dimensi ini mengarahkan para mahasiswa agar mampu memanfaatkan dunia digital dan mampu bertindak kreatif, sehingga membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas.

### e. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi

Dalam literasi digital perlu memahami faktor-faktor penting agar penyaringan informasi berjalan dengan baik dan benar. Berikut beberapa faktor yang mempengaruhi literasi (Haickal Attallah Naufal,2021:199).

#### 1) Keterampilan Fungsional (*Functional Skills*)

Keterampilan ini merupakan kemampuan dan kompetensi teknis yang diperlukan untuk menjalankan berbagai alat digital dengan mahir. Bagian penting dari pengembangan keterampilan fungsional adalah mampu mengadaptasi keterampilan ini untuk mempelajari cara menggunakan teknologi baru. Fokusnya merupakan apa yang dapat dilakukan dengan alat digital dan apa yang perlu dipahami untuk menggunakannya secara efektif.

## 2) Komunikasi dan Interaksi

Komunikasi dan interaksi yang melibatkan percakapan, diskusi, dan membangun ide satu sama lain untuk menciptakan pemahaman bersama. Kemampuan berkolaborasi merupakan bekerja dengan baik bersama orang lain untuk bersama-sama menciptakan makna dan pengetahuan. Hal ini selaras dengan tujuan literasi digital bagi generasi muda yang berusaha mengembangkan pemahaman mereka tentang bagaimana menciptakan secara kolaboratif dalam penggunaan teknologi digital serta bagaimana teknologi digital dapat secara efektif mendukung proses kolaboratif di dalam kelas.

## 3) Berpikir Kritis

Pemikiran kritis melibatkan perubahan, analisis, atau pemrosesan informasi data atau gagasan yang diberikan untuk menafsirkan makna pada pengembangan wawasan. Sebagai

komponen literasi digital juga melibatkan kemampuan dalam menggunakan keterampilan penalaran untuk terlibat dengan media digital dan mengevaluasinya. Keterlibatan menuntut untuk berpikir kritis dengan alat-alat digital.

f. Cara Meningkatkan Kemampuan Literasi

Meningkatkan kemampuan literasi melibatkan pengembangan keterampilan membaca, menulis, dan memahami informasi dengan lebih baik. Menurut Wulanjani & Anggraeni (2019: 24) ada beberapa cara yang dapat membantu meningkatkan kemampuan literasi yaitu sebagai berikut:

1) Membaca Secara Rutin

- a) Luangkan waktu setiap hari untuk membaca. Mulai dari membaca buku, artikel, berita, hingga blog.
- b) Pilih berbagai jenis bacaan untuk meningkatkan pemahaman terhadap berbagai topik dan gaya penulisan.

2) Menulis Setiap Hari

- a) Praktik menulis setiap hari, entah itu dalam bentuk jurnal pribadi, blog, atau cerita pendek.
- b) Berpartisipasi dalam komunitas menulis atau forum online untuk mendapatkan umpan balik dan tips.

3) Perbanyak Kosa Kata

- a) Jangan ragu untuk mencari arti kata yang tidak dikenal saat membaca.
- b) Buat daftar kata-kata baru dan coba gunakan dalam kalimat-kalimat untuk mengingatkannya dengan lebih baik.

#### 4) Partisipasi dalam Diskusi

- a) Ikuti diskusi atau kelompok baca untuk berbagi pendapat dan pemahaman.
- b) Diskusikan buku atau artikel dengan teman atau anggota keluarga untuk mendapatkan sudut pandang yang berbeda.

#### 5) Bergabung dengan Kelompok Baca

Bergabung dengan kelompok baca lokal atau online untuk memotivasi diri sendiri dan mendiskusikan buku bersama.

#### 6) Menggunakan Teknologi Literasi

- a) Manfaatkan teknologi, seperti aplikasi membaca atau audiobook, untuk menjangkau berbagai jenis literasi.
- b) Ikuti platform online yang menyediakan konten literasi, seperti kursus online atau sumber daya belajar.

#### 7) Pengembangan Keterampilan Kritis

- a) Latih keterampilan pemikiran kritis dengan menyusun pertanyaan saat membaca dan mengevaluasi informasi yang ditemukan.
- b) Latih kemampuan analisis dan sintesis untuk memahami dan merespon teks dengan lebih mendalam.

