

# PEMANFAATAN MEDIA

*by* Sri Rarasati

---

**Submission date:** 27-Apr-2019 02:12PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1120139827

**File name:** L\_UNTUK\_MENINGKATKAN\_BUDAYA\_LITERASI\_GURU\_DAN\_PESERTA\_DIDIK.docx (65.42K)

**Word count:** 3046

**Character count:** 20662

## PEMANFAATAN <sup>2</sup>VIDEOSCRIBE-SPARKOL UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA LITERASI GURU DAN PESERTA DIDIK<sup>1</sup>

Zahra A., Asnimar, Srirarasati, dan Yenny L<sup>2</sup>

FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
Zahra\_unsri@yahoo.com

### Abstrak

Kenyataan memprihatinkan terjadi di mana kem<sup>2</sup>ampuan membaca dan menulis masyarakat Indonesia jauh tertinggal. Berdasarkan *Most Literate Nations in the World*, pemeringkatan literasi internasional, yang dipublikasikan *Central Connecticut State University* pada bulan Maret tahun 2016, dikatakan, “Dari 61 negara, negara kita menduduki peringkat ke-60.” Data ini cukup mencengangkan, di tengah kehidupan bangsa yang tak lepas dari sibuknya memakai media elektronik melalui beberapa social media account-nya, faktanya budaya literasinya tidak cukup tinggi. Meningkatkan budaya literasi, sekolah, cukup sulit. Budaya literasi di sekolah bisa ditingkatkan melalui berbagai aktivitas menyenangkan yang dapat membuat siswa dan guru dapat dilibatkan semua. Dalam ‘motivator pendidikan’ dijelaskan 10 tips menyenangkan untuk meningkatkan budaya literasi di sekolah. Dari kegiatan PKM yang sudah dilaksanakan bagi para guru di Sekolah Menengah Pertama Ilir Barat 1 Palembang. Sepuluh tips itu diaplikasikan oleh penulis melalui penggunaan *videoscribe-sparkol* dalam pembelajaran demi mengembangkan budaya literasi pengajar dan siswa. Aktivitas yang dilaksanakan guru untuk mempersiapkan, menyelenggarakan, dan menilai pemanfaatan media itu bisa meningkatkan budaya literasi di lingkungan guru. Untuk mempersiapkan media itu, guru harus mempelajari serta membacanya dulu. Guru harus pula memahami keefektifan pemanfaatannya dalam pembelajaran, guru wajib membaca, kemudian baru nulis. Ini bisa memberikan motivasi munculnya budaya literasi di kalangan siswa. Para siswa akan terstimulasi belajar lebih giat, menyimak materi di *videoscribe-sparkol*, lalu siswa terstimulasi untuk giat membaca, dilanjutkan dengan menulis.

**Kata kunci:** pemanfaatan *videoscribe-sparkol*, media pembelajaran, budaya literasi

### PENDAHULUAN

Literasi adalah keterampilan membaca dan menulis, nama lainnya adalah keberaksaraan. Budaya literasi ditujukan untuk membiasakan berfikir kritis yang dibarengi dengan kegiatan membaca dan juga menulis, yang nantinya akan menghasilkan karya. Istilah ‘literasi’ akhir-akhir ini banyak dibicarakan dan dibahas. Apa sebenarnya ‘literasi’ itu? Istilah ‘literasi’ berasal dari bahasa Inggris *literacy* yang berasal dari bahasa Latin ‘littera’, artinya ‘huruf’. Dalam Beers (2009) dinyatakan, <sup>15</sup> pengertian literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang

<sup>1</sup> Makalah Seminar Nasional, Sabtu 25 November 2017, PPS Unsri

<sup>2</sup> Dosen Prodi PBSI FKIP Unsri

berbeda berdasarkan tujuan masing-masing. Bila dijabarkan dengan sederhana, literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca. Abidin (2016, p. 19) berpendapat bahwa literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca.

