

**PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI DIGITAL COVID-19 PADA SISWA SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA DI KOTA MAKASSAR***Development Of Covid-19 Digital Literacy Media In Junior High School Students In Makassar***Hamsar Hasfat, Budirman**

Poltekkes Kemenkes Makassar

hamsarhasfat@poltekkes-mks.ac.id**ABSTRACT**

The face-to-face learning process will gradually be implemented with strict health protocols. However, the implementation of the health protocol will not work effectively if it is not balanced with a good understanding by teachers and students about Covid-19. Through Digital Literacy Covid-19 will help teachers, especially junior high school students in Makassar City, to understand why health protocols such as wearing masks and keeping a distance are implemented. Through digital literacy Covid-19 students can get the latest information about Covid-19. In addition, Covid-19 digital literacy media designed specifically for students will be more interesting and easier for students to understand about Covid-19 compared to other media. The purpose of this research is to develop Covid-19 digital literacy media for junior high school students who go through a feasibility and practicality validation process as well as trials. The approach used is research and development using the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development stage involved content experts, media experts, teachers and students as subjects in this study. This development research will produce an output in the form of Valid and Practical Covid-19 Digital Literacy Media for Middle School students in Makassar City. The Covid-19 Digital Literacy Media will be able to be used on various electronic devices such as laptops (PCs), smartphones and tablets. The development process begins with the development of digital media literacy and then it is validated by media experts and the material validation results from media experts obtain a score of 93.33% and material experts 91.43% which shows that Digital Literacy Media is appropriate to be used as a reference for studying COVID-19. While the results of trials on students obtained a score of 89.23% and teachers 94.44%, which means they are in the very good category. The Digital Literacy Media that has been developed is suitable for use as a reference in learning about Covid-19, especially for students in junior high schools and is also practically used by both teachers and students. Even so, there are a number of things that need to be considered in using the Covid-19 Digital Literacy Media.

Keywords : Media; digital literacy; Covid-19; ADDIE**ABSTRAK**

Proses pembelajaran secara tatap muka secara bertahap akan diterapkan dengan protokol kesehatan yang ketat. Namun penerapan protokol kesehatan tidak berjalan efektif jika tidak diimbangi dengan pemahaman yang baik oleh guru dan siswa tentang Covid-19. Melalui Literasi Digital Covid-19 akan membantu guru khususnya siswa SMP di Kota Makassar untuk memahami mengapa protokol kesehatan seperti memakai masker dan jaga jarak itu dilakukan. Melalui literasi digital Covid-19 berbagai informasi terbaru tentang Covid-19 dapat diperoleh siswa. Selain itu media literasi digital Covid-19 yang didesain khusus untuk siswa akan lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami tentang Covid-19 dibandingkan melalui media lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media literasi digital Covid-19 untuk siswa SMP yang melalui proses validasi kelayakan dan kepraktisan serta uji coba. Pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis (analisa), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi/umpan balik). Dalam tahapan pengembangan tersebut melibatkan pakar ahli isi, ahli media, guru dan siswa sebagai subjek dalam penelitian ini. Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan luaran berupa Media Literasi Digital Covid-19 untuk siswa SMP di Kota Makassar yang Valid dan Praktis. Media Literasi Digital Covid-19 ini akan mampu digunakan diberbagai perangkat elektronik seperti laptop (PC), smartphone, dan tablet. Proses pengembangan dimulai dengan mengembangkan media literasi digital kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi hasil validasi ahli media memperoleh skor 93,33% dan ahli materi 91,43% yang menunjukkan bahwa Media Literasi Digital layak untuk digunakan sebagai referensi untuk mempelajari covid-19. Sedangkan hasil uji coba terhadap siswa memperoleh skor 89,23% dan guru 94,44% yang berarti berada pada kategori sangat baik. Media Literasi Digital yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai referensi dalam mempelajari tentang covid-19 khususnya bagi siswa di sekolah menengah pertama dan juga praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Meskipun demikian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan Media Literasi Digital Covid-19 tersebut.