#### 8) Peningkatan Keterampilan Menyimak (Listening)

Dengarkan podcast, berita, atau audiobook untuk memperluas pemahaman terhadap berbagai jenis gaya bahasa dan pengetahuan.

#### 9) Belajar Bahasa Asing

Mempelajari bahasa asing dapat meningkatkan pemahaman terhadap struktur bahasa dan memperluas kosa kata.

### 3. Partisipasi Belajar Siswa

#### a. Pengertian Partisipasi

Partisipasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*participation*" adalah pengambilan bagian atau pengikut sertaan (Suryosubroto, 2012:278). Menurut Keit Davis dalam Suryosubroto (2012 : 279) menyatakan bahwa partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi seseorang untuk pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab didalamnya. Menurut Moelyarto Tjokrowinoto dalam Suryosubroto (2012:278) partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan, bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Partisipasi menurut Suryosubroto (2019 : 294) adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh organisasi

serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggung jawab atas keterlibatannya. Sejalan dengan Tannenbaun dan Hanh (Sukidin dalam Taniredja, dkk, 2010:96) partisipasi merupakan suatu tingkat sejauh mana peran anggota melibatkan diri dalam kegiatan dan menyumbangkan tenaga dan pikirannya dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Kemudian menurut Dusseldorp (Sukidin dalam Taniredja, dkk, 2010:96) partisipasi diartikan kegiatan atau keadaan mengambil bagian dalam suatu aktivitas untuk mencapai suatu kemanfaatan secara optimal. Dalam hal ini ada dua macam partisipasi, yaitu partisipasi kontributif dan partisipasi inisiatif.

Dalam defenisi partisipasi tersebut kunci pemikirannya adalah keterlibatan mental dan emosi. Dapat dikatakan bahwa sebenarnya partisipasi adalah suatu gejala demokrasi dimana orang diikutsertakan dalam suatu perencanaan serta dalam pelaksanaan dan juga ikut memikul tanggung jawab sesuai dengan tingkat kematangan dan tingkat kewajibannya.

Keterlibatan siswa merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Partisipasi siswa dalam pembelajaran merupakan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan yaitu hasil belajar siswa yang memuaskan.

Paul D.Dierich dalam Martinis Yamin (2017:84) mengklasifikasikan kegiatan partisipasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan-kegiatan *visual*

Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*)

Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu tujuan, mengajukan suatu pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan

Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.

4) Kegiatan-kegiatan menulis

Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahanbahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.

5) Kegiatan-kegiatan menggambar

Menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta dan pola

6) Kegiatan metrik

Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pemeran, menari dan berkebun.

7) Kegiatan-kegiatan mental

Merenungkan, mengingatkan, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8) Kegiatan-kegiatan emosional

Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatankegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan overlap satu sama lain.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran dapat terlihat pada aktifitas siswa. Menurut Sardiman (2019 : 101) partisipasi dapat terlihat aktifitas fisiknya, yang dimaksud adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain, ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau pasif.

Dari uraian diatas dapat simpulkan bahwa partisipasi siswa mcerupakan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran yang meliputi aspek fisik maupun psikisnya untuk mencapai suatu tujuan yaitu hasil belajar yang memuaskan. Berbagai macam partisipasi siswa di dalam kelas tersebut akan mempengaruhi proses

pembelajaran itu sendiri, dimana dengan partisipasi yang tinggi akan tercipta suasana pembelajaran yang efektif.

b. Tujuan Partisipasi

Menurut Taniredja, dkk (2013: 8) Tujuan dari partisipasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa memahami dan menguasai materi pelajaran yang diajarkan di kelas.
- 2) membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan kognitif (pemecahan masalah, analisis), keterampilan sosial (kerjasama, komunikasi), dan keterampilan praktis (keterampilan teknis atau keterampilan kehidupan sehari-hari).
- 3) Partisipasi belajar dapat membantu membentuk sikap, nilai, dan kepribadian positif siswa.

c. Manfaat Partisipasi

Menurut Suryosubroto (2019 : 296) partisipasi akan memberikan manfaat yang penting bagi keberhasilan tujuan organisasi, yaitu:

- 1) Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar karena banyaknya sumbangan pikiran.
- 2) Pengembangan potensi diri dan kreativitas.
- 3) Adanya penerimaan yang lebih besar terhadap perintah yang diberikan dan adanya perasaan diperlukan.