Seiring perkembangan zaman dan kecanggihan teknologi, istilah 'literasi' telah memiliki perkembangan makna. Freebody dan Luke (dalam Beers, 2009) menyatakan ada 4 model dalam literasi yaitu: 1) memahami ide pokok yang terdapat dalam tulisan, mengenali serta memakai fiturnya, seperti susunan huruf, bunyi, konvensi, ejaan, serta pola tulisan; 2) menggunakan teks secara fungsional; 3) memberikan makna pada tulisan, mempelajari dan menyusun teks lisan dan juga tertulis yang bermakna dari suatu budaya, institusi, famili, bangsa, atau negara, menggambarkan skema yang ada; dan 4) menganalisis dan mentransformasi tulisan dengan kritis, memahami dan menindaklanjutinya secara tepat, mengerti bahwa bahan bacaan tak ada yang netral. Bahan bacaan merepresentasi suatu aliran atau mempengaruhi opini seseorang. Desain wacana dan bahan bacaan bisa dikritisi dan direvisi dengan metode terbaru, inovatif, dan kreatif. Saat ini kajian literasi telah meluas, tergantung bagaimana kata itu disematkan dalam sebuah kalimat. Dalam tulisan ini, literasi yang dimaksud adalah aktivitas membaca dan menulis dengan tujuan tertentu.

Sejalan dengan tema umum seminar nasional bahasa dan sastra dan sesuai dengan judul makalah ini, berdasarkan studi literatur dan hasil aktivitas PKM yang sudah dilaksanakan bagi para guru Sekolah Menengah Pertama di Kec. Ilir Barat I Palembang, dalam makalah ini akan dideskripsikan tentang 1) budaya literasi di lingkungan sekolah, 2) videoscribe-sparkol dalam pembelajaran, dan 3) penggunaan media videoscribe- sparkol demi mengembangkan budaya literasi.

#### 1. Budaya Literasi di Sekolah

Bagaimanakah budaya literasi negara kita? Berdasarkan, Most Literate Nations in the World, pemeringkatan literasi internasional, yang dipublikasikan Central Connecticut State University pada bulan Maret tahun 2016, dikatakan, "Dari 61 negara, negara kita menduduki peringkat ke-60." Diperlukan masa yang lama untuk menjadi negara berbudaya literasi tinggi sebagaimana di negara maju. Tetapi tak mustahil budaya literasi di Indonesia meningkat dan mendapat urutan yang lebih kecil angkanya.

Ada berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan budaya literasi di sekolah. Sarana dan prasarana memegang peran penting untuk membudayakan literasi di sekolah. Berikut ini beberapa pertanyaan yang perlu diajukan untuk mendeteksi tingkat literasi masyarakat, khususnya di lingkungan sekolah, seperti: 1) "Berapa banyak koleksi

buku yang dimiliki perpustakaan sekolah?”, 2) “Bagaimana tingkat kenyamanan ruang perpustakaan?”, 3) “Apakah buku yang tersedia di perpustakaan sudah variatif dan menarik?”, 4) “Bagaimanakah kepedulian pemerintah dengan keberadaan perpustakaan sekolah?”, 5) Apakah peserta didik dan guru sering ke perpustakaan untuk membaca?”, “Apakah peserta didik dan guru sering meminjam buku di perpustakaan?”, “Apakah peserta didik pernah menang mengikuti lomba menulis kreatif/menulis ilmiah?”, “Apakah guru selalu mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan literasi di sekolah?”, dan pertanyaan-pertanyaan lain yang sejenis yang wajib direspon dulu sebelum menarik kesimpulan minat tulis dan baca guru dan siswa di sekolah.

Jawaban dari sederet pertanyaan yang diajukan tersebut, secara umum tentu saja masih jauh dari harapan. Kondisi perpustakaan di sekolah masih belum maksimal, koleksi bukunya masih minim, belum variatif, belum dikelola dengan baik, peserta didik dan guru mendatangi perpustakaan pada saat-saat tertentu saja, ruang perpustakaan yang belum nyaman dan sesuai standar perpustakaan sekolah yang baik, Pemerintah juga belum maksimal mengurus keberadaan perpustakaan sekolah.