Kata kunci : Media; literasi digital; Covid-19; ADDIE**PENDAHULUAN**

Mutasi corona SARS-CoV-2 atau penyakit Covid-19 belakangan ini terus terjadi seperti yang terjadi diberbagai belahan dunia. Mutasi tersebut juga telah terkonfirmasi mulai masuk di Indonesia. Laporan Analisis Aligned Bioinformatics GISAID tahun 2021 menyatakan telah terpantau tujuh varian corona di Indonesia, yakni varian D614G, B117, N439K, E484K, B1525, B1617, dan B1351. Varian Covid-19

tersebut mulai ditemukan dari beberapa negara seperti Inggris, India Afrika dan lainnya. Bahkan beberapa negara kembali melakukan lockdown untuk menghindari mutasi virus tersebut masuk ke negaranya.(GISAID, 2021). Kasus Covid-19 di Indonesia yang belum menunjukkan penurunan yang signifikan yaitu masih berada di atas 1,5 juta orang positif Covid-19 bulan Mei 2021. Bahkan keberadaan varian baru virus Covid-19 yang ditemukan

sudah tersebar di beberapa daerah di Indonesia seperti Sumatera Utara, Jakarta Jawa Barat Bali dan Papua. Penyebaran Covid-19 dengan varian baru tidak akan mampu dikendalikan jika tidak ditangani dengan cepat dan tepat. (Kemenkes RI, 2021).

Ancaman penyebaran Covid-19 di masa mendatang yaitu tahun 2022 adalah jika pendidikan mulai dilaksanakan secara tatap muka di sekolah meskipun dengan protokol kesehatan. Siswa harus mengetahui dengan benar kegunaan protokol kesehatan, mengapa harus pakai masker, harus cuci tangan, harus jaga jarak, ancaman apa yang akan datang jika itu tidak dilakukan. Beberapa pertanyaan tersebut harus diketahui jawabannya oleh siswa agar disiplin menerapkan Covid-19 bukan hanya ketika ada guru atau petugas. Cara memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang Covid-19 pada siswa adalah melalui literasi. Perkembangan teknologi yang pesat memungkinkan literasi dapat dilakukan secara digital yang lebih menarik dan praktis untuk siswa. Selain untuk memberikan pemahaman tentang Covid-19 literasi digital juga akan membantu siswa dalam menangkal berbagai berita hoaks tentang Covid-19.

Paul Gilster berpendapat literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer (Kemenkes RI, 2021). Ervina Nurjanna (2017) menyatakan literasi digital adalah keterampilan literasi digital dengan kemampuan seseorang untuk memilih informasi yang akan digunakan dari sekian banyak sumber informasi elektronik (e-resources) yang ditampilkan dari hasil pencarian melalui internet.

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau menghantarkan sesuatu (Munir 2019) Sedangkan menurut Arsyad (2016) juga berpendapat bahwa media adalah sesuatu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Leshin, Pollock dan Reigeluth (Abi Hamid. 2020) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi lima jenis antara lain, 1) Media berbasis makhluk hidup (manusia, hewan

dan tumbuhan) seperti guru, instruktur, tutor, permainan peran, obseravasi pada hewan dan tumbuhan. 2) Media berbasis cetak, seperti buku, modul, poster, majalah, komik, surat kabar dan catatan harian. 3) Media berbasis visual seperti bagan, grafik, peta, dan slide. 4) Media berbasis audio visual seperti video, film, televisi, dan youtube. 5) Media berbasis komputer seperti multimedia, pembelajaran interaktif melalui program, hypertext, blog atau website, aplikasi pembelajaran dan program lainnya.

Literasi didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, sedangkan digital dapat diartikan sebagai format tulisan dan bacaan yang ada pada komputer. Apabila dirangkai, literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan mengoperasikan komputer untuk membaca dan menulis dalam format digital (Irhandayaningsih, A. (2020). Menurut Lee (2014) mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format (teks, gambar, audio, video, dan animasi) dan dari berbagai sumber yang tersaji melalui perangkat elektronik.

Kebutuhan media literasi digital Covid-19 khusus untuk siswa sangat penting meskipun terdapat sumber referensi lain Covid-19 namun tidak didesain khusus untuk siswa akan membuatnya kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikembangkan media literasi digital Covid-19 khusus untuk siswa, sedangkan sasaran siswa dalam penelitian ini adalah jenjang sekolah menengah pertama (SMP) di Kota Makassar karena usia tersebut adalah masa transisi remaja ke dewasa. Pada masa itu siswa sangat aktif dalam mencoba hal-hal baru. Selain itu Makassar adalah salah satu kota besar di Indonesia yang sangat rentang terhadap penyebaran Covid-19.

METODE

Jenis pendekatan yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research and development yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Menurut Putra (2015) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja dan sistematis menghasilkan produk tertentu yang lebih unggul dan baru. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian dan pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan Media Literasi Digital Covid-19 yang valid dan praktis untuk

digunakan oleh siswa di Kota Makassar.

Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. Model ini terdiri dari lima fase atau tahapan, yaitu Analysis (analisa), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi/umpan balik). Model ADDIE dipilih karena tahapan model ini sesuai dengan produk penelitian yang akan dihasilkan (Cahyadi, 2019).