4) Melatih untuk bertanggung jawab dan mendorong untuk membangun kepentingan bersama

d. Faktor yang mempengaruhi Partisipasi Belajar Siswa

Menurut Suryosubroto (2019 : 299) faktor-faktor yang mempengaruhi partisipasi adalah :

- 1) Adanya daya tarik dari objek yang bersangkutan.
- 2) Karena diperintahkan untuk berpartisipasi.
- 3) Adanya manfaat bagi dirinya.

e. Cara meningkatkan partisipasi siswa

Guru dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan melakukan berbagai kegiatan yang dapat direncanakan sebelumnya. Kebanyakan siswa tidak akan melakukan partisipasi aktif dengan inisiatif mereka sendiri tanpa stimulus dan dorongan yang dilakukan oleh guru melalui berbagai metode yang telah disiapkan. Untuk itu diperlukan kreatifitas dan komitmen guru dalam memberikan dorongan-dorongan tersebut agar siswa terbiasa dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pengajar/guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa akan tetapi harus mampu membawa sikap untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar. Guru harus dapat mengarahkan siswa untuk lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang hidup,

yaitu ada interaksi antar guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa. Dengan melibatkan siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, berarti kita mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.

#### **4. Pembelajaran Sosiologi**

##### **1) Pengertian Sosiologi**

Sosiologi adalah ilmu yang mengkaji interaksi manusia dengan manusia lain dalam kelompok (seperti keluarga, kelas sosial atau masyarakat) dan produk-produk yang timbul dari interaksi tersebut, seperti nilai norma serta kebiasaan yang dianut oleh kelompok atau masyarakat tersebut.

Pitirim A Sorokin dalam Soerjono Soekanto, menyatakan Sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari hal-hal berikut :

- 1) Hubungan pengaruh timbal balik antara macam gejala-gejala sosial, misalnya antara gejala ekonomi dengan agama, keluarga dengan moral, hukum dengan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik dan sebagainya.
- 2) Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala-gejala sosial dengan non sosial, misalnya gejala geografis dengan tingkah laku masyarakat.
- 3) Ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial (Soerjono Soekanto, 2015:20).

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik. Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (E.Mulyasa,2013:28). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa.

Bruce Weil mengemukakan tiga prinsip penting dalam proses pembelajaran, yang pertama yaitu proses pembelajaran merupakan bentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa. Yang kedua, berhubungan dengan tipe pengetahuan yang harus dimiliki seperti pengetahuan fisis, sosial, dan logika. Ketiga, dalam proses pembelajaran harus melibatkan keterlibatan lingkungan sosial.

Dari pernyataan diatas dan kedua definisi diatas maka dapat diambil pengertian bahwa kegiatan pembelajaran adalah proses melaksanakan kegiatan yang bersifat edukatif oleh guru dan siswa sebagai komponen utama yang di dukung oleh komponen lain yang kesemuanya tidak dapat dipisah-pisahkan untuk mencapai tujuan tertentu. Peran guru dalam kegiatan ini adalah sebagai pengarah dan pembimbing yang menentukan jalannya kegiatan, sedangkan siswa subyek yang mengalami dan terlibat aktif di dalamnya.

## 2) Sifat dan Hakekat Sosiologi

Selo Soemardjan (dalam Soekanto, 2014:25) menjelaskan jika dilihat dari sudut sifat dan hakikatnya, maka sosiologi meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Sosiologi adalah ilmu sosial dan bukan ilmu pengetahuan alam ataupun ilmu pengetahuan kerohanian.
- 2) Sosiologi bukan merupakan disiplin ilmu yang normatif tetapi suatu disiplin ilmu yang kategoris, artinya sosiologi membatasi diri pada apa yang terjadi dewasa ini dan bukan mengenai apa yang terjadi.
- 3) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang murni (*pure science*) dan bukan ilmu pengetahuan terapan (*applied science*). Tujuan dari sosiologi dalam hal ini adalah untuk mendapatkan pengetahuan yang sedalamdalamnya tentang masyarakat, dan bukan untuk mempergunakan pengetahuan tersebut terhadap masyarakat.
- 4) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak dan bukan ilmu pengetahuan konkrit. Artinya bahwa yang diperhatikannya adalah bentuk dan pola-pola peristiwa dalam masyarakat bukan wujudnya yang konkrit.
- 5) Sosiologi bertujuan menghasilkan pengertian-pengertian pola-pola umum.
- 6) Sosiologi merupakan ilmu yang empiris dan rasional.

