

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT*  
*INSTRUCTION* MELALUI MEDIA TEKATAR TERHADAP  
KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS VI SD NEGERI  
SUMBERGAYAM**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
**Daimatunni'mah**  
(34302100047)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INTRUCTION* MELALUI  
MEDIA TEKATAR TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS  
VI SD NEGERI SUMBERGAYAM**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh  
Daimatunni'mah  
34302100047

menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

Pembimbing

  
Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.  
NIK 211315026

Kaprodi PGSD

  
Dr. Rida Firojka, K., M.Pd  
NIK 211312012

**UNISSULA**  
جامعة سلطان أبوبنوح الإسلامية

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INTRUCTION* MELALUI MEDIA  
TEKATAR TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI SISWA KELAS VI SD NEGERI  
SUMBERGAYAM**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

**Daimatunni'mah**

**34302100047**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Mei 2025

Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai  
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**SUSUNAN DEWAN PENGUJI**

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika, S.Pd.,M.Pd.

NIK 211312012

Penguji 1 : Dr. Jupriyanto, S. Pd., M.Pd.

NIK 211313013

Penguji 2 : Dr. Yulina Ismiyanti, S.Pd., M.Pd

NIK 211314022

Penguji 3 : Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd.

NIK 211315026

Semarang, 23 Mei 2025

Universitas Islam Sultan Agung

Pakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Muhamad Afandi., S. Pd., M.Pd, M.H.

NIK 211313015

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Daimatunni'mah

NIM : 34302100047

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Intrusion* Melalui Media Tekatar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas VI SD Negeri Sumbergayam**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ini adalah karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kejarjanaan yang sudah saya peroleh

Rembang, 23 April 2025



Daimatunni'mah

34302100047

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Lewati semua badainya”

(Daimatunni'mah)

“Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan, dan kesulitan besaman kemudahan”

(HR. Tirmidzi)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, yang merupakan cinta pertama saya yaitu, Bapak Sarmin dan Ibu Triyatmi, yang selalu ada bagi saya disaat sedih maupun senang, selalu memberikan motivasi, dukungan, semangat, dan kasih sayang kepada saya untuk menyelesaikan proses ini dan meraih impian
2. Keluarga besar saya yang juga selalu memberikan motivasi dan dukungan bagi saya untuk meraih gelar yang saya impikan.
3. Dan untuk diri saya sendiri “Daimatunni'mah”. Terima kasih banyak sudah berjuang melewati proses dari semester awal hingga akhir ini, dan sudah mau berusaha menyelesaikan tugas akhir ini.

## ABSTRAK

Daimatunni'mah. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Intrution* Melalui Media Tekatar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas Vi SD Negeri Sumbergayam, *Skripsi*. Program Studi Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing : Nuhyal Ulia S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran direct intruction melalui media tekatar terhadap kemampuan literasi siswa kelas 6 SD Negeri Sumbergayam. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi siswa di SD Negeri Sumbergayam. Penelitian ini menggunakan penekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre eksperimental design. Metode penelitian pre-eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran direct intruction dengan bantuan media tekatar. Desain yang digunakan oleh peneliti yaitu one group pretest posttest design yang mana sebelum diberi perlakuan diberi tes awal (pretest) dan setelah diberi perlakuan juga diberi tes kembali dengan soal tes yang sama sebagai tes akhir (posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran direct intruction melalui media tekatar berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas 6 SD Negeri Sumbergayam

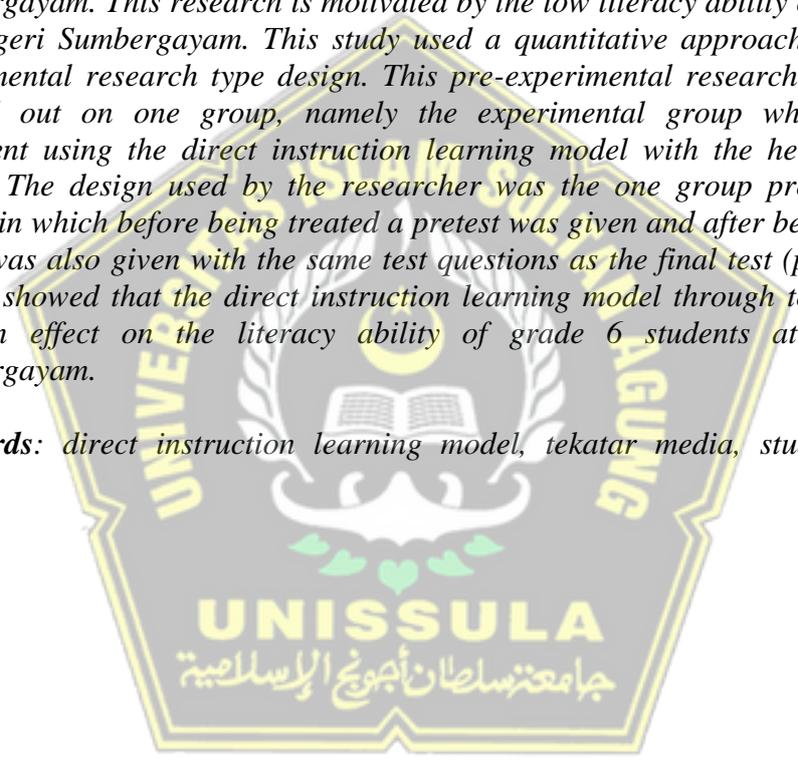
**Kata Kunci** : model pembelajaran direct intruction, media tekatar, kemampuan literasi

## ABSTRACT

*Daimatunni'mah. 2025. The Influence of the Direct Instruction Learning Model Through Tekatar Media on the Literacy Skills of Sixth-Grade Students at SD Negeri Sumbergayam, Undergraduate Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education, Sultan Agung Islamic University.<sup>1</sup> Supervisor: Nuhyal Ulia S.Pd., M.Pd.*

*This study aims to determine the effect of the direct instruction learning model through tekatar media on the literacy ability of grade 6 students at SD Negeri Sumbergayam. This research is motivated by the low literacy ability of students at SD Negeri Sumbergayam. This study used a quantitative approach with a pre-experimental research type design. This pre-experimental research method was carried out on one group, namely the experimental group which received treatment using the direct instruction learning model with the help of tekatar media. The design used by the researcher was the one group pretest posttest design in which before being treated a pretest was given and after being treated a retest was also given with the same test questions as the final test (posttest). The results showed that the direct instruction learning model through tekatar media had an effect on the literacy ability of grade 6 students at SD Negeri Sumbergayam.*

**Keywords:** *direct instruction learning model, tekatar media, student literacy ability*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa tercurahkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya dengan segenap kemampuan dan rasa percaya diri penulis menyelesaikan penulisan proposal penelitian yang berjudul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Intrusion* Melalui Media Tekatar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas Vi SD Negeri Sumbergayam**”. Tujuan dari penulisan penelitian ini untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dalam setiap langkah penulis.
2. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Muhammad Afandi, M. Pd., M.H., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Dr. Rida Fironika Kusuma Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

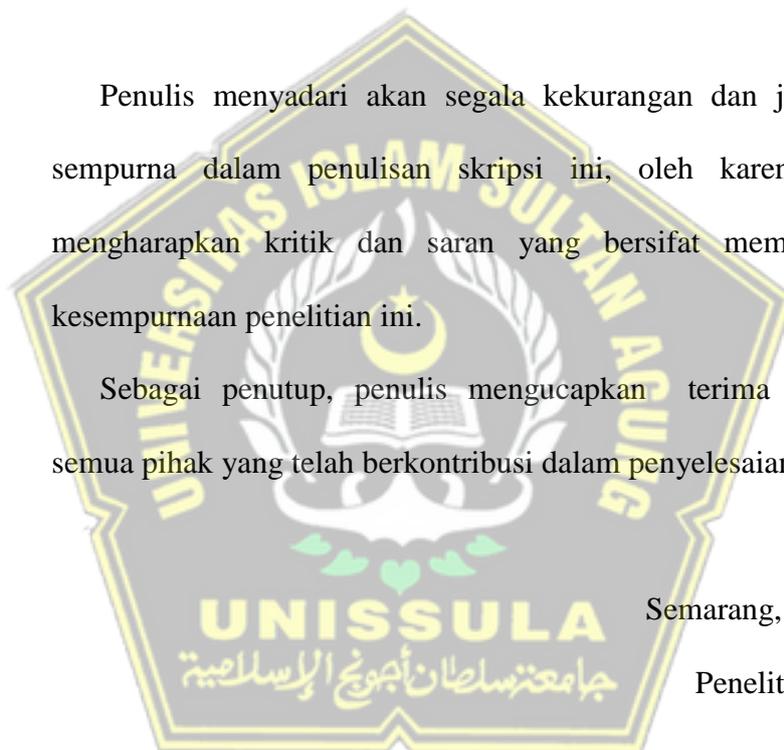
5. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam proses pembuatan skripsi.
6. Terkhusus untuk Bapak Sarmin dan Ibu Triyatmi, selaku orang tua peneliti dan cinta pertama peneliti yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi, kasih sayang, serta iringan doa di setiap langkah penulis untuk menyelesaikan skripsi.
7. Terkhusus Keluarga, saudara yang telah mendoakan, memberikan dukungan, semangat, motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
8. Keluarga besar SDN Sumbergayam yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti, serta telah bersedia diusung sebagai lokasi penelitian untuk penulis bisa menyelesaikan skripsi.
9. Teruntuk teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2021 yang telah menemani dari awal perjuangan serta memberikan dukungan dan masukan-masukan selama masa perkuliahan
10. Teruntuk sosok yang belum diketahui namanya namun sudah tertulis jelas di *lauhul mahfuz*, terima kasih tlah menjadi sumber motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai upaya untuk memantaskan diri, semoga kita berjumpa diversi terbaik kita masing-masing.
11. Teman-teman seperjuangan penulis diantaranya Ananda Zahara Salsabila, S.Pd., Intan Putri Maulidiyyatus S. S.H., Dewi

Munawaroh, S.Pd., Annisa Qurrotul Aini, S.Pd., Diah Ayu Oktaviani, Himayatul Makarimah yang telah mendoakan, memberikan semangat, dukungan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

12. Terkhusus diri saya sendiri yang telah berjuang hebat dan tidak menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari akan segala kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penulisan skripsi ini, oleh karenanya penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penelitian ini.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyelesaian skripsi ini



Semarang, 23 April 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.2 Pengertian Model <i>Direct Instruction</i> .....	9
2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.1.4 Media Pembelajaran tekatar .....	28
2.1.5 Kemampuan Literasi .....	30
2.1.6 Tingkat Kemampuan Literasi.....	31
2.1.7 Indikator Kemampuan Literasi .....	34
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	39
2.3 Kerangka Berpikir.....	41

2.4 Hipotesis .....	44
BAB III .....	45
METODE PENELITIAN.....	45
3.1    Desain Penelitian .....	45
3.2    Populasi dan Sampel .....	46
3.3    Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4    Instrumen Penelitian .....	47
3.5    Teknik Analisis Data.....	49
3.6    Jadwal Penelitian .....	56
BAB IV .....	57
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
1.1    Deskripsi Data Penelitian.....	57
1.2    Hasil Analisis Penelitian .....	58
1.2.1    Hasil Analisis Instrumen Tes .....	58
1.2.2    Hasil Analisis Data Awal.....	62
1.2.3    Hasil Analisis Data Akhir .....	63
1.3    Pembahasan.....	65
BAB V .....	73
PENUTUP .....	73
5.1    Kesimpulan .....	73
5.2    Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 desain penelitian.....	46
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Tes.....	48
Tabel 3.3 Klasifikasi koefisien realibilitas.....	50
Tabel 3.4 Kategori Tingkat Kesukaran Soal.....	51
Tabel 3.5 Kategori Daya Pembeda.....	52
Tabel 3.6 kategori uji gain.....	55
Tabel 4.1 Hasil Pretes Dan Postes.....	57
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	58
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes.....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Kesukaran Instrumen Tes.....	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Tes.....	61
Tabel 4.6 Hasil Analisis Instrumen Soal.....	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas pretest.....	62
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Posttes.....	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Paired Sample Test.....	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Gain.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir .....	43
Gambar 4.1 Proses Pembelajaran.....	67
Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Literasi.....	68



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Dari SD .....	81
Lampiran 2 Kisi-Kisi Soal Instrumen .....	82
Lampiran 3 Soal Instrumen.....	83
Lampiran 4 Kunci Jawaban Soal Instrumen .....	89
Lampiran 5 Hasil pekerjaan soal instrumen.....	95
Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas .....	101
Lampiran 7 Perhitungan Validitas .....	102
Lampiran 8 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	104
Lampiran 9 Hasil Uji Tingkat Kesukaran .....	105
Lampiran 10 MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA .....	106
Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal Pretest.....	115
Lampiran 12 Soal Pretest .....	116
Lampiran 13 Pembahasan Soal Pretest.....	120
Lampiran 14 Daftar Nilai Pretest .....	122
Lampiran 15 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Pretest .....	123
Lampiran 16 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	124
Lampiran 17 SOAL POSTTEST .....	125
Lampiran 18 Pembahasan Soal Posttest.....	128
Lampiran 19 Daftar Nilai Posttest.....	130
Lampiran 20 Hasil Pekerjaan Siswa Soal Posttest.....	131
Lampiran 21 Hasil Analisis Data Awal .....	132
Lampiran 22 Hasil Analisis Data Akhir.....	133
Lampiran 23 Hasil Uji Hipotesis .....	134
Lampiran 24 Hasil Uji Gain.....	135
Lampiran 25 Dokumentasi.....	136

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekolah merupakan salah satu wadah pendidikan formal yang dapat mengasah literasi siswa. Literasi sebaiknya diajarkan mulai dari usia dini. Literasi dini mengacu pada seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh anak pada periode sebelum intruksi formal dalam membaca dan menulis. Berdasarkan hasil survei UNESCO yang dilakukan pada tahun 2014, dalam kegiatan literasi, anak Indonesia hanya membaca 27 halaman buku dalam setahun. Hal ini berarti jika jumlah halaman dalam satu buku adalah 55-100 halaman, maka dalam setahun anak-anak tidak habis membaca satu buku dalam setahun. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Perpustakaan Nasional pada 5 April 2016 di 28 kota dan kabupaten pada 12 provinsi, frekuensi membaca masyarakat Indonesia per minggu, hasil terendah terdapat 0-2 kali per minggu sebanyak 26%. Adapun hasil tertinggi frekuensi membaca adalah lebih dari 6 kali per minggu sebanyak 14%. Itupun jumlah halaman yang dibaca tidak banyak (Permatasari et al., 2017). Data-data tersebut menunjukkan minat membaca di Indonesia masih perlu ditingkatkan.