Subjek pengujian penelitian ini terdiri dari 1 orang pakar isi, 1 orang pakar media, 2 guru SMP dan 13 orang siswa di SMP Negeri 19 Kota Makassar. Subjek uji coba ditetapkan dengan teknik purpose sampling. Teknik purpose sampling dilakukan secara sengaja oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian.

Prosedur pengembangan Media Literasi Digital Covid-19 ini meliputi tiga dari lima tahap model ADDIE yaitu: (1) tahap analysis, (2) tahap design, dan (3) tahap development. Pada prosedur pengembangan ini, peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan karena telah sesuai dengan tujuan penelitian yaitu menghasilkan media yang telah lulus uji kelayakan dan kepraktisan. Prosedur pengembangan Media Literasi Digital Covid-19 dengan menggunakan model ADDIE pada gambar 1

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa angket yang akan diisi oleh subjek penelitian antara lain, Instrumen Validasi oleh Pakar ahli media dan isi, Instrumen Observasi Aktivitas Guru dan Siswa dan Instrumen Respon Siswa dan Guru

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dihimpun dari hasil penilaian kritik, dan saran perbaikan melalui instrumen yang diperoleh dari penilaian dari pakar, guru dan siswa. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kriteria penilaian validasi ahli, respon guru dan peserta didik menggunakan skala likert yang diadaptasi dari Anggraini (2014)

HASIL

Gambaran Kebutuhan Media Literasi Digital Covid 19 pada siswa SMP Negeri

19 di Kota Makassar

Pengembangan Media Literasi Digital dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan media dan materi terhadap siswa pada siswa di SMP Negeri 19 di Kota Makassar. Kebutuhan siswa diperoleh melalui pembagian angket terhadap 12 siswa. Angket tersebut terdiri dari 7 pertanyaan tentang pengetahuan awal siswa dan sumber belajar yang digunakan oleh siswa dalam mempelajari Coronavirus (Covid-19). Berikut disajikan hasil analisis kebutuhan Media Literasi Digital Covid 19 pada siswa SMP Negeri 19 di Kota Makassar.

Hasil identifikasi kebutuhan siswa terhadap media video pembelajaran melalui tabel 1 memperoleh skor 46,43 yang berarti berada pada kategori kurang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memahami dengan baik salah satu virus yang sangat berbahaya yang pernah mengguncang dunia yaitu Coronavirus (Covid-19) hal tersebut juga sejalan dengan kebutuhan siswa tentang sumber belajar lain yaitu Media Literasi Digital yang dapat dipelajari dari manasaja, kapan saja dengan visualisasi yang lebih menarik.

Kebutuhan Media Literasi Digital Covid 19 terhadap siswa di SMP Negeri 19 Makassar juga di peroleh melalui focus group discussion (FGD) dengan guru disekolah tersebut, bahwa referensi dalam mempelajari salah satu virus yang sangat berbahaya mulai dari jenis dan cara menghadapinya sangat diperlukan oleh siswa karena penjelasan singkat dan berbagai informasi yang diperoleh oleh siswa dari media massa dinilai belum cukup dan masih belum merata untuk seluruh siswa. Maka dibutuhkan satu media literasi digital yang khusus dikembangkan untuk siswa di sekolah menengah pertama.

Desain Media Literasi Digital Covid 19 pada siswa SMP Negeri 19 di Kota Makassar

Pengembangan Media Literasi Digital Covid 19 pada siswa SMP Negeri 19 Makassar setelah analisis kebutuhan adalah proses desain dan produksi media, berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Produksi Media Literasi Digital Covid 19 dimulai dengan Menyusun materi yang akan dimasukkan kedalam media. Setelah itu menentukan konsep Media Literasi Digital yang akan dikembangkan

yaitu Media Literasi Digital berbasis website (link) yang dapat diakses melalui perangkat (gadget) dengan koneksi internet. Jenis media tersebut dipilih karena memiliki daya tarik visualisasi yang menarik dan dapat diakses dari berbagai perangkat tanpa ada batasan ruang dan waktu. Berikut tampilan prototipe visualisasi media literasi digital covid 19 yang telah dikembangkan.

Kelayakan dan Kepraktisan Media Literasi Digital Covid 19 pada siswa SMP Negeri 19 di Kota Makassar

Media Literasi Digital yang telah di produksi selanjutnya selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi terkait covid 19. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan atau kevalidan Media Literasi Digital yang telah dikembangkan. Validasi oleh ahli media terhadap Media Literasi Digital Covid 19 dilakukan oleh Fajrin Baidis, M.Pd, seorang praktisi Teknologi Pendidikan dan dosen luar biasa di Universitas Negeri Makassar dengan hasil validasi sebagai berikut.