Selain itu, dalam kegiatan menulis, peserta didik jarang mengikuti lomba menulis kreatif/menulis ilmiah, guru jarang mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti kegiatan literasi di sekolah, apresiasi pemerintah juga sangat rendah terhadap para penulis, menulis tak bisa dijadikan suatu profesi dengan penghasilan yang sangat tinggi, budaya beli masyarakat terhadap karya tulis/buku juga masih rendah, aktivitas membaca dan menulis masih dianggap kurang menarik bagi peserta didik maupun guru.

Berbagai masalah literasi tersebut di atas, harus ada solusinya. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan Ikatan Guru Indonesia (IGI), seperti yang dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 2015 yang mewajibkan peserta didik membaca lima belas menit dulu, baru memulai kegiatan belajar mengajar, beberapa sekolah melakukannya dengan membaca Al-Quran bersama-sama selama 3 menit sebelum masuk kelas, dan rajin menyerukan budaya literasi sekolah. Beberapa Kab./ kota di negara kita tengah semangat-semangatnya membuat daerahnya menjadi daerah literasi. Upaya-upaya itu harus diapresiasi sebagai satu langkah maju dalam membangun budaya literasi di berbagai kalangan, khususnya di sekolah. Usaha ini wajib disupport oleh seluruh pihak, supaya budaya literasi bisa meningkat dan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan kita.

## 2. Videoscribe-sparkol dalam pembelajaran

Kata ‘media’ merupakan kata plural ‘medium’ yang artinya ‘pengantar’ atau ‘perantara’, Media merupakan unsur komunikasi yang fungsinya menjadi pembawa

informasi atau perantara dari orang yang mengirim untuk penerima (Arsyad, 2002, p. 3). Media pembelajaran semua hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga bisa menstimulasi minat, perhatian, perasaan dan pikiran siswa pada kegiatan belajar untuk menggapai tujuan instruksional tertentu (Aqib, 2013, p. 4). Definisi media tertuju pada segala hal yang menyampaikan materi antara orang yang mengirim dengan orang yang menerima informasi tersebut. Media merupakan semua saluran dan bentuk yang bisa dipakai dalam sebuah kegiatan penyajian info. Media ialah segala bentuk perantara yang dipakai orang untuk mengemukakan gagasan kepada penerima. Dick (2006) berpendapat bahwa media pembelajaran semua hal yang bisa dipakai untuk menyampaikan materi sehingga bisa menstimulasi minat, perhatian, perasaan, dan pikiran siswa saat belajar untuk menggapai tujuan instruksional tertentu.

Media belajar yang disiapkan pendidik sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi, guru jangan hanya menyiapkan media manual dalam bentuk carta, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media digital. Sebagaimana dinyatakan Alwi (2016) bahwa guru harus kreatif dalam menyiapkan bahan ajar, jangan hanya terpaku pada bahan ajar yang instan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan merancang dan membuat *videoscribe-sparkol*.

*Videoscribe-Sparkol* merupakan software multifungsi, dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, bisa dipakai untuk mendesain animasi berlatar putih. Software ini dimaksimalkan penggunaannya oleh Sparkol di Inggris pada tahun 2012. Setahun sesudah tanggal publikasi dan perilisannya, *Videoscribe-Sparkol* telah memiliki lebih dari seratus ribu user. (<http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/>).

Tirtamedia (2017) menjelaskan bahwa “Videoscribe is a unique way to create engaging animated videos quickly and easily. You are empowered to bring impact to your message without technical or design knowledge”.

### 3. Penggunaan videoscribe-sparkol demi Mengembangkan budaya literasi

Dengan diberlakukannya K 2013, guru dituntut memiliki kompetensi dan inovasi yang tinggi agar dapat mentransper 'keinginan' substansi Kurikulum tersebut kepada peserta didik. Sebagai guru yang profesional dituntut memiliki kemampuan pedagogik, profesional, personal, dan sosial (UU No. 20 tahun 2003).