Melihat permasalahan literasi yang tiada habisnya, perlu adanya upaya untuk mengatasinya. Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi adalah peran guru dalam menerapkan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan. Guru harus memikirkan upaya supaya menarik perhatian siswa seperti membaca dengan

menyanyi, bercerita, ataupun dengan permainan. Sangat penting membahas literasi dini pada penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana proses peningkatan literasi agar siap mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang terkait dengan literasi dini sudah membahas permasalahan yang muncul. Para peneliti sudah mengembangkan media dan metode untuk mengidentifikasi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam literasi. Penelitian sebelumnya juga pernah membahas keefektifitasan intervensi literasi dini. Para peneliti sudah mempelajari berbagai intervensi untuk meningkatkan keterampilan literasi awal anak-anak, termasuk intervensi yang menargetkan kesadaran fonologis, fonik, kosa kata, dan pemahaman. Intervensi ini biasanya menggunakan media literasi tertentu yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, contohnya menggunakan cakram (CD) yang berisi kosakata (Prahesti et al., 2019).

Berbagai penelitian sudah dilakukan, namun masih banyak permasalahan yang muncul khususnya di bidang literasi, baik itu di sekolah maupun di rumah. Salah satu permasalahan yang muncul adalah masalah literasi di SD Negeri Sumbergayam. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama mengikuti program Kampus Mengajar yaitu kemampuan literasi siswa di SD Negeri Sumbergayam sangatlah rendah. Hal ini dibuktikan pada saat AKM di SD Negeri Sumbergayam yang diikuti oleh siswa kelas 6 dengan jumlah 14 siswa. Dari hasil pre-tes AKM siswa ada beberapa jawaban yang hasilnya di bawah rata-rata, tetapi ada juga pertanyaan yang dapat dijawab oleh semua siswa. Hal tersebut disebabkan karena banyak siswa yang masih belum memahami pertanyaan

maupun pernyataan yang ada di soal dengan baik. Siswa hanya membaca pertanyaan ataupun pernyataan secara sekilas tanpa memahaminya terlebih dahulu, sehingga mereka salah mengartikan pertanyaan tersebut.

Permasalahan tersebut juga disebabkan kurangnya pelatihan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang meminta siswa untuk berpikir secara kritis. Selain itu kepedulian orang tua terhadap perkembangan belajar anak selama di rumah. Seharusnya orangtua tidak hanya menitipkan anaknya di sekolah saja, melainkan orangtua juga harus mendampingi anaknya untuk belajar selama di rumah. Hal yang peneliti jumpai saat observasi di sekolah, kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswanya hanya diminta untuk mendengarkan saja penjelasan gurunya atau dengan menuliskan huruf abjad di papan tulis dan hanya meminta siswa untuk menuliskannya di bukunya masing-masing.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Mayoritas siswa SD lebih menyukai pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran tidak hanya dengan mendengarkan materi dan mengerjakan soal yang ada pada lembar kerja siswa, namun bisa dengan bermain yang masih sesuai dengan ranah pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih menggunakan media Tekatar (Tebak Kartu Pintar) untuk mengkreasi pembelajaran dengan menggabungkan soal dengan permainan. Media tersebut merupakan sebuah kartu yang sudah diisi dengan sebuah pertanyaan yang nantinya akan dijawab dan juga clue untuk pertanyaan

berikutnya. Dengan adanya permainan seperti ini diharapkan siswa nyaman dan senang dalam belajar terutama literasi.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa guru juga harus menentukan model pembelajaran yang tepat supaya siswa mampu menguasai materi dengan mudah. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran langsung (direct intruction). Pemilihan model ini dinilai sangat cocok untuk diterapkan di mata pelajaran yang memiliki orientasi pada keterampilan membaca dimana pembelajarannya dilakukan selangkah demi selangkah. Model pembelajaran direct intruction adalah salah satu model mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Umar, Rapi, & Bostam, 2018). Media pembelajaran yang dipakai peneliti berbasis permainan yang bernama tekatar. Media pembelajaran ini digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga mereka tidak merasa bosan.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Intruction* Melalui Media Tekatar Terhadap Kemampuan Literasi Siswa Kelas VI SD Negeri Sumbergayam”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat kemampuan literasi di SD Negeri Sumbergayam, terutama dalam pemahaman bacaan dan kecepatan membaca.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa supaya lebih semangat dalam pembelajaran.
3. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan membosankan saat pembelajaran khususnya literasi.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Untuk fokus penelitian ini, beberapa pembatasan masalah yang diterapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas 6 SD Negeri Sumbergayam
2. Model pembelajaran yang digunakan yaitu Direct Intruction dengan menggunakan media pembelajaran Tekatar (Tebak Kartu Pintar).
3. Variabel penelitian ini adalah pada kemampuan literasi membaca siswa SD Negeri Sumbergayam.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Apakah model pembelajaran *direct intuction* melalui media tekatar berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas 6 SD Negeri Sumbergayam?.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *direct intruction* melalui media tekatar terhadap kemampuan literasi siswa kelas 6 SD Negeri Sumbergayam.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang teori pembelajaran interaktif dengan menunjukkan bagaimana media kartu, seperti Tekatar dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca. Ini berkontribusi pada pengembangan teori yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif melalui media pembelajaran Tekatar, yang dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan literasi membaca.

#### b. Bagi Guru

Menyediakan informasi tentang media pembelajaran baru seperti Tekatar dalam pembelajaran literasi, yang dapat digunakan untuk meningkatkan metode pembelajaran.

**c. Bagi Sekolah**

Menawarkan solusi inovatif baru dengan penggunaan media pembelajaran Tekatar dalam mengembangkan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih menarik, modern, dan efektif.

**d. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai media pembelajaran Tekatar terhadap kemampuan literasi dan aspek pendidikan lainnya



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses yang menghasilkan perubahan pada diri siswa melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman mereka. Menurut Sudjana (2015), pembelajaran adalah aktivitas yang melibatkan pemahaman dan pengembangan kemampuan siswa melalui pengajaran oleh guru. Proses ini tidak hanya fokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek emosional dan keterampilan fisik, sehingga siswa dapat berkembang secara menyeluruh.

Pembelajaran, menurut Miarso (2018), merupakan kegiatan yang dirancang untuk memfasilitasi perubahan perilaku, sikap, dan keterampilan siswa sebagai media mengoptimalkan potensi individu dalam mencapai tujuan pendidikan, sementara Trianto dalam (Ummah, 2019) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses penerapan strategi dan metode untuk menciptakan lingkungan kondusif bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran secara simple dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Pembelajaran juga dipahami sebagai sebuah perjalanan yang tidak pernah berhenti, berlangsung baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Menurut Brunner (2016), proses ini tidak hanya dilakukan dari satu arah antar guru ke siswa, tetapi juga interaksi dua arah yang memungkinkan kedua pihak untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan berbagai definisi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang fokus pada perubahan perilaku, keterampilan, dan pengetahuan siswa yang terjadi melalui interaksi dan pengalaman dalam lingkungan yang mendukung.

### 2.1.2 Pengertian Model *Direct Instruction*

Setiawan (2019) mendefinisikan model pengajaran langsung (*direct instruction*) sebagai suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah. Model *Direct Instruction* (DI) adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengajaran yang jelas, terstruktur, dan langsung. Dalam model ini, peran guru sangat dominan, di mana guru memberikan instruksi secara eksplisit dan memandu siswa melalui langkah-langkah yang sistematis agar mereka bisa menguasai materi yang diajarkan. Model ini bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang cepat dan efisien, khususnya

dalam mengajarkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung.

Meski tidak ada sinonim dari resitasi yang berhubungan erat dengan model pengajaran langsung (*direct instruction*), tetapi istilah model pengajaran langsung sering disebut juga dengan model pengajaran aktif (*active teaching model*), *training model*, *mastery teaching*, dan *explicit instruction*.

Menurut Hattie (2017), *Direct Instruction* adalah suatu pendekatan yang sangat efektif karena guru memberikan instruksi yang jelas, terfokus, dan terperinci. Pengajaran dilakukan dengan langkah-langkah yang terstruktur, dimulai dari pemberian penjelasan singkat, diikuti dengan contoh, latihan terarah, dan akhirnya pemantauan terhadap hasil belajar siswa. Sweller (2016) dalam teori Cognitive Load mengungkapkan bahwa *Direct Instruction* sangat membantu dalam mengurangi beban kognitif siswa. Karena materi disampaikan secara jelas dan berurutan, siswa dapat lebih mudah memproses informasi yang diberikan tanpa merasa kewalahan. Hal ini sangat penting, terutama pada siswa yang mungkin belum memiliki dasar pengetahuan yang kuat, sehingga mereka dapat dengan mudah mengikuti alur pembelajaran

Model pengajaran langsung ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik,

yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Pengertian di atas sesuai dengan pendapat Anshori & Munasir (2018) yang menjelaskan bahwa pembelajaran langsung, yang bertumpu pada prinsip-prinsip psikologi perilaku dan teori belajar sosial, telah dirancang secara khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan deklaratif yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

#### **2.1.2.1 Karakteristik Model Direct Instruction**

Model *Direct Instruction* (DI) adalah pendekatan pembelajaran yang terstruktur, eksplisit, dan sistematis. Model ini berfokus pada pengajaran yang jelas dan terarah dengan tujuan agar siswa dapat menguasai keterampilan atau materi tertentu secara efektif dan efisien. Karakteristik dari model ini membedakannya dari pendekatan pembelajaran lainnya, yang lebih mengutamakan pengajaran berbasis penemuan atau eksperimen. Beberapa karakteristik utama model *Direct Instruction* antara lain sebagai berikut:

#### **1. Penyampaian Materi yang Terstruktur dan Eksplisit**

Salah satu ciri utama dari *Direct Instruction* adalah penyampaian materi yang sangat terstruktur dan eksplisit. Guru memberikan instruksi yang sangat jelas mengenai apa yang harus dilakukan

siswa, langkah demi langkah, dan memastikan bahwa setiap siswa memahami instruksi tersebut. Menurut Suprijono (2020), model ini mengutamakan pengajaran yang sistematis dengan tujuan agar siswa dapat mengikuti materi dengan mudah dan menghindari kebingungan dalam belajar.

## **2. Pengajaran yang Langsung dan Terfokus**

Dalam model *Direct Instruction*, pengajaran dilakukan secara langsung, di mana guru memberikan penjelasan dan contoh secara rinci. Setiap konsep yang diajarkan dijelaskan dengan cara yang sangat terfokus dan detail, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Hidayat (2017) menyatakan bahwa instruksi yang eksplisit ini membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan jelas, karena guru selalu memantau dan memberikan penjelasan langsung ketika siswa mengalami kesulitan.

## **3. Latihan yang Berulang dan Umpan Balik Langsung**

Karakteristik lain yang menonjol dari model ini adalah penggunaan latihan berulang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Latihan yang dilakukan berfokus pada keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa, dengan tujuan agar siswa dapat mengingat dan menerapkan materi yang telah dipelajari. Suryadi (2019) mengungkapkan bahwa latihan berulang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, di mana umpan balik langsung dari guru akan membantu siswa

memperbaiki kesalahan yang terjadi dan memperkuat pemahaman mereka.