- 7) Sosiologi merupakan ilmu pengetahuan yang umum dan bukan ilmu pengetahuan yang khusus. Artinya hanya mempelajari gejala umum yang ada pada interaksi antar manusia.
- 8) Mata pelajaran sosiologi seperti mata pelajaran yang lain memiliki karakteristik tersendiri, adapun karakteristik mata pelajaran sosiologi adalah:
  - a) Sosiologi merupakan disiplin intelektual yang modelatis mengenai hubungan sosial manusia dan tentang produk hubungan tersebut
  - b) Materi sosiologi mempelajari pola perilaku dan interaksi kelompok, serta mencari asal usul kelompok, dan pengaruhnya.
  - c) Tema sosiologi merupakan kajian tentang masyarakat, dan perilaku manusia serta kelompok yang dibangunya.
  - d) Materi sosiologi dikembangkan berdasarkan pengetahuan ilmiah bukan hasil dari spekulasi.

Pengetahuan sosiologi dimasukkan dalam kurikulum menjadi sebuah mata pelajaran yang otonom. Mata pelajaran sosiologi dimaksudkan untuk memberikan kemampuan memahami secara kritis berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang muncul seiring dengan perubahan masyarakat dan budaya. Mata pelajaran sosiologi berfungsi menanamkan kesadaran perlunya ketentuan hidup bermasyarakat, dan mampu menempatkan diri diberbagai

situasi sosial budaya sesuai dengan kedudukan, peran, norma, dan nilai sosial yang berlaku dalam masyarakat.

3) Fungsi dan tujuan mempelajari sosiologi

Sosiologi mempelajari kehidupan bersama dan gejala-gejala sosial yang ditimbulkannya. Bilamana sosiologi mempelajari norma-norma, kelompok-kelompok sosial, lapisan-lapisan dalam masyarakat, lembaga-lembaga, proses sosial, perubahan sosial dan kebudayaan, maka itulah manfaat umum sosiologi. Dan hal-hal ini dikatakan sebagai kehidupan sosial masyarakat yang normal. Ada hal-hal atau gejala-gejala yang terdapat dalam masyarakat tetapi yang sifatnya tidak normal atau tak dikehendaki masyarakat ataupun yang tidak dapat dijangkau masyarakat.

Terdapat empat fungsi mempelajari Sosiologi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Kita akan dapat melihat dengan lebih jelas siapa diri kita, baik sebagai pribadi maupun sebagai anggota kelompok atau masyarakat.
- 2) Sosiologi membantu kita untuk mampu mengkaji tempat kita di masyarakat, serta dapat melihat budaya lain yang belum kita ketahui.
- 3) Kita akan semakin memahami pula norma, tradisi, keyakinan, dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat lain, dan memahami perbedaan-perbedaan yang ada tanpa hal itu menjadi alasan untuk

timbulnya konflik di antara anggota masyarakat yang berbeda.

- 4) Kita sebagai generasi penerus, mempelajari sosiologi membuat kita lebih tanggap, kritis, dan rasional menghadapi gejala-gejala sosial masyarakat yang makin kompleks dewasa ini, serta mampu mengambil sikap dan tindakan yang tepat dan akurat terhadap setiap situasi sosial yang kita hadapi sehari-hari (Soekanto, 2016:14).

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Interaksi antara siswa dan guru dalam menyampaikan pesan berupapengetahuan dan keterampilan merupakan kegiatan pembelajaran. Pesan tersebut dapat disampaikan oleh seorang guru dengan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Azhar Arsyad (2022: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. R. Angkowo dan A. Kosasih (2017: 10) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dankemauan siswa sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta

didik dalam memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Menurut beberapa ahli, media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya.

Riana menyebutkan terdapat dua unsur yang penting dalam media pembelajaran, yaitu unsur peralatan dan unsur pesan yang terkandung. Secara lebih lanjut, Cepy menjelaskan bahwa (1) media pembelajaran adalah wadah dari pesan, (2) materi yang akan diberikan yaitu pesan pembelajaran, dan (3) tujuan yang diharapkan tercapai merupakan proses pembelajaran. Apabila media pembelajaran digunakan secara kreatif, besar kemungkinan peserta didik lebih serius belajar, mencerna pelajaran dengan baik, serta meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Riana, 2012: 11).