Sebagai pendidik, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang skenario pembelajaran, melaksanakannya, dan melakukan penilaian (Dick, 2006). Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik agar berhasil dengan maksimal, guru dituntut memiliki kemampuan menyiapkan media pembelajaran (Aqib, 2013).

Media pembelajaran yang disiapkan guru sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi, guru jangan hanya menyiapkan media manual dalam bentuk carta, tetapi juga divariasikan dan dilengkapi dengan media digital. Sebagaimana dinyatakan Alwi (2016) bahwa guru harus kreatif dalam menyiapkan bahan ajar, jangan hanya terpaku pada bahan ajar yang instan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah dengan merancang dan membuat *videoscribe-sparkol*.

Di abad 21 ini, lebih bagus bila disiapkan media pembelajaran cocok dengan kemajuan Iptek sebab anak-anak, remaja, dan orang dewasa masa kini merupakan generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Sebagaimana dinyatakan Marc Prensky (2001), ada 2 group generasi manusia, yaitu generasi digital immigrant dan digital native. Digital immigrant merupakan generasi yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa.

Digital native merupakan kelompok yang ketika mulai belajar menulis telah mengenal internet. Mereka cepat belajar dan nyaman memakai peralatan digital. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi digital native, media pembelajaran yang tepat untuk mereka adalah media pembelajaran yang berbasis digital. Videoscribe-Sparkol adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri atas rangkain gambar yang disusun menjadi suatu video utuh, dapat memaparkan isi pembelajaran dengan memadukan gambar, bunyi, dan desain yang menarik sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan Matpel yang akan dipaparkan. Selain memakai desain yang sudah disediakan pada software, pengguna bisa membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di-import ke software tersebut. Selain itu, user bisa pula melakukan *dubbing* dan menginput bunyi sesuai keperluan untuk membuat video. Videoscribe bisa pula dibuat secara *offline* sehingga tak bergantung dengan layanan internet. Guru lebih mudah membuat media pembelajaran menggunakannya.

Dalam upaya menumbuhkan budaya literasi guru dan peserta didik di Sekolah Menengah Pertama di kecamatan Ilir Barat 1 Palembang, telah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh tim dosen dari FKIP Unsri. Berikut deskripsi kegiatan yang dilakukan.

Pemahaman dan pelatihan pembuatan media digital berupa *Videoscribe-Sparkol* ini penting dilakukan karena selama ini guru-guru, khususnya guru bahasa Indonesia, belum mengetahui dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Padahal dengan memanfaatkan media audio-visual ini peserta didik akan lebih termotivasi dan pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal dengan hasil yang maksimal. Untuk tahap pertama pelatihan ini dilakukan bagi guru-guru Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama di ilir Barat 1 Palembang.

Berdasarkan latar belakang, diketahui bahwa dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran guru belum memanfaatkan media audiovisual dalam bentuk digital, khususnya *Videoscribe-sparkol*. Padahal dengan memanfaatkan media tersebut, pembelajaran akan lebih menarik dan lebih efektif. Sehubungan dengan itu, rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah: “Bagaimanakah pelatihan mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran *Videoscribe-sparkol* dalam pembelajaran bagi Guru-Guru SEKOLAH MENENGAH PERTAMA di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang?”

Dalam upaya membantu guru-guru menyiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media audio visual *videoscribe-sparkol*, maka dalam kegiatan

pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan kepada para guru SEKOLAH MENENGAH PERTAMA di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang untuk merancang, membuat, dan memanfaatkan media pembelajaran *videosparkol*.

Dalam proses pembelajaran, diperlukan konten materi sebagai bahan ajar yang harus jelas dan mudah dipahami agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dan indikator yang diharapkan. Agar dapat mencapai sasaran yang diharapkan, proses pembelajaran perlu dilengkapi dengan penggunaan media yang tepat dan menarik.