#### **4. Penggunaan Contoh yang Relevan dan Kontekstual**

*Direct Instruction* menekankan penggunaan contoh yang relevan dan kontekstual agar siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Guru memberikan contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa agar mereka dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman mereka sebelumnya. Santoso (2016) menjelaskan bahwa penggunaan contoh yang kontekstual ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan mempercepat pemahaman mereka.

#### **5. Pengawasan dan Pemantauan Terus-Menerus**

Guru dalam model *Direct Instruction* selalu memantau kemajuan siswa secara teratur, baik melalui latihan yang diberikan maupun observasi langsung terhadap pemahaman siswa. Hidayat (2017) menyatakan bahwa pemantauan ini memungkinkan guru untuk memberikan bantuan atau koreksi secara langsung jika siswa mengalami kesulitan. Dengan cara ini, setiap siswa mendapatkan perhatian yang diperlukan untuk menguasai materi secara optimal.

#### **6. Fokus pada Tujuan Pembelajaran yang Terukur**

Salah satu ciri khas lainnya adalah fokus pada tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Setiap sesi pembelajaran dalam *Direct Instruction* didesain dengan tujuan untuk mencapai

hasil yang konkret dan dapat diukur, baik melalui tes, kuis, maupun evaluasi lainnya. Rosenshine (2018) menekankan pentingnya tujuan yang jelas dan terukur dalam *Direct Instruction* agar guru dapat mengukur seberapa efektif proses pembelajaran dan pencapaian siswa.

### **2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Direct Instruction**

Model *Direct Instruction* (DI) merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat terstruktur dan eksplisit, yang dirancang untuk memberikan instruksi yang jelas dan sistematis kepada siswa. Seperti halnya model pembelajaran lainnya, *Direct Instruction* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Direct Instruction* berdasarkan penelitian dan pendapat para ahli.

#### **1. Kelebihan Model Direct Instruction**

##### **a. Penyampaian Materi yang Jelas dan Sistematis**

Salah satu kelebihan utama dari model *Direct Instruction* adalah kemampuannya untuk menyampaikan materi secara jelas dan sistematis. Guru memberikan instruksi secara eksplisit yang memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah. Hidayat (2017) menjelaskan bahwa penyampaian materi yang terstruktur ini membantu siswa mengikuti pembelajaran

dengan lebih baik, terutama dalam pengajaran keterampilan dasar seperti matematika dan bahasa.

b. Pengajaran yang Fokus pada Hasil yang Terukur

Model ini memiliki fokus yang kuat pada pencapaian hasil belajar yang terukur dan terkontrol. Setiap materi yang diajarkan dilengkapi dengan tujuan yang jelas dan evaluasi untuk mengukur pencapaian siswa. Rosenshine (2018) menyatakan bahwa dengan adanya tujuan yang jelas dan terukur, guru dapat memonitor kemajuan siswa dengan lebih efektif dan melakukan penyesuaian dalam instruksi jika diperlukan.

c. Latihan Berulang dan Umpan Balik yang Cepat

Keunggulan lain dari *Direct Instruction* adalah pemberian latihan berulang yang memperkuat pemahaman siswa. Melalui latihan yang terus-menerus, siswa dapat menguasai materi dengan baik. Selain itu, umpan balik yang cepat dari guru memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka seketika. Suryadi (2019) mengungkapkan bahwa latihan yang berulang dan umpan balik langsung membantu siswa untuk memperoleh keterampilan dengan lebih cepat.

d. Mengurangi Kebingungan Siswa

Dengan instruksi yang jelas dan langkah-langkah yang sistematis, model ini dapat mengurangi kebingungan yang sering dialami siswa ketika menghadapi materi yang kompleks. Suprijono (2020) menambahkan bahwa model *Direct Instruction* sangat efektif untuk siswa yang membutuhkan panduan yang jelas dalam belajar, terutama dalam materi yang memerlukan penguasaan konsep dasar.

**2. Kekurangan Model Direct Instruction**

a. Kurangnya Kreativitas dan Inovasi Siswa

Salah satu kekurangan utama dari *Direct Instruction* adalah cenderung minimnya ruang bagi siswa untuk berkreasi atau menemukan pengetahuan secara mandiri.

Dalam model ini, peran guru sangat dominan, yang kadang mengurangi kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi dan berpikir kritis. Hidayat (2017) berpendapat bahwa pembelajaran yang terlalu terstruktur bisa membuat siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan mandiri.

b. Tidak Sesuai untuk Semua Jenis Materi

Model *Direct Instruction* lebih efektif untuk pengajaran keterampilan dasar yang memerlukan penguasaan yang cepat dan tepat. Namun, untuk materi yang lebih kompleks dan memerlukan pemikiran kritis atau eksplorasi mendalam, model ini mungkin kurang efektif. Santoso (2016) menyatakan bahwa model ini kurang cocok untuk pengajaran materi yang membutuhkan pemecahan masalah atau penelitian secara mandiri.

c. Ketergantungan pada Guru

Salah satu kelemahan dari *Direct Instruction* adalah ketergantungan yang besar pada guru sebagai pusat pengajaran. Karena guru berperan sebagai penyampai materi yang dominan, siswa mungkin menjadi pasif dan hanya menunggu instruksi dari guru. Hal ini dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Suryadi (2019) menekankan bahwa ketergantungan ini bisa menghambat pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan mandiri.

d. Pengajaran yang Terlalu Kaku

Model *Direct Instruction* yang terstruktur dan sangat terarah bisa terasa kaku dan membosankan bagi beberapa siswa. Ketika pembelajaran terlalu berfokus

pada instruksi yang sistematis, siswa bisa merasa tertekan dan kehilangan motivasi. Suprijono (2020) berpendapat bahwa pengajaran yang terlalu kaku bisa membuat siswa merasa terbatas dan tidak memiliki kebebasan dalam belajar.

### 2.1.2.3 Langkah-langkah Model *Direct Instruction*

Model *Direct Instruction* (DI) adalah pendekatan pengajaran yang terstruktur, eksplisit, dan sistematis. Dalam model ini, guru memainkan peran yang sangat aktif dalam menyampaikan materi kepada siswa, dengan tujuan agar siswa menguasai konsep atau keterampilan tertentu secara efektif. Proses pembelajaran dalam model ini dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah yang terperinci dan jelas. Berdasarkan literatur terbaru, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan dalam penerapan model *Direct Instruction*, sebagai berikut:

#### 1. Persiapan dan Pengenalan Materi

Langkah pertama dalam model *Direct Instruction* adalah persiapan dan pengenalan materi yang akan diajarkan. Pada tahap ini, guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada siswa, memberikan gambaran umum tentang materi yang akan dipelajari, dan menjelaskan pentingnya materi tersebut. Suprijono (2020) menjelaskan bahwa pengenalan materi yang jelas dan menarik sangat penting agar siswa memahami tujuan

pembelajaran dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

## 2. Penjelasan Materi Secara Eksplisit

Setelah tujuan pembelajaran diperkenalkan, guru kemudian memberikan penjelasan materi secara eksplisit dan terstruktur. Pada tahap ini, guru memberikan instruksi yang jelas dan rinci mengenai konsep-konsep yang akan diajarkan. Penjelasan ini harus dilakukan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Hidayat (2017) menjelaskan bahwa instruksi eksplisit ini bertujuan agar siswa memahami materi dengan baik, tanpa merasa bingung atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

## 3. Demonstrasi dan Pemberian Contoh

Langkah selanjutnya adalah demonstrasi atau pemberian contoh yang relevan dengan materi yang telah dijelaskan. Guru memberikan contoh soal atau situasi nyata yang menggambarkan penerapan konsep atau keterampilan yang sedang diajarkan. Menurut Santoso (2016), contoh yang relevan dan kontekstual akan membantu siswa lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sehari-hari.

## 4. Latihan Terstruktur dengan Pengawasan

Setelah pemberian contoh, langkah selanjutnya adalah memberikan latihan kepada siswa untuk memastikan bahwa

mereka memahami materi dengan baik. Latihan ini harus dilakukan secara terstruktur dan berulang. Pada tahap ini, guru memberikan soal-soal atau tugas yang harus diselesaikan siswa untuk melatih pemahaman mereka. Hidayat (2017) menekankan bahwa latihan yang berulang membantu siswa memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan.

#### 5. Umpan Balik dan Koreksi

Setelah latihan selesai, guru memberikan umpan balik langsung kepada siswa mengenai hasil pekerjaan mereka. Umpan balik ini sangat penting untuk membantu siswa mengetahui kesalahan yang mereka buat dan memperbaikinya. Suryadi (2019) menjelaskan bahwa umpan balik yang cepat dan spesifik akan memperkuat pemahaman siswa, karena mereka dapat langsung mengetahui apa yang harus diperbaiki.

#### 6. Penyimpulan dan Evaluasi

Langkah terakhir adalah penyimpulan dan evaluasi. Pada tahap ini, guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari dan memastikan bahwa semua tujuan pembelajaran tercapai. Guru juga dapat memberikan evaluasi berupa tes atau kuis untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Suprijono (2020) menambahkan bahwa evaluasi yang tepat akan memberikan gambaran yang

jelas mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari “medium” yang berarti sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium (antara), menunjukkan bahwa apa saja yang membawa informasi atau pesan antara sumber dan penerima. Media dapat dikemas semenarik mungkin agar pesan yang tersampaikan dapat diingat oleh anak. Hamidja dalam Aisa (2018) mengemukakan bahwa media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, pikiran, pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran dapat berupa alat atau sumber informasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran adalah segala jenis alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas, memudahkan, dan mempercepat pemahaman konsep yang diajarkan oleh guru.

Sejak tahun 2015, kemajuan pesat teknologi digital telah mengubah secara signifikan cara kita memahami dan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran tradisional seperti buku dan papan tulis kini semakin terintegrasi dengan teknologi, melalui kehadiran perangkat lunak pembelajaran, aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan platform daring. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran di luar kelas dan belajar secara mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan, membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Kemajuan teknologi telah membuka peluang baru dalam penggunaan media pembelajaran, namun juga menimbulkan tantangan terkait akses dan keterampilan penggunaan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan disertai dengan pengembangan kompetensi oleh guru.

#### **2.1.3.1. Manfaat media pembelajaran**

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media ini mencakup berbagai alat dan perangkat yang digunakan dalam proses pengajaran untuk menyampaikan informasi dan memperjelas materi pelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran semakin beragam, mulai dari media konvensional hingga media berbasis digital.

##### **1. Meningkatkan Pemahaman Dan Daya Ingat Siswa**

Salah satu keunggulan utama dari media pembelajaran adalah kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Mayer (2017), media pembelajaran berbasis multimedia, seperti video atau presentasi interaktif, dapat membantu siswa memproses informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Penggunaan gambar, suara, dan teks secara bersamaan dapat memperkuat hubungan antara konsep-konsep yang diajarkan, sehingga mempermudah siswa untuk mengingat informasi tersebut dalam jangka panjang. Hal ini juga didukung oleh teori kognitif multimedia yang menjelaskan bahwa otak manusia lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui beberapa saluran sensorik (Mayer, 2017).

## 2. Menumbuhkan Minat Belajar Yang Lebih Tinggi

Media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Penelitian oleh Kusnadi dan Wahyudi (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi dan permainan edukatif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan lebih aktif. Semangat belajar yang tinggi akan berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik siswa.

### 3. Memfasilitasi Pembelajaran Yang Lebih Interaktif

Media pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi siswa dan guru untuk berinteraksi secara lebih aktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi dapat terlibat dalam kegiatan belajar melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, simulasi, dan diskusi online. Pratama dan Rachmawati (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang melibatkan elemen interaktivitas dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan interaksi yang lebih intens, siswa dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

### 4. Meningkatkan Keterampilan Teknologi Siswa

Keterampilan teknologi menjadi sangat penting di era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan ini. Siswa yang terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis digital akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin mengandalkan teknologi. Penelitian oleh Harini dan Sulistyono (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga melatih siswa untuk lebih terampil dalam menggunakan teknologi.

#### 5. Mempercepat Pembelajaran Dengan Sumber Daya Yang Beragam

Salah satu keunggulan besar dari penggunaan media pembelajaran adalah kemudahan akses ke berbagai sumber belajar. Dengan internet, siswa dapat mengakses beragam materi pembelajaran tambahan untuk memperluas wawasan mereka. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Haryanto dan Sari (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran digital, seperti e-book dan video tutorial, dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan menyediakan referensi yang lebih lengkap. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar lebih cepat dan fleksibel, karena mereka dapat mengakses informasi kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan.

#### 6. Membantu Pembelajaran Diberbagai Kondisi Dan Situasi

Media pembelajaran memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, terutama ketika pembelajaran tatap muka langsung tidak memungkinkan, seperti dalam pembelajaran daring atau saat terjadi bencana alam. Menurut Susanto dan Firdaus (2017), media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu. Hal ini menjadi solusi penting dalam situasi darurat seperti pandemi COVID-19, di mana pembelajaran daring menjadi pilihan utama untuk menjaga kelangsungan pendidikan.