Pengertian lain dari Daryanto dalam buku Hamid, dkk, bahwa manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang berguna untuk menyampaikan pesan dan mampu menarik perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan kegiatan belajar tercapai disebut sebagai media pembelajaran. Pengertian tersebut selaras dengan pendapat Gagne dan Briggs, alat yang dimanfaatkan guna menyampaikan isi materi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran diartikan sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup> Sujiono menyebut bahwa guru berperan sebagai sumber informasi, siswa sebagai penerima informasi, dan media sebagai alat perantaranya. Maka media dalam konteks sekolah (pembelajaran) yaitu penggunaan media oleh guru dalam menyampaikan pesan kepada siswanya (Sujiono, 2014:84).

Media pembelajaran berdasarkan pengertian-pengertian di atas merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru (sumber pesan) untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa (penerima pesan). Penggunaan media dalam pembelajaran guna menarik perhatian, minat, pikiran serta perasaan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2011) menyebutkan manfaat media pengajaran dalam proses belajar antar lain :

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa
- 3) Menyediakan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar
- 4) Mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat

- 5) Membantu siswa dalam memahami konsep dan mendorong pembelajaran kolaboratif

Manfaat media adalah sebagai alat bantu mengajar yang ditata oleh guru dan dapat mempengaruhi untuk kemudahan anak dalam menerima pelajaran (Azhar Arsyad, 2016: 15). Dengan demikian media adalah suatu alat untuk memudahkan anak dalam mengikuti pelajaran supaya lebih jelas dan memahami apa yang dipelajari, lebih-lebih penulis menggunakan media kartu lambang bilangan, maka dengan kartu lambang bilangan anak dapat lebih mudah untuk mengenal konsep bilangan, membedakan kartu lambang bilangan dan mengenal bilangan. Karena kartu lambang bilangan dilengkapi gambar-gambar yang jumlahnya sama dengan nilai bilangan.

c. Bentuk-bentuk Media Pembelajaran

- 1) Buku dan Materi Cetak

Berupa buku teks, jurnal, leaflet, dan materi cetak lainnya adalah contoh media pembelajaran yang tradisional. Mereka menyediakan informasi secara tertulis dan gambar yang dapat membantu dalam proses belajar.

- 2) Media Audiovisual

Termasuk di antaranya adalah video, rekaman audio, animasi, dan presentasi multimedia. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan menggunakan visual, audio, dan seringkali interaksi langsung.

3) Papan Tulis Interaktif (Interactive Whiteboards)

Alat ini memungkinkan guru untuk menampilkan konten digital, menulis, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung di layar.

4) Aplikasi Pembelajaran Daring:

Seperti *Nearpod*, Edmodo, Google Classroom, atau Moodle, yang memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran secara online dengan berbagai fitur interaktif.

5) Permainan Edukatif (Educational Games)

Adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil tetap mendidik. Permainan ini dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari pembelajaran formal di sekolah hingga pembelajaran mandiri di rumah

6) Permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, yang bisa berupa permainan papan, permainan digital, atau permainan simulasi.

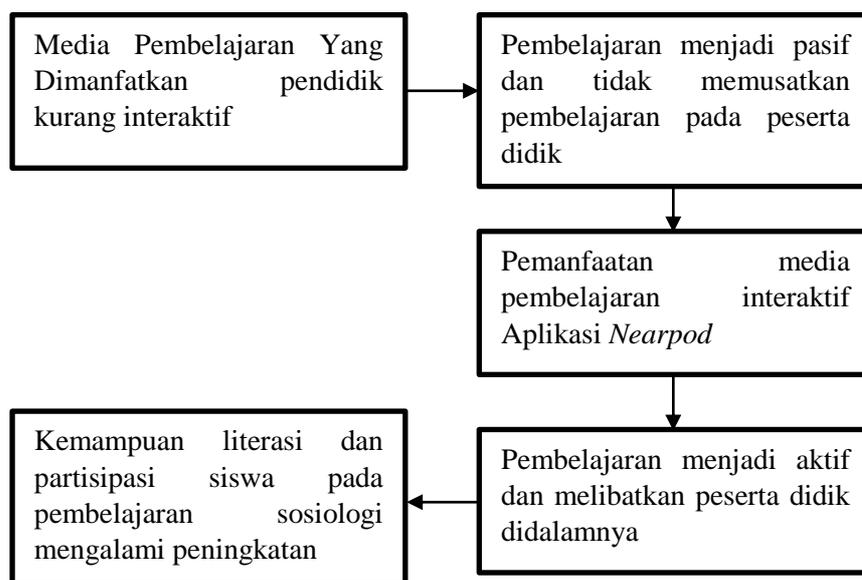
7) Model dan Alat Peraga

Model 3D, benda nyata, atau alat peraga fisik lainnya yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak.