Validasi media terhadap media literasi digital oleh ahli media pada tabel 3 menunjukkan perolehan skor hasil validasi media sebesar 93,33% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil ini berarti bahwa media Literasi Digital Covid 19 dari aspek desain telah memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan sebagai media atau sumber belajar. Selanjutnya dilakukannya validasi terhadap isi atau materi yang dimuat dalam media literasi digital oleh ahli materi yaitu Sattuniar PAB yaitu seorang praktisi kesehatan dan tim penanggulangan dan pencegahan covid di wilayah Puskesmas Tamalatea.

Validasi materi terhadap materi dalam media literasi digital covid 19 oleh ahli materi pada tabel 4 menunjukkan perolehan skor hasil validasi materi sebesar 91,43 yang berada pada kategori sangat baik. Hasil ini berarti bahwa materi dalam media literasi digital telah sesuai dan dapat digunakan sebagai media dan sumber belajar untuk memperikan pemahaman tentang covid 19 kepada siswa. Media Literasi digital selanjutnya direvisi berdasarkan masukan dari para ahli atau validator. Selanjutnya di uji coba terhadap siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan media literasi digital tersebut terhadap siswa dan guru untuk tingkat pendidikan sekolah menengah pertama. Hasil tanggapan siswa terhadap Media

Literasi Digital memperoleh skor rata-rata 89,23% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut berarti siswa mampu menggunakan media tersebut dan memahami penjelasan materi yang dimuat dalam media tersebut tanpa ada kendala yang berarti.

Hasil tanggapan guru terhadap media literasi digital tabel 7 memperoleh skor dengan rerata persentase 94,44 yang berada kategori sangat baik. Hasil ini juga berarti bahwa guru mampu menggunakan media pembelajaran dengan baik untuk membantu siswa memahami materi yang dimuat dalam media literasi digital covid 19 tersebut. Media Literasi Digital yang telah dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan berdasarkan validasi oleh ahli media dan materi dan telah memenuhi aspek kepraktisan melalui uji coba dengan meminta tanggapan guru dan siswa

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Literasi Digital Covid 19 untuk Siswa SMP Negeri 19 Kota Makassar dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa siswa memerlukan sumber belajar atau media baru untuk memberikan pengetahuan yang lebih dalam terkait Coronavirus (Covid-19). Selanjutnya pada tahap produksi dan pengembangan dimulai dengan menyusun materi dan konsep media yang akan dikembangkan, konsep media literasi digital yang dikembangkan berbasis website (link) yang dapat diakses melalui perangkat (gadget) dengan koneksi internet. Jenis media tersebut dipilih karena memiliki daya tarik visualisasi yang menarik dan dapat diakses dari berbagai perangkat tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Media literasi digital yang dikembangkan memperhatikan aspek visualisasi grafis yang sesuai dengan pengguna atau sasaran media yaitu siswa SMP, sehingga pada proses produksi pengembangan mengkombinasikan berbagai program dan platform dalam mengembangkan media literasi digital tersebut seperti canva, photoshop, powerpoint, dan freepik. Hal tersebut dilakukan karena mempertimbangkan bahwa media literasi digital tersebut diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Daryanto (2010) yang menyatakan bahwa media audio visual dapat memberikan

pengalaman yang tak terduga kepada siswa, selain itu juga program pembelajaran yang dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu-kewaktu.

Media literasi digital covid 19 yang telah di produksi menjadi dalam bentuk prototipe kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa desain dan tampilan media literasi digital telah sesuai dengan kategori sangat baik. Sedangkan dari aspek materi hasil validasi oleh ahli materi memberikan penilaian bahwa materi yang dimuat dalam media literasi digital telah sesuai dengan kategori sangat baik sehingga dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya dengan sedikit perbaikan. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa media literasi digital covid 19 telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut tidak lepas dari kombinasi teks dan suara serta visual grafis dirancang sedemikian rupa sehingga jelas terbaca dan menarik oleh penggunanya.

Media literasi digitala covi-19 yang telah di produksi menjadi dalam bentuk prototipe kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa desain dan tampilan media literasi digital telah sesuai dengan kategori sangat baik. Sedangkan dari aspek materi hasil validasi oleh ahli materi memberikan penilaian bahwa materi yang dimuat dalam video pembelajaran telah sesuai dengan kategori sangat baik sehingga dapat dilanjutkan ke tahapan berikutnya dengan sedikit perbaikan. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa Media Literasi Digital Covid-19 telah layak untuk digunakan oleh siswa untuk mengetahui dan menjadi referensi dalam mempelajari tentang Covid-19. Hal tersebut tidak lepas dari kombinasi teks dan suara yang dimuat dalam video dirancang sedemikian rupa sehingga jelas terbaca dan terdengar oleh penggunanya.