### 2.1.3.2 *Jenis-jenis media pembelajaran*

Berdasarkan perkembangan teknologi yang pesat, jenis-jenis media pembelajaran juga semakin beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam subbab ini, akan dibahas manfaat berbagai jenis media pembelajaran berdasarkan penelitian yang dilakukan setelah tahun 2015.

#### 1. Media Visual (Gambar, Diagram, Grafik)

Media visual, seperti gambar, diagram, dan grafik, sangat membantu dalam mempermudah pemahaman materi, terutama bagi siswa yang lebih mudah memahami informasi secara visual. Menurut Supriatna (2018), penggunaan media visual dalam pembelajaran membantu siswa untuk mengingat informasi dengan lebih baik karena menggabungkan elemen gambar dengan konsep yang sedang diajarkan. Misalnya, dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, diagram dan grafik dapat digunakan untuk menggambarkan proses-proses alam atau hubungan antar data. Dengan cara ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak atau kompleks.

#### 2. Media Audio (Suara Dan Musik)

Media audio, seperti rekaman suara atau musik, juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, terutama dalam pembelajaran bahasa atau musik. Menurut Rahmawati dan Sari (2019), penggunaan media audio dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan

berbicara siswa, karena mereka dapat mendengarkan pengucapan kata dengan jelas atau mendengarkan materi pembelajaran dalam bentuk ceramah. Selain itu, media audio juga dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran, seperti menggunakan musik latar yang sesuai untuk memotivasi siswa atau untuk menciptakan atmosfer tertentu dalam pembelajaran.

### 3. Media Audiovisual (Video Dan Animasi)

Media audiovisual, yang menggabungkan unsur visual dan audio, memiliki dampak yang signifikan dalam pembelajaran. Video dan animasi memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar penjelasan materi secara bersamaan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Purnama dan Putra (2018), media audiovisual seperti video pembelajaran dapat menyajikan materi dalam bentuk yang lebih nyata dan mudah diingat, karena melibatkan kedua indera visual dan auditori siswa. Hal ini juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2017), yang menyatakan bahwa materi yang disajikan secara multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa.

### 4. Media Berbasis Teknologi (*E-Learning* Dan Aplikasi Pembelajaran)

Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran berbasis digital atau teknologi informasi semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran. *E-learning* dan aplikasi pembelajaran menyediakan platform bagi siswa untuk belajar secara mandiri dengan

mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan. Penelitian oleh Yuliana dan Wulandari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti *e-learning* dapat meningkatkan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta memberikan akses ke berbagai sumber daya tambahan yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

#### 5. Media Interaktif (Simulasi Dan Game Edukasi)

Media interaktif, seperti simulasi dan game edukasi, memberikan pengalaman belajar langsung melalui interaksi. Simulasi memungkinkan siswa mencoba berbagai skenario tanpa risiko, bermanfaat dalam pembelajaran konsep kompleks seperti kedokteran atau teknik. Game edukasi meningkatkan motivasi dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang, melatih keterampilan matematika, bahasa, atau berpikir kritis melalui tantangan dan penghargaan dalam permainan.

#### 2.1.4 Media Pembelajaran tekatar

Susanti (2023) menyatakan bahwa media tekatar dapat membangkitkan semangat belajar siswa karena munculnya rasa ingin tahu yang tinggi. Tekatar (Tebak Kartu Pintar) merupakan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang bisa diadaptasikan kedalam TEKATAR yaitu flashcards, game memori kartu, kartu interaktif

digital, tebak gambar, dan kartu soal. Media tekatat merupakan media pembelajaran yang berupa kartu kata untuk memudahkan siswa dalam belajar literasi dengan bermain. Isi media tekatat berupa bacaan dan soal. Pembelajaran dengan menggunakan media tekatat memiliki manfaat untuk memberikan pengalaman belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan. selain itu dengan media tekatat ini akan lebih memudahkan siswa dalam menerima informasi dari penjelasan saat pembelajaran. Media tekatat digunakan dengan cara bermain detektif untuk mencari petunjuk yang sudah disediakan. Petunjuk berupa kertas kertas yang sudah diletakkan disekitar lingkungan sekolah yang mana isinya berupa arahan untuk mendapatkan kartu soal yang harus mereka kerjakan.

Penggunaan media pembelajaran tekatat sudah disesuaikan dengan kebiasaan perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Media tekatat dapat membantu guru dalam memperkenalkan literasi dalam bentuk permainan, sehingga guru dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dengan suasana yang menyenangkan.

Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan tekatat diantaranya:

1. Guru menyebar petunjuk di sekitar lingkungan sekolah
2. Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok menjadi 3-4 kelompok
3. Guru menjelaskan aturan dari permainan tekatat ini

4. Siswa mencari petunjuk yang sebelumnya sudah di sebar oleh gurunya
5. Setelah mendapatkan petunjuk siswa kemudian menjawab soal yang sudah disiapkan oleh gurunya
6. Kelompok yang menyelesaikan tantangan lebih dulu akan mendapatkan reward dari guru

### **2.1.5 Kemampuan Literasi**

Literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Kemudian pengertian literasi berkeembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Sejalan dengan perjalanan waktu, definisi literasi bergeser dari pengertian sempit menuju yang lebih jelas yang dipengaruhi beberapa faktor, baik faktor perluasan makna, perkembangan teknologi informasi dan teknologi, maupun perubahan analogi. Menurut Mansyur (2022) literasi merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memakai potensi dan keterampilan dalam mengelola dan mengetahui kebenaran ketika melaksanakan aktivitas membaca dan menulis.

Kemampuan literasi mencakup kemampuan individu untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis dan efektif. Menurut UNESCO (2016), literasi adalah kemampuan untuk membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan dalam konteks yang beragam, serta kemampuan untuk menginterpretasikan informasi yang diperoleh melalui berbagai

saluran komunikasi. Kemampuan literasi yang baik mencakup pemahaman konteks, kemampuan untuk menganalisis informasi, dan kemampuan untuk mengkomunikasikan ide secara efektif. Keterampilan literasi tidak terbatas pada kemampuan membaca dan menulis saja. Menurut PISA (2018), literasi juga mencakup keterampilan dalam mengakses, menganalisis, dan menghasilkan informasi menggunakan teknologi. Dengan kata lain, literasi saat ini adalah keterampilan yang lebih luas dan beragam, yang meliputi kemampuan untuk memahami dan mengelola informasi dari berbagai sumber yang ada.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengelola potensi dan keterampilan yang dimiliki melalui aktivitas membaca, menulis, menyimak, dan berbicara untuk mengembangkan potensi dan pengetahuan yang dimiliki. Melalui kegiatan literasi setiap individu dapat menambah pengetahuan yang dimiliki, salah satunya dari kegiatan membaca dapat membuat setiap individu memiliki keterampilan lain selain pengetahuan.

### **2.1.6 Tingkat Kemampuan Literasi**

Literasi sangat penting bagi siswa, namun mengenalkan literasi kepada siswa bukan hal yang mudah melainkan harus bertahap, setiap

tahapan dilakukan sesuai dengan tahap literasi yang ingin dicapai (Padmadewi, 2018). Berikut tingkatan-tingkatan dalam literasi:

#### 1. Tingkat Kemampuan Literasi Membaca

Literasi membaca adalah salah satu bagian utama dalam kemampuan literasi. Menurut Hidayat (2017), kemampuan membaca tidak hanya mengukur seberapa cepat seseorang membaca, tetapi juga sejauh mana seseorang mampu memahami, menginterpretasikan, serta mengkritisi teks yang dibaca. Dalam hal ini, tingkat kemampuan literasi membaca dapat dibagi menjadi tiga kategori:

- a) **Tingkat Dasar:** Siswa pada tingkat ini mampu membaca teks sederhana dengan pemahaman yang terbatas. Mereka dapat menemukan informasi yang jelas dan eksplisit dalam teks, tetapi kesulitan dalam memahami makna yang lebih dalam atau hubungan antara berbagai informasi (Sari, 2019).
- b) **Tingkat Menengah:** Siswa pada tingkat ini dapat membaca teks yang lebih kompleks dan memahami hubungan antar ide yang ada di dalamnya. Mereka dapat menghubungkan informasi yang ditemukan dalam teks dengan pengetahuan yang sudah ada dan melakukan analisis sederhana terhadap teks tersebut (Santoso & Rahman, 2018).
- c) **Tingkat Lanjut:** Siswa pada tingkat ini mampu membaca dan memahami teks yang lebih rumit, serta mengkritisi dan menilai kualitas informasi yang diberikan. Mereka dapat menafsirkan

makna yang terkandung dalam teks, mengidentifikasi argumen yang tersembunyi, dan membuat keputusan atau solusi berdasarkan informasi yang ditemukan (Supriyadi & Setiawan, 2020).

## 2. Tingkat Kemampuan Literasi Menulis

Literasi menulis merujuk pada kemampuan untuk menyusun dan menyampaikan informasi melalui teks tulis. Sama halnya dengan literasi membaca, tingkat kemampuan literasi menulis juga dibagi menjadi beberapa tingkatan. Menurut Prasetyo (2018), berikut adalah tingkatan kemampuan literasi menulis yang dapat ditemukan dalam pembelajaran:

- a) **Tingkat Dasar:** Siswa di tingkat ini mampu menulis kalimat atau paragraf sederhana, dengan struktur yang jelas dan mudah dimengerti. Mereka biasanya menggunakan bahasa yang sederhana dan terbatas pada informasi yang sudah diketahui atau diberikan oleh guru (Fitria & Setiawan, 2019)
- b) **Tingkat Menengah:** Siswa pada tingkat ini dapat menyusun teks yang lebih panjang, dengan memperhatikan struktur yang lebih kompleks. Mereka mampu mengembangkan ide-ide dasar dan mengorganisir informasi dengan baik. Namun, kesalahan dalam pengorganisasian atau pengembangan argumen masih sering ditemukan (Wijayanti & Akbar, 2020).
- c) **Tingkat Lanjut:** Siswa di tingkat ini mampu menulis teks dengan kompleksitas tinggi, menggunakan bahasa yang tepat dan efektif.

Mereka dapat menyampaikan argumen yang kuat, menyusun struktur yang logis, dan mengembangkan ide dengan analisis yang mendalam. Mereka juga mampu menyesuaikan gaya penulisan dengan audiens atau tujuan tertentu (Prasetyo, 2018).

### **2.1.7 Indikator Kemampuan Literasi**

Indikator kemampuan literasi adalah tanda atau ukuran yang digunakan untuk menilai tingkat pemahaman, keterampilan, dan aplikasi informasi yang dimiliki oleh individu. Menurut UNESCO (2017), indikator literasi tidak hanya mengukur kemampuan dasar membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan dalam mengelola informasi, berpikir kritis, serta menggunakan informasi untuk mengambil keputusan yang tepat. Indikator ini bersifat multidimensional, mencakup beberapa aspek yang saling terkait, seperti pemahaman teks, keterampilan menulis, dan kemampuan literasi digital. Indikator kemampuan literasi diantaranya:

#### **1. Indikator Literasi Membaca**

Indikator literasi membaca merujuk pada kemampuan individu untuk memahami dan menginterpretasikan teks. Menurut Santoso dan Rahman (2019), indikator ini bisa diukur dengan beberapa aspek berikut:

- a) Kemampuan Memahami Teks: Siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang baik dapat memahami teks yang dibaca, baik teks yang bersifat naratif, deskriptif, maupun ekspositori. Indikator ini mencakup pemahaman informasi

eksplisit yang ada dalam teks dan kemampuan untuk menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

- b) Kemampuan Mengidentifikasi Ide Utama dan Rincian Pendukung: Siswa harus mampu mengidentifikasi gagasan utama dalam sebuah teks serta rincian yang mendukung gagasan tersebut. Kemampuan ini menunjukkan sejauh mana siswa dapat menyaring informasi yang penting dari teks yang lebih kompleks.
- c) Kemampuan Menganalisis Teks: Siswa yang memiliki tingkat literasi membaca yang lebih tinggi tidak hanya dapat memahami informasi yang terkandung dalam teks, tetapi juga mampu menganalisis struktur dan tujuan teks tersebut. Mereka dapat memahami tujuan penulis dan bagaimana cara penulis menyampaikan informasi.