8) Media Sosial

Penggunaan platform media sosial tertentu dalam konteks pembelajaran, baik untuk berbagi informasi, diskusi, atau kolaborasi antar siswa. (Ridwanuddin, 2015: 141-142).

## B. Kerangka Berpikir



Gambar 1. Kerangka berpikir penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi potensi dan dampak pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi belajar siswa kelas XI-5 di SMA Negeri 1 Pulung Ponorogo, selama tahun pelajaran 2023/2024. Kerangka berfikir penelitian ini mencakup beberapa dimensi penting. Pertama-tama, penelitian akan menganalisis secara menyeluruh kemampuan literasi siswa dalam konteks pembelajaran sosiologi. Ini melibatkan evaluasi pemahaman teks, keterampilan analisis, dan kemampuan interpretasi informasi dalam lingkup materi sosiologi.

Selanjutnya, fokus penelitian akan beralih ke pemanfaatan Aplikasi *Nearpod* sebagai metode pembelajaran inovatif. Dalam konteks ini, akan dikaji bagaimana aplikasi *Nearpod* dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran sosiologi untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dianggap sebagai alternatif yang menarik, memanfaatkan daya tarik permainan untuk memperkaya pengalaman belajar. Selanjutnya, penelitian ini akan mengeksplorasi persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *Nearpod* dalam pembelajaran sosiologi, termasuk tanggapan mereka terhadap keefektifan metode ini dalam meningkatkan kemampuan literasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang potensi pemanfaatan aplikasi *Nearpod* dalam meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa, serta memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda.

### C. Penelitian Yang Relevan

NO	JUDUL PENELITIAN	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Pemanfaatan Media WA sebagai Media Literasi Digital Siswa pada Pembelajaran Jarak Jauh di SMA Swasta Thomas 2 Medan Vol.1, No 33 Tahun	Sama-sama mengkaji tentang pemanfaatan aplikasi android sebagai media pembelajaran di	Memiliki strategi pembelajaran yang berbeda yaitu menggunakan jarak jauh,

	2020 Halaman 1 (Rikson Parsaoran Manurung, tahun 2020)	sekolah.	sementara penelitian ini memfokuskan pada literasi dan partisipasi belajar siswa saat pembelajaran Sosiologi
2.	Pengembangan Perangkat <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital dan Berfikir Kritis Siswa kelas V Sekolah Dasar. ( Nisa'ul Machfiroh, Mustaji, dan Harmanto, tahun 2020)	Sama-sama bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi belajar siswa	Penulis memanfaatkan aplikasi <i>Dugem</i> , sedangkan penelitian yang relevan menggunakan pengembangan perangkat <i>Problem Based Learning</i>
3.	Meningkatkan Literasi Siswa melalui Pemanfaatan Aplikasi iPusnas (Wanda Ayu Salsabila, Maya Dewi	Sama-sama menggunakan aplikasi dalam meningkatkan	Aplikasi yang digunakan penelitian tersebut

	Kurnia dan Cahyo Hasanudin, tahun 2022)	literasi pada siswa sehingga dimana saja dan kapan saja dapat memanfaatkan aplikasi tersebut untuk literasi.	menggunakan <i>iPusnas</i> , sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah memanfaatkan aplikasi <i>Nearpod</i> .
4.	Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMTK Penabur Kelapa Gading Jakarta (Risdo Inanta, Zulhaji dan Indrayani tahun 2022)	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>Nearpod</i> dalam kegiatannya	Penelitian tersebut bertujuan meningkatkan hasil belajar, sedangkan pada penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan literasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran

			Sosiologi.
--	--	--	------------

Penelitian dari keempat peneliitian tersebut diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian terdahulu hampir sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti dimana sasaran dalam penelitian semuanya mengarah kepada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan teknologi pembelajaran. Namun terdapat perbedaan dari penelitian lebih berfokus kepada pembelajaran dengan meningkatkan literasi dan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi.