Ada berbagai jenis media pembelajaran. Dikatakan Tomlinson (2011), "*Materials include anything which can be used to facilitate the learning, they can be presented in print, through live performance or display, or on cassette, CDI-ROM, DVD or the internet.*"

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Sudjana (2003:41), teknologi terlama yang digunakan pada proses belajar mengajar ialah percetakan yang berfungsi secara mekanis. Lalu hadir teknologi audiovisual yang memodifikasi penemuan elektronis dan mekanis untuk tujuan instruksional. Teknologi yang paling baru ialah teknologi otak komputer (mikroprosesor) yang menghadirkan user komputer. Menurut Sanjaya (2006, p. 160), media pembelajaran bisa dikategorikan dalam berbagai macam. Jika dipandang dari sifatnya, media bisa diklasifikasikan ke dalam: 1) Media Auditif, yaitu media yang cuma bisa didengar atau media yang Cuma mempunyai komponen suara; 2) Media Visual, yaitu media yang Cuma bisa dilihat, tidak memiliki komponen suara; 3) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang mempunyai komponen yang bisa dilihat dan juga komponen suara. Kemampuan media ini lebih menarik dan lebih bagus, karena memiliki kedua komponen jenis media yang pertama dan kedua.

Pembelajaran dengan media audio visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pendengaran, pendengaran, dan tak semuanya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual: bersifat linear, biasanya menyajikan visual yang dinamis, digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang, menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak, dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif, berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan di era digital saat ini adalah media audio visual *videosparkol*, adanya video pembelajaran berupa media audio visual sebagai



penyajian informasi pembelajaran mempermudah peserta didik untuk memahami dan mendalami materi yang dipelajari dan berdampak positif pada peningkatan budaya literasi peserta didik dan guru.

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah melatih guru-guru bahasa Indonesia <sup>4</sup> SEKOLAH MENENGAH PERTAMA di Kecamatan Ilir Barat I Palembang untuk mendesain media pembelajaran *videoscribe-sparkol* dan melaksanakan dalam pembelajaran agar lebih menarik dan lebih efektif. Secara lebih khusus, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk:

- 1) menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang menarik dan efektif;
- 2) menambah pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran *video scribe-sparkol* yang efektif;
- 3) membantu guru untuk dapat mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan media *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya dalam pembelajaran.

Hasil dari kegiatan ini antara lain: para guru/khalayak sasaran memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai cara mendesain dan memanfaatkan *videoscribe-sparkol*; dapat merancang media *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran; dapat memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran; dan dapat mensosialisasikan kompetensinya tersebut kepada guru lain/teman sejawat, sehingga pembelajaran bahasa Indonesia lebih menarik dan lebih efektif.

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyuluhan dan pelatihan mendesain media pembelajaran *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pelatihan diberikan kepada para guru SEKOLAH MENENGAH PERTAMA Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Kecamatan Ilir Barat I Palembang, yang menjadi khalayak sasaran.

Pelatihan dilakukan dengan: 1) Ceramah/resitasi: memberikan pemahaman mengenai media yang akan dirancang dan dimanfaatkan dalam pembelajaran, yaitu *videoscribe-sparkol*. 2) Peragaan/demonstrasi: memberikan prosedur dan contoh cara mendesain *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Dan 3) Penugasan/pendampingan: membimbing para guru merancang *videoscribe-sparkol* dan melaksanakannya untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Untuk mengetahui keberhasilan penyuluhan dan pelatihan ini, digunakan tes dan lembar pengamatan.

- 1) Tes diberikan sebelum pelaksanaan penyuluhan dan pelatihan (tes awal). Tes juga diberikan setelah kegiatan penyuluhan dan pelatihan (tes akhir). Tes awal bertujuan untuk

4. Menjajaki pengetahuan dan kemampuan awal para guru bahasa Indonesia SEKOLAH MENENGAH PERTAMA di

Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang mengenai media pembelajaran.

- 2) Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui media pembelajaran yang disiapkan oleh khalayak sasaran, apakah sudah dirancang dengan baik dan dapat dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menarik dan efektif. Dalam hal ini akan digunakan format Penilaian Kemampuan Guru membuat media pembelajaran.