## 2. Indikator Literasi Menulis

Indikator literasi menulis mengukur sejauh mana individu dapat menyusun, mengorganisir, dan menyampaikan informasi secara tertulis. Menurut Hidayat (2017), indikator literasi menulis dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

- a) Pengorganisasian Ide: Kemampuan untuk menyusun ide-ide dalam urutan yang logis dan koheren. Siswa yang memiliki kemampuan menulis yang baik mampu mengembangkan ide

mereka dengan cara yang jelas dan terstruktur, memanfaatkan paragraf dan kalimat dengan efektif.

b) Penggunaan Bahasa yang Tepat: Penggunaan bahasa yang sesuai dengan tujuan komunikasi dan audiens juga menjadi indikator penting dalam literasi menulis. Bahasa yang digunakan harus mudah dipahami dan sesuai dengan konteks penulisan.

c) Keterampilan dalam Menulis Teks yang Beragam: Literasi menulis juga diukur dari kemampuan untuk menulis berbagai jenis teks, seperti deskripsi, narasi, eksposisi, atau argumentasi. Siswa yang mahir dalam literasi menulis dapat menulis berbagai jenis teks dengan efektif.

### 3. Indikator Literasi Digital

Seiring dengan perkembangan teknologi, literasi digital menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur kemampuan literasi siswa. Literasi digital melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Indikator literasi digital antara lain:

a) Kemampuan Mengakses dan Menilai Informasi Digital: Siswa yang literat digital mampu mengakses berbagai sumber informasi yang tersedia di internet dengan cepat dan efektif. Mereka juga dapat menilai kredibilitas dan kualitas informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital.

- b) Kemampuan Berinteraksi di Dunia Digital: Literasi digital juga mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara aman dan etis di dunia digital, termasuk dalam berkomunikasi di media sosial atau berpartisipasi dalam komunitas online.
- c) Kemampuan Menggunakan Aplikasi Digital untuk Pembelajaran: Indikator literasi digital lainnya adalah kemampuan untuk menggunakan aplikasi dan perangkat digital untuk menunjang pembelajaran. Ini mencakup penggunaan alat bantu seperti e-book, platform pembelajaran online, dan aplikasi lainnya yang mendukung proses belajar.

#### 4. Indikator Literasi Informasi

Literasi informasi adalah kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif untuk berbagai tujuan.

Indikator literasi informasi meliputi:

- a) Kemampuan Mencari dan Mengidentifikasi Sumber Informasi: Siswa yang literat informasi dapat dengan cepat menemukan sumber informasi yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, baik melalui media cetak maupun digital (Supriyadi, 2020).
- b) Kemampuan Mengevaluasi Kualitas Informasi: Setelah menemukan informasi, siswa yang literat informasi mampu mengevaluasi sumber informasi tersebut berdasarkan kredibilitas, akurasi, dan relevansi.

- c) Kemampuan Menggunakan Informasi untuk Pengambilan Keputusan: Indikator literasi informasi yang lebih lanjut adalah kemampuan untuk menggunakan informasi yang ditemukan dalam konteks pengambilan keputusan atau penyelesaian masalah

Berdasarkan indikator kemampuan literasi diatas dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator membaca dan menulis sebagai berikut:

- a. Berdiskusi  
Siswa diminta untuk berdiskusi dengan baik mengenai asal-usul dan ciri anak Indonesia.
- b. Mencari informasi dalam bacaan  
Siswa diharapkan dapat menemukan informasi didalam sebuah bacaan dengan menandai pada bacaan tersebut.
- c. Mengisi formulir  
Siswa diharapkan dapat mengisi formulir dengan baik dan diharapkan bisa melengkapi formulir yang kosong.
- d. Mencari makna kosakata  
Siswa diharapkan dapat memahami kosakata baru dari sebuah teks mengenai sejarah bahasa Indonesia.
- e. Memahami informasi pokok  
Siswa diharapkan dapat memahami informasi pokok dalam surat resmi dan juga dapat mengenali unsur-unsur dalam surat resmi.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

1. Peneliti (Sawining, 2019) tentang Implementasi Model *Direct Instruction* dengan media bentuk Geometri untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Kelas V SD negeri 2 Kalibukbuk menyatakan bahwa data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus. Hasil observasi baik siklus I maupun siklus II telah dapat dibuktikan bahwa model *direct instruction* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar yang mengakibatkan siswa aktif, antusias dalam menerima pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa menjadi meningkat.
2. Peneliti (Mawaddah et al., 2023) tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Direct Instruction* terhadap hasil Pembelajaran Matematika Siswa menyatakan bahwa pembelajaran dengan model *Direct Instruction* efektif terhadap hasil belajar matematika dengan pokok bahasan peluang peserta didik kelas XI IPS di MAN Pinrang. Hal ini dapat dilihat pengujian hipotesis menggunakan uji t
3. Peneliti Royani, Ida. dkk (2018) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Lansung Berbasis Pratikum Terhadap Keterampilan Porses Sains dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menyatakan bahwa dengan menggunakan *Nonequivalent Control Group Design* terdapat pengaruh model pembelajaran langsung berbasis praktikum terhadap kemampuan berpikir kritis siswa
4. Peneliti (Yuliana Dharmayani et al., 2019) tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbantuan Vidio dan Kompetensi

Pedagogik guru Terhadap Hasil Belajar Rias Kreatif Siswa kelas XI tata kecantikan kulit smk Negeri 2 Singaraja menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *direct instruction* berbantuan video terhadap hasil belajar rias kreatif siswa dengan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional.

5. Peneliti (Anjani et al., 2023) tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Direct Instruction* dengan *Personalized System For Instruction* Terhadap Jumlah Waktu Aktifitas Belajar Pendidikan Jasmani menyatakan bahwa dengan menggunakan model *pre-experimental one-group pretest-postest design* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan waktu aktif belajar pada siswa kelas XI SMA N I Kawali Kabupaten Ciamis. Model pembelajaran *personalized system for instruction* memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan waktu aktif belajar pada siswa.
6. Peneliti Sukmana, Eis. dkk (2014) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Lansung *Direct Instruction* Disertai Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Tambusai Utara menyatakan bahwa dengan metode Experimen semu Teknik pengambilan sampel berupa Purposive Sampling terdapat pengaruh model pembelajaran langsung.
7. Peneliti Khairani, Maya. dkk (2018) tentang Efektivitas Model Pembelajaran *Direct Instruction* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Kelas VII SMP

Muhammadiyah-25 Rantauprapat menyatakan bahwa dengan menggunakan metode quasi-eksperimen (quasi experiment) dengan rancangan pretest-posttest, terdapat pengaruh kemampuan pemahaman konsep matematika yang menggunakan model pembelajaran Direct Instruction di kelas eksperimen yang signifikan antara pretest maupun posttest.

8. Peneliti (Susanti & Anggraini, 2023) tentang Peningkatan Literasi Siswa kelas I melalui Media *Tekatar* dengan Pembelajaran *Direct Instruction*, dengan teknik observasi dan dokumentasi menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan dan memunculkan sikap saling tolong menolong.

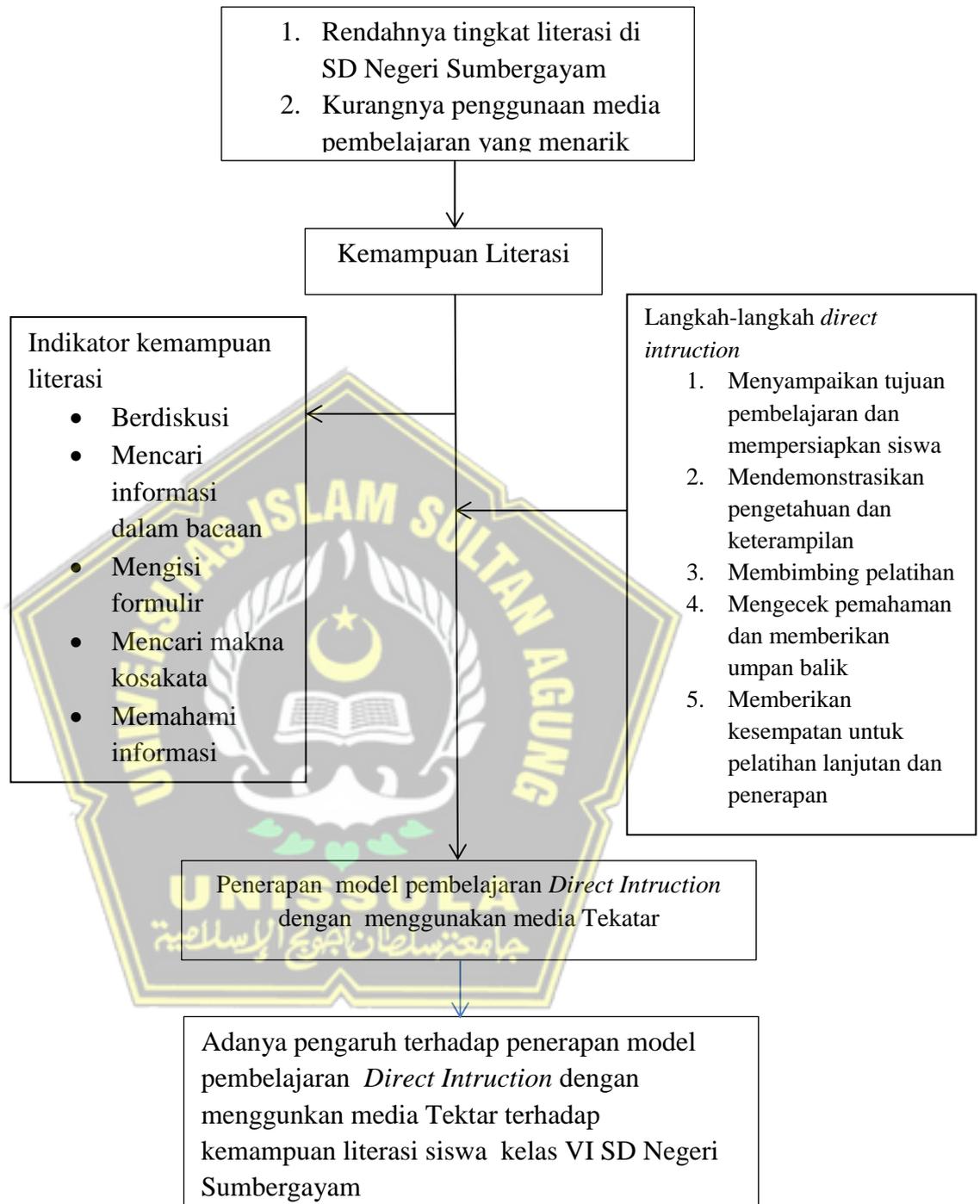
### 2.3 Kerangka Berpikir

Kemampuan literasi merupakan kemampuan dasar dalam satuan pendidikan. melalui literasi seperti membaca seseorang akan mendapatkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru. sehingga kegiatan membaca dapat mengikuti perkembangan teknologi. Dalam menguasai kemampuan dasar seringkali dijumpai hambatan-hambatan yang dialami guru dan siswa, dimana hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam literasi khususnya membaca.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di SD Negeri Sumbergayam, terlihat bahwa tingkat literasi di SD tersebut tergolong sangat rendah. Selain itu, ketika pembelajaran guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dimana siswa hanya

diminta untuk mendengarkan dan menyalin tulisan yang ada dipapan tulis. Serta kurangnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:





**Gambar 2.1** Skema Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir dapat dirumuskan hipotesis yaitu model pembelajaran *direct intruction* dengan menggunakan media tekatar berpengaruh kemampuan literasi siswa kelas IV SD Negeri Sumbergayam.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian eksperimen, dimana suatu hal yang dapat diteliti adanya pengaruh atau tidak dalam penelitian tersebut. Penelitian kuantitatif menelaah obyek dengan cara menghitung menggunakan satuan angka untuk menetapkan ukuran obyek yang dipelajari baik itu real maupun abstrak. Pemahaman konsep dasar penelitian kuantitatif tidak bisa dipahami dari satu aspek tertentu, melainkan harus ditinjau dari beberapa aspek. Konsep dasar penelitian kuantitatif digunakan beberapa konsep, yaitu pendekatan, metode, data, dan analisis.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre eksperimental design. Metode penelitian pre-eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran direct intruction dengan bantuan media tekatar. Desain yang digunakan oleh peneliti yaitu *One Group pretest posttest design* yang mana sebelum diberi perlakuan diberi tes awal (*pretest*) dan setelah diberi perlakuan juga diberi tes kembali dengan soal tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*).

Adapun rancangan desain penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**Tabel 3.1** desain penelitian

Pretest	Eksperiment	Posttest
01	X	02

Keterangan:

X : Pemberian perlakuan dengan model pembelajaran direct intruction melalui media tekatar

01 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan

02 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan

### 3.2 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi adalah suatu wilayah umum yang terdiri dari benda atau subjek yang mempunyai besaran dan sifat pertanyaan tertentu yang diidentifikasi oleh peneliti dan kemudian diambil kesimpulan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VI SD Negeri Sumbergayam.

#### b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dikarenakan jumlah populasi yang relatif kecil. Menurut Sugiyono (2019) teknik sampling jenuh atau total sampling merupakan teknik pengambilang sampel dimana jumlah sampel sama dengan

populasi. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas VI SD Negeri Sumbergayam yang berjumlah 14 siswa.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah langkah strategis yang bertujuan mendapatkan suatu data dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Untuk pengumpulan data penelitian digunakan dengan metode tes. Tes merupakan cara yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian dengan memberikan pertanyaan atau tugas kepada siswa. Pemberian tes dilakukan untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan literasi siswa kelas IV SD Negeri Sumbergayam. Adapun skor penilaian nantinya menggunakan kisi-kisi soal yang telah disesuaikan tingkat kesukaran pada tiap item soal.

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2019). Instrumen penelitian ini bertujuan melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran direct instruction terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes (*pretest dan posttest*) yang berisi butir-butir soal.

Tes merupakan teknik penilaian sebagai tolak ukur terhadap kemampuan siswa. Tes yang dilakukan pada penelitian ini berupa soal essay sebanyak 5 butir soal dari 15 butir soal. Tes dilakukan sebelum pembelajaran dimulai (*pretest*) dan juga setelah pembelajaran berlangsung (*posttest*) pada kelas eksperimen. Adapun kisi-kisi soal yang akan diujikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 **Kisi-Kisi Lembar Tes**

Indikator kemampuan literasi	Indikator Soal	Bentuk soal	No soal
Berdiskusi	Peserta didik mampu berdiskusi dengan baik mengenai asal usul dan ciri anak Indonesia.	Uraian	1,5,7,8
Mencari informasi dalam baaan	Peserta didik mencari informasi dalam bacaan dengan menandai bacaan	Uraian	2,6
Mengisi formulir	Peserta didik mampu mengisi formulir	Uraian	9,10,11
Mencari makna kosakata	Peserta didik memahami kosakata baru dari teks mengenai sejarah bahasa Indonesia	Uraian	3,4
Memahami informasi pokok	Peserta didik dapat memahami informasi pokok dalam surat resmi. Peserta didik dapat mengenali unsur-unsur surat resmi	Uraian	12,13,14, 15

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Uji Coba instrumen

Untuk menentukan subjek dalam uji coba instrumen penelitian terdapat kesamaan karakteristik dengan sampel. Adapun uji coba instrumen penelitian dikenakan pada kelas VI SD Negeri 1 Woro. Berikut dijelaskan validasi dan realibilitas terhadap instrumen penelitian:

##### a. Uji Validitas Soal

Uji validitas dilakukan untuk menguji apakah butir soal bernilai valid dan dapat digunakan dalam memperoleh data penelitian. Validitas butir soal uraian dihitung dengan *rumus product moment*, antara skor butir soal ( $X_p$ ) dengan skor total ( $X_t$ ). Dipakai *product moment* karena data yang dikorelasikan adalah data interval dengan data interval (Arifin, 2016).

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum X)^2\}} \sqrt{\{n\sum y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y.

N = banyaknya siswa

$\sum X$  = jumlah skor item

$\sum Y$  = jumlah skor total

Menurut Sugiyono (2016) pada umumnya digunakan dua kategori validitas soal yaitu valid dan tidak valid dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

- a. Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , maka instrumen soal berkorelasi signifikan terhadap skor total dan dinyatakan valid
- b. Jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ , maka instrumen soal tidak berkorelasi terhadap skor total atau dinyatakan tidak valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2019) instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk mengukur tingkat ketetapan soal maka digunakan perhitungan *Cronbach's Alpha* dengan menggunakan bantuan *software IBM SPSS 23*. Pedoman koefisien reliabilitas disajikan melalui Tabel 3.3

**Tabel 3.3** Klasifikasi koefisien realibilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat Reliabel
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Reliabel
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Cukup Reliabel
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Kurang Reliabel
$0,00 < r_{11} \leq 0,20$	Tidak Reliabel

**c. Uji tingkat kesukaran soal**

Soal dikatakan sukar, sedang atau mudah dapat diukur menggunakan uji tingkat kesukaran. Untuk menguji tingkat kesukaran instrumen soal keterampilan berpikir kritis dilakukan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Adapun klasifikasi tingkat kesukaran butir soal dijabarkan pada tabel 3.4 berikut.

**Tabel 3.4 Kategori Tingkat Kesukaran Soal**

Koefisien Korelasi	Kriteria
$TK = 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah
$TK = 1,00$	Terlalu Mudah

**d. Uji Daya Beda soal**

Daya pembeda adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang mampu dengan peserta didik yang kurang mampu dalam mengerjakan soal. Nilai daya beda berdasarkan *Corrected Item Total Correlation* yang dihitung menggunakan SPSS 23 dengan kriteria dapat dilihat pada tabel 3.5

**Tabel 3.5 Kategori Daya Pembeda**

<b>Koefisien Korelasi</b>	<b>Kriteria</b>
$DP \leq 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP \leq 0,20$	Jelek
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

## 2. Uji persyaratan

Sebelum melakukan analisis data terlebih dahulu diadakan uji persyaratan analisis yang berupa:

### a) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan analisis statistik yang pertama dilakukan dalam rangka analisis data. Analisis data dapat dilanjutkan apabila data berdistribusi normal. Untuk menguji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dengan rumus:

$$KS = 1,36 \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \times n_2}}$$

KS : harga Kolmogorov-Smirnov yang dicari

$n_1$  : jumlah sampel yang diobservasi/diperoleh

$n_2$  : jumlah sampel yang diharapkan

Berikut langkah-langkah uji Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS:

1. Buatlah lembar kerja
2. Pilih *Analyze, Descriptive Statistics, Explore*
3. Masukkan variabel yang akan diuji normalitasnya (dalam hal ini adalah variabel data) ke kotak dependent list, kemudian pilihlah *plots*.
4. Tandai kotak *Normality plots with test*, pilih *Continue*, lalu OK
5. Dari pengujian tersebut akan diperoleh output hasil uji normalitas sebaran data. dengan catatan uji kologorov-smirnov lebih tepat digunakan jika banyak datanya minimal 50 buah; dan jika kurang dari 50 buah; maka sebaiknya digunakan uji shapiro-wilk.

keterangan kenormalan kurva:

Jika nilai sig. >  $\alpha$  maka data distribusi normal

#### b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini menggunakan uji-t (*pairet*) yaitu menguji perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest kemampuan literasi siswa dengan model pembelajaran *Direct Intruction* dengan rumus:

$$t = \frac{\overline{x_{di}} \sqrt{n}}{s_{di}}$$

Keterangan:

$\overline{x_{di}}$  : banyaknya pasangan data

$\sqrt{n}$  : rata-rata dari perbedaan pasangan data

$s_{di}$  : simpangan baku dari perbedaan pasangan data

Berikut merupakan hipotesis penelitian ini, sebagai berikut:

$H_0$  : Melalui model pembelajaran *Direct Intruction* tidak berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa yang signifikan

$H_a$  : Melalui model pembelajaran *Direct Intruction* berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa yang signifikan

Langkah uji t Paired sampel t-test dengan menggunakan SPSS, sebagai berikut:

1. Buatlah lembar kerja dengan masukan data SPSS
2. Pilih menu **Analyze, Compare Mans, Paired Sample T Test**
3. Klik variabel metode\_1 dan metode\_2 sebagai **Current Selesctions**, kemudian masukkan ke kotak **Paired Variables**
4. Pilih **Options** untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, **Continue**, kemudian **OK**
5. Setelah itu akan muncul output hasil pengolahan SPSS dengan output pertama menunjukkan deskripsi data dan output kedua menunjukkan hasil penguji.

berikut merupakan kriteria pengabilan keputusan:

Jika  $\text{sig.} \geq 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Jika  $\text{sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

### c. Uji Gain Ternormalisasi

Teknik analisis data menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah intervensi. Peningkatan ini diperoleh dari skor pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Normalized Gain, atau N-Gain, adalah rasio skor gain aktual terhadap skor gain maksimum yang mungkin. Skor gain aktual mengacu pada gain yang dicapai siswa, sedangkan skor gain maksimum mewakili gain tertinggi yang mungkin dapat dicapai. Perhitungan skor Normalized Gain (N-Gain) dapat dinyatakan dengan:

$$\text{Gain ternormalisasi } (g) = \frac{\text{skor postes} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

**Tabel 3.6** kategori uji gain

Presentse (%)	Tafsiran
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1.1 Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Sumbergayam yang berada di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre Experimental Designs* dengan bentuk *On-Group Pretest-Posttest Design*, dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VI SDN Sumbergayam dengan jumlah 14 siswa, dengan teknik sampling jenuh. Sehingga sampel penelitian ini berjumlah 14 siswa dengan jumlah siswa perempuan 8 dan laki-laki 6.

**Tabel 4.1 Hasil Pretes Dan Postes**

No	Kriteria data	Data nilai	
		Pretest	Posttest
1	Jumlah sampel	14	14
2	Nilai rata-rata	45,93	69,57
3	Nilai minimal	20,00	47,00
4	Nilai maksimal	67,00	93,00
5	Varians	291,610	230,725
6	Median	53,0000	73,0000
7	Deviasi standar	17,077	15,190

Berdasarkan hasil tabel diatas bisa kita lihat bersama dari hasil uji pretes dan uji postes yang telah dilakukan. Terdapat perbedaan nilai rata-rata antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model direct intruction yaitu 45,93 mmeningkat menjadi 69,57. Selanjutnya untuk perolehan nilai minimal dari uji pretes 20 meningkat saat uji postes menjadi 47 dn hal serupa juga terjadi untuk nilai maksimal yang mana dari nilai 67 menjadi 93. Sedangkan standar deviasi dari 17,077 menjadi 15,190.

## 1.2 Hasil Analisis Penelitian

### 1.2.1 Hasil Analisis Instrumen Tes

#### 1.2.1.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui soal uji coba bersifat valid atau tidak dengan menggunakan rumus *product moment*. Butir soal dikatakan valid apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan tidak dikatakan valid apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Pengolahan data dalam penelitian menggunakan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil uji coba dari 15 soal yang diujicobakan, terdapat 8 soal yang dinyatakan valid diantaranya nomor 4,5,6,8,9,12,14,15. Dan soal yang dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1,2,3,7,10,11,13. Perhitungan tercantum pada lampiran.

**Tabel 4.2** Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

NO SOAL	Koefisien Korelasi	T HITUNG	T TABEL	KET
1	-0,208	-0,904	2,101	TIDAK VALID

2	0,170	0,731	2,101	TIDAK VALID
3	0,228	0,992	2,101	TIDAK VALID
4	0,548	2,779	2,101	VALID
5	0,565	2,906	2,101	VALID
6	0,506	2,486	2,101	VALID
7	-0,074	-0,317	2,101	TIDAK VALID
8	0,650	3,629	2,101	VALID
9	0,660	3,732	2,101	VALID
10	0,420	1,964	2,101	TIDAK VALID
11	0,116	0,494	2,101	TIDAK VALID
12	0,497	2,433	2,101	VALID
13	0,087	0,372	2,101	TIDAK VALID
14	0,641	3,539	2,101	VALID
15	0,682	3,956	2,101	VALID

#### 1.2.1.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas dan butir soal dinyatakan valid. Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus cronbach's alpha ( $\alpha$ ). Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan menggunakan *Microsoft Excel*, diperoleh nilai 0,585 yang mana jika diinterpretasikan soal tersebut memiliki interpretasi yang cukup reliabel.

**Tabel 4.3** Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

RELIABILITAS	Kriteria
0,585	CUKUP

#### 1.2.1.3 Uji Tingkat Kesukaran Soal

Sebuah soal yang baik mempunyai tingkat kesukaran yang seimbang. Berdasarkan analisis uji coba tingkat kesukaran menggunakan *Microsoft Excel*, terdapat 13 soal dengan kriteria sukar yaitu pada nomor

1,2,3,4,5,6,7,8,10,11,12,14,15. terdapat 1 soal dengan kriteria cukup yaitu nomor 9. Dan 1 soal dengan kriteria cukup sukar yaitu nomor 13.

**Tabel 4.4** Hasil Uji Kesukaran Instrumen Tes

NO SOAL	Tingkat Kesukaran	KET
1	0,395	SUKAR
2	0,67	SUKAR
3	0,55	SUKAR
4	0,53	SUKAR
5	0,205	SUKAR
6	0,15	SUKAR
7	0,205	SUKAR
8	0,14	SUKAR
9	0,47	CUKUP
10	0,47	SUKAR
11	0,97	SUKAR
12	0,32	SUKAR
13	0,16	TERLALU SUKAR
14	0,23	SUKAR
15	0,23	CUKUP

#### 1.2.1.4 Uji Daya Beda Soal

Uji daya beda merupakan kemampuan soal untuk membedakan siswa yang pandai dan siswa yang kurang pandai. Dari 15 soal yang sudah diujicobakan menggunakan *Microsoft Excel*, terdapat 4 soal dengan kriteria cukup yaitu nomor 9,12,14,15. Terdapat 10 soal dengan kriteria jelek yaitu pada nomor 1,2,3,4,5,6,7,8,10,11. Dan terdapat 1 soal dengan kriteria sangat jelek yaitu nomor 13.