Kegiatan penyuluhan dan pelatihan ini tidak berakhir sampai di tes akhir saja, melainkan terus berlanjut. Para guru dapat berkonsultasi dengan tim di FKIP Unsri kapan saja mereka perlu. Kegiatan serupa harus dilakukan terus kepada semua guru, agar mereka terbiasa mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian selama 7 bulan, mulai dari persiapan, pelaksanaan, sampai pada pelaporan. Penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru akan dilaksanakan selama 3 bulan. Pada saat pelaksanaan, dilakukan kegiatan penyuluhan, penjelasan disertai dengan contoh-contoh, tanya jawab, dan diskusi tentang pendidikan media pembelajaran, khususnya media audio visual *videoscribe-sparkol* untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Pemanfaatan media audio visual *videoscribe-sparkol* ini telah membantu para guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Adanya video pembelajaran berupa media audio visual sebagai penyajian informasi pembelajaran mempermudah peserta didik untuk memahami dan mendalami materi yang dipelajari dan berdampak positif pada peningkatan budaya literasi peserta didik dan guru.

## PENUTUP

Di era digital saat ini, guru dituntut memiliki kreativitas yang tinggi untuk merancang dan melaksanakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah dengan memanfaatkan *videoscribe-sparkol*. Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang sudah dilakukan bagi guru-guru SEKOLAH MENENGAH PERTAMA di Kecamatan Ilir Barat 1 Palembang, diperoleh data bahwa pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan budaya literasi guru dan peserta didik, Baik sebagai generasi 'digital natives' maupun generasi 'digital immigrant'.

## Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, Hata Yunasah. 2016. *Pembelajaran Literasi*. Jakarta: Dirjendikdasmen, Kempenbud.
- Alwi, Zahra, Abdullah Idi, dan Nurhayati. 2016. "Perception and need analysis of development poem teaching materials based on local wisdom". This paper was presented at 2<sup>nd</sup> SULE-IC 2016, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University, Palembang, October 7—8 2016.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aqib, . 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Beers, C.S., Beers, J.W. & Smith, J.O. 2009. *A Principial's Guide to Literacy Instruction*. New York: Guilford Press.
- Brian Tomlinson. 2011. *Materials Development in Language Teaching*. Comridge: University Press.
- Dick, Walter, Lou, C, dan James O. Carey. 2006. *The Systematic Design of Instruction*. Amerika: United State of Amerika.
- Lasiki, Desrianty Amrun. 2014. "Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara".
- Laksmi, Juwita Ayu, Nursasi Handayani, Endang Suarsini. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang"
- Mirandra, Mufti. 2012. "Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas III B MI Sananul Ula Piyungan Bantul".
- Prensky, March. 2001. "Digital Native, Digital Immigrant". The Horizon MCB University Press. Vol. 9, No. 5.
- Putra, Rangga Krisma, Ersanghono Kusumo, Sri Nurhayati. 2013. "Efektivitas Pembelajaran Dengan Pendekatan Keterampilan Proses Dasar Menggunakan Media Audio Visual"
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russel, James D. 2008. *Instructional Technology and Media for Learning (Ninth Edition)*. NJ: Pearson Education Inc.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2003. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Videoscribe.co. Diakses 11 Juni 2017.

# PEMANFAATAN MEDIA

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
2	conference.unsri.ac.id Internet Source	2%
3	id.123dok.com Internet Source	2%
4	es.scribd.com Internet Source	2%
5	oobsmith.blogspot.com Internet Source	2%
6	ijc.ilearning.co Internet Source	2%
7	blogsannahmutafaailantpi.blogspot.com Internet Source	1%
8	repository.javeriana.edu.co Internet Source	1%
9	media.neliti.com Internet Source	1%

10	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	1%
12	<a href="http://musyarofah.files.wordpress.com">musyarofah.files.wordpress.com</a> Internet Source	1%
13	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
14	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
15	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches  < 1%