**Tabel 4.5** Hasil Uji Daya Beda Instrumen Tes

NO SOAL	Daya Pembeda	KET
1	0,01	JELEK
2	0,02	JELEK
3	0,02	JELEK
4	0,10	JELEK
5	0,05	JELEK
6	0,10	JELEK
7	0,07	JELEK
8	0,08	JELEK
9	0,30	CUKUP
10	0,18	JELEK
11	0,06	JELEK
12	0,28	CUKUP
13	0,00	SANGAT JELEK
14	0,26	CUKUP
15	0,34	CUKUP

Berdasarkan hasil instrumen yang sudah dilakukan peneliti maka diperoleh data hasil akhir yang akan digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

**Tabel 4.6** Hasil Analisis Instrumen Soal

No Soal	Validitas	Tingkat Kesukaran	Daya Beda	Hasil Akhir
1	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
2	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
3	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
4	Valid	Sukar	Jelek	Dipakai
5	Valid	Sukar	Jelek	Dipakai
6	Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
7	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
8	Valid	Sukar	Jelek	Dipakai

9	Valid	Cukup	Cukup	Dipakai
10	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
11	Tidak Valid	Sukar	Jelek	Tidak Dipakai
12	Valid	Sukar	Cukup	Dipakai
13	Tidak Valid	Terlalu Sukar	Sangat Jelek	Tidak Dipakai
14	Valid	Sukar	Cukup	Tidak Pakai
15	Valid	Cukup	Cukup	Tidak Dipakai

Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa hanya 6 soal dari 15 soal yang layak digunakan berdasarkan hasil validitas, tingkat kesukaran, dan daya beda soal. Soal yang dipakai diantaranya nomor 4,5,8,9,12, dan 15. Banyak soal yang tidak valid dan memiliki daya beda yang buruk, sehingga perlu direvisi untuk meningkatkan kualitas instrumen tes.

### 1.2.2 Hasil Analisis Data Awal

Diperoleh hasil nilai pretest yang dibagikan diawal pembelajaran. Penguji normalitas menggunakan *uji one sample shapiro wilk* dengan taraf signifikan = 0,05 berbantuan program SPSS. Data pretest dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.7** Hasil Uji Normalitas pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
VAR00001	,232	14	,040	,890	14	,082

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data diatas, didapatkan hasil nilai signifikasi (sig.) = 0,082.

Sehingga berdasarkan hasil data tersebut, dapat ditarik kesimpulan yaitu dikarenakan nilai signifikasi (sig.) > 0,05, maka data uji pretest tersebut berdistribusi normal.

### 1.2.3 Hasil Analisis Data Akhir

#### 1.2.3.1 Hasil Uji Normalitas

Analisis data akhir diperoleh dari hasil nilai posttest setelah memperoleh pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *direct intruction*. pengujian normalitas menggunakan *uji one sample shapiro wilk* dengan taraf sig = 0,05 berbantuan program SPSS.

**Tabel 4.8** Hasil Uji Normalitas Posttes

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	,219	14	,066	,898	14	,106

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data diatas, didapatkan hasil nilai signifikasi (sig.) = 0,106. Sehingga berdasarkan hasil data tersebut, dapat ditarik kesimpulan yaitu dikarenakan nilai signifikasi (sig.) > 0,05, maka data uji pretest tersebut berdistribusi normal.

#### 1.2.3.2 Hasil Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis ini peneliti menggunakan uji *Paired Sample t-test* dengan menggunakan program SPSS. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *direct intruction* melalui media tekatar terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam. Berikut merupakan kriteria dalam uji *paired sample t-test*. Apabila nilai sig.  $\geq$  0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika nilai sig. < 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Tabel 4 9 Hasil Uji Paired Sample Test**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	metode_1 - metode_2	-23,64286	15,53461	4,15180	-32,61228	-14,67344	-5,695	13	,000

Berdasarkan dari tabel uji *paired sample t-test* diatas bisa dilihat bahwa nilai sig. yang diperoleh yaitu  $< 0,000$  . Hal itu menunjukkan bahwa nilai sig.  $< 0,05$ . Maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga bisa disimpulkan bahwasannya melalui model pembelajaran *direct intruction* melalui media tekatar dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam.

### 1.2.3.3 Hasil Uji Gain

Dalam uji gain peneliti menggunakan program SPSS. Uji gain dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *direct intruction* melalui media tekatar terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam.

**Tabel 4 10 Hasil Uji Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	14	,00	,79	,4365	,24261
Ngain_persen	14	,00	78,79	43,6498	24,26073
Valid N (listwise)	14				

Berdasarkan data dari tabel diatas menggambarkan adanya kenaikan yang cukup berarti, namun dengan variasi yang cukup lebar. Meskipun rata-rata kenaikan tercatat pada angka 43,65%, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai yang ada, dengan beberapa data menunjukkan kenaikan yang sangat kecil (0%) dan lainnya hampir mencapai nilai maksimum (78,79%). Ini mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi dapat bervariasi secara signifikan antar individu atau objek yang diukur. Dari hasil uji gain bisa disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi siswa setelah perlakuan, dengan rata-rata peningkatan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa model *direct intruction* melalui media tekatar efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam.

### 1.3 Pembahasan

Penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *direct intruction* melalui media pembelajaran tekatar terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SDN Sumbergayam” ini mengangkat sebuah permasalahan yang berfokuskan kepada rendahnya kemampuan literasi siswa. Berdasarkan hasil observasi saat pengumpulan data awal di kelas VI SDN Sumbergayam, hal tersebut disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam penerapan model pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah inovasi model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa saat belajar. Disini peneliti mencoba untuk memberikan sebuah perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *direct intruction*. Peneliti memanfaatkan media pembelajaran Tekatar (Tebak Kartu Pintar) yang sengaja dirancang untuk menarik perhatian

siswa SD. Media ini berbentuk permainan kartu yang tidak hanya menghibur, tetapi juga terbukti efektif dalam melatih daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman konsep literasi.

Proses pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dilanjutkan dengan penjelasan materi literasi menggunakan kartu Tekatar. Peserta didik kemudian aktif mengerjakan latihan soal di kartu Tekatar, baik sendiri maupun berkelompok, dipandu langsung oleh guru. Umpan balik diberikan secara berkala untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman peserta didik. Di akhir sesi, peserta didik mengerjakan tugas mandiri menggunakan kartu Tekatar untuk memperdalam pemahaman materi. Secara keseluruhan, proses pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif. Metode pengajaran langsung memberikan struktur yang jelas dan panduan langsung dari guru, sementara media Tekatar membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan kemampuan literasi peserta didik dapat meningkat secara signifikan.

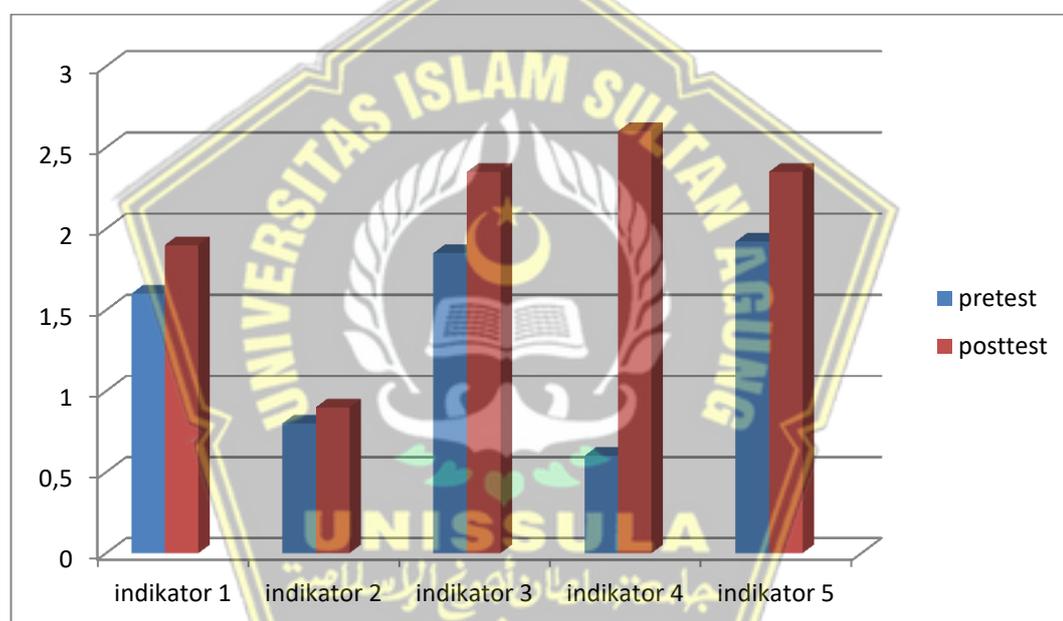


Gambar 4.1 Proses Pembelajaran

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu one group pretest posttest design yaitu metode penelitian dengan menggunakan satu kelompok kelas yang akan diukur tingkat pengaruh kemampuan literasi dengan menggunakan uji pretest dan posttest. Hasil pretest disini akan didapatkan ketika sebelum diberikan perlakuan yaitu sebelum penerapan model pembelajaran *direct intruction* sedangkan untuk hasil posttest didapatkan ketika setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan model *direct intruction*. Sehingga peneliti dapat mengetahui pengaruh yang akurat melalui hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Instrumen yang dipilih dalam penelitian ini yaitu berupa tes yang mengaplikasikan 5 butir indikator dari kemampuan literasi kedalam 5 butir soal. Pada indikator 1 yang berbunyi “Kemampuan berdiskusi” ini diaplikasikan pada soal pretest nomor 2 dan untuk soal posttest nomor 1. Pada indikator ke-2 yang

berbunyi “Kemampuan menemukan informasi” diaplikasikan pada soal pretest nomor 3 dan soal posttest nomor 5. Pada indikator 3 “Kemampuan mengisi formulir” diaplikasikan pada soal pretest nomor 4 dan pada soal posttest nomor 3. Pada indikator ke-4 yang berbunyi “Kemampuan menemukan kosakata baru” diaplikasikan pada soal pretest nomor 1, sedangkan pada soal posttest nomor 2. Pada indikator ke-5 yang berbunyi “Kemampuan memahami informasi pokok” diaplikasikan pada soal pretest nomor 5, sedangkan pada soal posttest nomor 4.



**Gambar 4.2** Grafik Kemampuan Literasi

Dari grafik diatas bisa terlihat lebih detail kembali hasil pelaksanaan pretes dan postes yang mencakup 5 indikator dari kemampuan literasi. Berdasarkan dari hasil grafik ini bisa kita lihat kembali bahwasannya benar-benar model pembelajaran *direct intruction* ini berpengaruh pada kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas VI mata pelajaran bahasa indonesia, yang terlihat dari peningkatan dari ke-5 indikator kemampuan literasi pada saat ujian pretes dan

postes. Hal ini juga terlihat dari hasil jawaban siswa pada saat pretes dan postes. Dimana pada saat pretes kebanyakan siswa masih belum bisa untuk menguasai indikator kemampuan literasi dengan sempurna. Hal ini terlihat dari rata-rata jawaban siswa yang belum bisa untuk menuliskan jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang disuguhkan, serta rata-rata dari semua siswa masih menggunakan jawaban yang sangat sangat singkat. Setelah mendapatkan perlakuan atau postes disini kemampuan literasi siswa menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan yang terlihat pada grafik bahwasannya terjadi peningkatan yang diukur dari ke-5 indikator kemampuan literasi.

Dimulai dari indikator 1 yaitu “Kemampuan berdiskusi” yang diaplikasikan pada soal pretest nomor 2 dan untuk soal posttest nomor 1. Pada indikator 1 ini, memiliki tingkat kesukaran dengan level sedang, dan jika melihat hasil rata-rata untuk indikator 1 pada uji pretes 1,5 dan posttest mendapatkan rata-rata sebesar 1,9 bisa dikatakan model *direct intruction* ini berpengaruh terhadap indikator kemampuan literasi 1 yaitu kemampuan berdiskusi.

Berpengaruhnya penerapan *direct intruction* ini pada indikator kemampuan literasi ke-1 yaitu kemampuan berdiskusi, selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Sawining (2019), penerapan model pembelajaran *direct intruction* terbukti dapat meningkatkan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan keterampilan berdiskusi siswa. Selain itu, penelitian juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2023) yang menjelaskan bahwa model pembelajaran *direct intruction* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran akan memudahkan siswa untuk berdiskusi dan mengemukakan pendapat.

Pada indikator kemampuan literasi ke-2 yaitu “Kemampuan menemukan informasi” diaplikasikan pada soal pretest nomor 2 dan untuk soal posttest nomor 5. Pada indikator ini, memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator ke-2 ini saat uji pretest sebesar 0,8 dan pada uji posttest sebesar 0,9. Dari nilai rata-rata pada indikator ke-2 ini bisa dikatakan bahwasannya model *direct instruction* berpengaruh terhadap indikator kemampuan literasi 2.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh Sukmana, Eis. dkk (2014) “yang menyatakan bahwa model pembelajaran *direct instruction* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran akan memudahkan siswa untuk menemukan informasi yang relevan.” Selain itu, penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairani, Maya. dkk (2018). Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *direct intuction* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Kemampuan memahami konsep-konsep yang abstrak akan memudahkan siswa untuk menemukan informasi yang relevan.

Disisi lain pada indikator kemampuan ke-3 “Kemampuan mengisi formulir” yang diaplikasikan pada soal pretest nomor 4 dan untuk soal posttest nomor 3. Juga mengalami peningkatan antara rata-rata hasil uji pretes dan postes. Yaitu dengan nilai rata-rata pretest sebesar 1.9 dan nilai rata-rata posttest sebesar

2.4. Melihat dari peningkatan ini dapat diartikan bahwasannya model *direct intruction* berpengaruh terhadap indikator kemampuan literasi 3.

Berpengaruhnya indikator ketiga ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dharmayani, Yuliana. dkk (2019) bahwasannya model pembelajaran *direct intruction* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengikuti langkah-langkah atau prosedur yang sistematis. Kemampuan ini sangat penting dalam mengisi formulir, yang biasanya memiliki langkah-langkah atau prosedur yang harus diikuti. Penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Anjani, Mutia. dkk (2022) “Penerapan model *direct intuction* dapat meningkatkan kedisiplinan dan ketelitian siswa dalam mengerjakan tugas. Kedisiplinan dan ketelitian sangat penting dalam mengisi formulir, yang biasanya membutuhkan ketelitian agar tidak terjadi kesalahan.

Pada indikator kemampuan literasi ke-4 yang berbunyi “Kemampuan menemukan kosakata” diaplikasikan pada soal pretest nomor 1 dan untuk soal posttest nomor 2. Pada indikator ini, memiliki tingkat kesukaran yang sedang. Nilai rata-rata yang diperoleh pada indikator ke-4 ini saat uji pretest sebesar 0,6 dan pada uji posttest sebesar 2,6. Dari nilai rata-rata pada indikator ke-4 ini bisa dikatakan bahwasannya model *direct intruction* berpengaruh terhadap indikator kemampuan literasi 4.

Berpengaruhnya hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zumaroh (2014) “dalam penelitiannya diperoleh hasil temuan dari diterapkannya *direct intruction* untuk meningkatkan kemampuan

siswa dalam memahami dan menghafal kosakata baru.” Selain itu, juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Mellinda Sevi Putri Susanti (2023) yang menunjukkan bahwa model *direct intruction* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kosakata baru dalam konteks yang bermakna.

Dilanjutkan dengan indikator kemampuan literasi terakhir yang selaras juga mengalami peningkatan dari hasil rata-rata pretes dan postes. Indikator kemampuan literasi ke-5 “ Kemampuan memahami informasi pokok” yang diaplikasikan pada soal pretes nomor 5 dan soal postes nomor 4 yang memiliki tingkat kesukaran sedang. Pada saat uji pretes indikator ke-5 ini memperoleh nilai sebesar 1,9 dan pada uji postes mendapatkan nilai rata-rata sebesar 2,6.

Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan Ida Royani. dkk (2018) yang menjelaskan bahwa model *direct intruction* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami informasi-informasi penting dan mengolahnya menjadi pengetahuan yang bermakna.

Sehingga dengan melihat nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari pretes dan postes, dari pengaplikasian ke 5 indikator kemampuan literasi yang dijadikan acuan atas berpengaruhnya kemampuan literasi. Membuat peneliti menarik kesimpulan bahwasannya penerapan model pembelajaran *direct intruction* ini berpengaruh terhadap kemampuan literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri Sumbergayam.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan rumus uji paired t-test. Yang mana diperoleh nilai sig. sebesar  $<0,000$ . Dalam hal ini menunjukkan bahwasannya nilai sig.  $<0,05$ . Maka dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga bisa disimpulkan bahwasannya model pembelajaran *direct intruction* melalui media tekatar dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa kelas VI SD Negeri Sumbergayam.

#### **5.2 Saran**

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VI SD Negeri Sumbergayam dan menghubungkannya dengan tujuan serta manfaat penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka ditemukan saran, guru sebaiknya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai yaitu model *direct intruction*. Dengan menggunakan model *direct intruction* ini akan berpengaruh terhadap kemampuan literasi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisa, S. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Anekdote Kelas X SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 41–48.
- Andini, R., & Iswanto, A. (2020). *Pemanfaatan media visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(1), 45-53.
- Anjani, M., Sugiawardana, R., & Rezha, M. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction dengan Personalized System For Instruction Terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 137. <https://doi.org/10.25157/jkor.v8i2.9631>
- Anshori, S., & Munasir, M. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Direct Instruction Berbasis Penilaian Autentik. *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 61–72.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persad
- Bransford, JD, Brown, AL, & Cocking, RR (2015). *Bagaimana Orang Belajar: Otak, Pikiran, Pengalaman, dan Sekolah*. Nasional
- Brunner, J. (2016). *Teori Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fisher, D., Frey, N., & Hattie, J. (2017). *Visible Learning for Literacy: Implementing the Practices That Work Best to Accelerate Student Learning*. Corwin.
- Fitria, N., & Setiawan, B. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi menulis siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(3), 145-153.
- Fitria, N., & Setiawan, B. (2019). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi menulis siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(3), 145-153.

- Hadi, S., & Nurlina, F. (2017). *Peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui media audio dalam pembelajaran bahasa*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 13(2), 98-105.
- Hamalik, O. (2017). *Media Pendidikan: Pemahaman, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Harini, M., & Sulisty, H. (2016). *Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: Meningkatkan keterampilan siswa melalui media pembelajaran berbasis digital*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Harmer, J. (2015). *Praktik Pengajaran Bahasa Inggris* (edisi ke-5).
- Haryanto, S., & Sari, D. (2020). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 15(2), 113-120.
- Hattie, J. (2017). *Hattie's Ranking of Effectiveness of Learning Strategies. In Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.
- Hidayat, S. (2017). *Meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui pembelajaran berbasis teks*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 12(2), 56-63.
- Hidayat, S. (2017). *Meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa melalui pembelajaran berbasis teks*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 12(2), 56-63.
- Hidayat, S. (2017). *Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) dalam Penguasaan Keterampilan Dasar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hidayat, S., & Prasetyo, A. (2017). *Peningkatan literasi membaca melalui pembelajaran berbasis teknologi*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 12(2), 56-63.
- Hidayat, S., & Ramadhan, A. (2020). *Pengaruh penggunaan animasi dalam meningkatkan daya ingat siswa*. Jurnal Teknologi Pembelajaran, 14(1), 99-107.
- Khairani, M., Syahputra, E., & Sani, R. A. (2018). *Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Kelas VII SMP Muhammadiyah-25 Rantauprapat*. Jurnal Inspiratif Pendidikan, 7(2), 165–174.
- Kuhl, PK (2017). *Pentingnya Pembelajaran Dini: Peran Interaksi Sosial dalam Akuisisi Bahasa* Pers Universitas Oxford.

- Kusnadi, H., & Wahyudi, T. (2019). *Penggunaan game edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 143-150.
- Kusnadi, H., & Wahyudi, T. (2019). *Peningkatan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis game edukasi*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(3), 67-74.
- Mansyur, A. (2022). *Literasi Dalam Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi
- Mawaddah, M., Nur, J., Ahmad, A. K., & Indahwaty, I. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Direct Instruction terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 97–106. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.293>.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2017). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, RE (2015). *Pembelajaran Multimedia* , New York
- Miarso, Y. (2018). *Pembelajaran Abad 21: Konsep dan Implementasinya*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, T. (2018). *Media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital siswa*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 16(1), 87-95.
- OECD. (2016). *PISA 2015 Results (Volume I): Excellence and Equity in Education*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- OECD. (2018). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Padmadewi, N. N. (2018). Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bindo Sastra*, 2(1), 8–16.
- Permatasari, A., Muhtadi, A., & Distrik, I. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(1), 1–10.
- Piaget, J. (2017). *Konsepsi Anak tentang Dunia* . Routledge.
- Prahesti, D. A., Masykuri, M., & Sarwanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dini Berbasis Compact Disk (CD) Pada Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan "Dharmas Education,"*, 10(2), 117–128.

- Prasetyo, A. (2018). *Peningkatan literasi menulis melalui media digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 16(2), 110-118.
- Pratama, Y., & Rachmawati, I. (2018). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 22(4), 192-198.
- Purnama, Y. (2019). *Penerapan media tekatar dalam pembelajaran yang menyenangkan*. Jurnal Pendidikan Dasar, 16(3), 141-148.
- Purnama, Y., & Putra, H. (2018). *Penerapan media audiovisual dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan daya ingat siswa*. Jurnal Pendidikan Sains, 6(1), 78-85.
- Rahmatia, N., & Puspitasari, R. (2017). *Penggunaan media kartun dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. Jurnal Pendidikan Anak, 8(3), 56-64.
- Rahmawati, M., & Indriani, D. (2019). *Peran media animasi dalam meningkatkan daya ingat siswa*. Jurnal Psikologi Pendidikan, 11(2), 82-89.
- Rahmawati, M., & Sari, D. (2019). *Peran media audio dalam meningkatkan keterampilan mendengarkan siswa*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 14(4), 23-30.
- Rosenshine, B. (2018). *Principles of Instruction: Research-Based Strategies That All Teachers Should Know*. American Educator, 42(1), 12-39.
- Rosenshine, B. (2018). *Prinsip-Prinsip Instruksi: Strategi Pengajaran Berbasis Penelitian yang Harus Diketahui oleh Semua Guru*. Jurnal Pendidikan, 42(1), 15-31.
- Royani, I., & Dkk. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbasis Praktikum Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Bioedukatika, 6(1), 1-10.
- Saefullah, A., & Kurniawan, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Da
- Santoso, B. (2019). *Peran media digital dalam meningkatkan literasi membaca*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 22(3), 102-109.
- Santoso, B., & Rahman, A. (2019). *Indikator literasi membaca dan cara pengukurannya*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 15(1), 67-75.
- Santoso, H. (2016). *Penerapan Model Direct Instruction dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 29(2), 112-120.

- Sawining, N. M. (2019). Implementasi model direct instruction dengan media bentuk geometri untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 2 Kalibukbuk. *DAIWI WIDYA Jurnal Pendidikan*, 06(1), xxvi + 196 hlm.
- Setiawan, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 1535–1541.
- Sudjana, N. (2015). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatna, D. (2018). *Penggunaan media visual dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 56-62.
- Suprijono, A. (2020). *Model-Model Pembelajaran: Teori dan Praktik di Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi, D. (2020). *Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan literasi informasi siswa*. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(2), 102-110.
- Supriyadi, D. (2020). *Peningkatan literasi informasi siswa melalui penggunaan teknologi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 143-150.
- Supriyadi, D., & Setiawan, S. (2020). *Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi informasi siswa*. *Jurnal Pendidikan Informatika*, 9(2), 102-110.
- Supriyanto, A., & Yuliana, R. (2019). *Pemanfaatan Teknologi dalam Media Pembelajaran di Era Digital*. J
- Suryadi, D. (2019). *Strategi Pembelajaran Efektif dalam Konteks Pendidikan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, M. S. P., & Anggraini, P. (2023). Peningkatan Literasi Siswa Kelas I melalui Media Tekatar (Tebak Kartu Pintar) dengan Model Pembelajaran Direct Intruction. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1009–1022. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4802>

- Susanto, A., & Firdaus, R. (2017). *Pembelajaran daring dan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 88-95.
- Sutrisno, A. (2020). *Media pembelajaran tekatar dalam konteks pembelajaran daring*. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 18(4), 78-85.
- Sweller, J. (2016). *Cognitive Load Theory: Implications for Learning and Instruction*. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*
- Umar, U., Rapi, N. K., & Bostam, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 1535–1541.
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- UNESCO. (2017). *Framework for Action: Education 2030*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Widodo, D., & Lestari, H. (2018). *Pemanfaatan animasi dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran sains*. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 45-52.
- Wijayanti, N., & Akbar, D. (2020). *Meningkatkan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 77-85.
- Wijayanti, N., & Akbar, D. (2020). *Meningkatkan literasi digital melalui media pembelajaran berbasis teknologi*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 18(3), 77-85.
- Yuliana Dharmayani, N. K., Natajaya, I. N., & Hendra Divayana, D. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbantuan Video dan Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Hasil Belajar Rias Kreatif Siswa Kelas XI Tata Kecantikan Kulit SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 45–55. <https://doi.org/10.23887/japi.v10i1.2789>

Yuliana, I., & Setiawan, B. (2017). *Meningkatkan kreativitas siswa melalui media pembelajaran berbasis animasi*. Jurnal Pendidikan Teknologi, 13(2), 112-119.

Yuliana, I., & Wulandari, M. (2020). *Efektivitas pembelajaran melalui e-learning untuk meningkatkan fleksibilitas belajar siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(4), 101-110.