Tahapan pengembangan berikutnya adalah menguji kepraktisan media literasi digital tersebut melalui tanggapan oleh Guru dan Siswa. Terdapat 13 siswa yang menjadi subjek uji coba produk penelitian ini, dari tanggapan siswa diperoleh hasil sebesar 89,23% siswa mudah menggunakan media literasi digital tersebut dan dapat memahami materi yang dimuat didalamnya. Sedangkan hasil

tanggapan guru memberikan penilaian 94,44% yang juga berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut berarti bahwa siswa dan Guru tidak memiliki kendala dalam menggunakan media literasi digital covid-19 tersebut sebagai referensi dalam mempelajari covid-19.

Media Literasi Digital tersebut mampu memudahkan siswa memahami materi tentang covid-19 tanpa harus membuka banyak referensi yang berbeda dan terpisah-pisah, karena dalam media ini sudah memuat dan dikemas dengan menarik dalam bentuk media interaktif yang memuat juga animasi, dan video selain gambar dan tulisan. Guru juga terbantu dalam memberikan pemahaman kepada siswa terkait covid-19 dan pola hidup sehat serta cara belajar dari rumah melalui media ini, karena kemudahan dalam menggunakan media literasi digital ini.

Menurut Prastowo (2012) Meida audio visual dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada siswa, memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu, memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, dan, menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi siswa.

Media Literasi Digital yang telah dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai referensi dalam mempelajari tentang covid-19 khususnya bagi siswa di sekolah menengah pertama dan juga praktis digunakan baik oleh guru maupun siswa. Meskipun demikian ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan Media Literasi Digital Covid-19 tersebut.

1. Media Literasi Digital Covid-19 dapat digunakan dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet dan laptop yang memiliki akses internet.
2. Pada saat pembelajaran luring media literasi digital dapat disajikan menggunakan proyektor atau layar LCD dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan agar seluruh siswa dalam ruangan dapat menjakaunya sehingga cukup guru saja yang perlu menyediakan perangkat dan koneksi internet namun dapat dipelajari bersama dalam ruangan.

3. Pada saat pembelajaran daring media literasi digital dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung ataupun mengirimkan link media literasi digital tersebut kepada siswa.
4. Biaya produksi media literasi digital covid-19 sangat relatif tergantung fitur dan unsur apa yang ada didalamnya apa yang akan dibuat.
5. Materi dalam Media Literasi Digital Covid-19 sangat padat sehingga untuk memperdalam pengetahuan didukung dengan referensi lain untuk menambahkan materi lainnya kepada siswa. Pembahasan berisi diskusi yang menghubungkan dan membandingkan hasil penelitian dengan teori/konsep/temuan dari hasil penelitian lain baik yang sejalan maupun tidak sejalan dengan hasil penelitian. Pembahasan tidak sekedar menarasikan hasil (tabel dan gambar), serta sebaiknya mengemukakan dampak dari hasil penelitian.

KESIMPULAN

Media Literasi Digital Covid-19 dibutuhkan oleh siswa SMP Negeri 19 Makassar yang didalamnya memuat pola hidup sehat dan cara belajar dari rumah untuk menghadapi situasi yang serupa seperti wabah dan bencana lain dimasa mendatang. Media Literasi Digital Covid-19 yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dan memperoleh hasil dengan kategori sangat baik dan dinyatakan memenuhi aspek kelayakan untuk digunakan sebagai referensi dalam mempelajari covid-19. Uji Coba terhadap guru dan siswa terhadap media literasi digital menghasilkan skor dengan kategori sangat baik yang berarti bahwa media tersebut mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa ada kendala yang berarti dan memenuhi aspek kepraktisan.

SARAN

Saran Bagi Guru, agar senantiasa mengembangkan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pembelajaran agar memberikan pengalaman belajar yang baik kepada siswa. Bagi Kepala Sekolah, agar senantiasa memfasilitasi guru dan tenaga kependidikan untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilannya melalui kegiatan workshop, seminar, lokarkarya dan kegiatan relevan lainnya. Bagi Peneliti, agar

dapat mengembangkan media dan sumber belajar lainnya yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dialami tidak hanya disektor kesehatan dan Pendidikan juga di sector lainnya seperti budaya dan pariwisata.

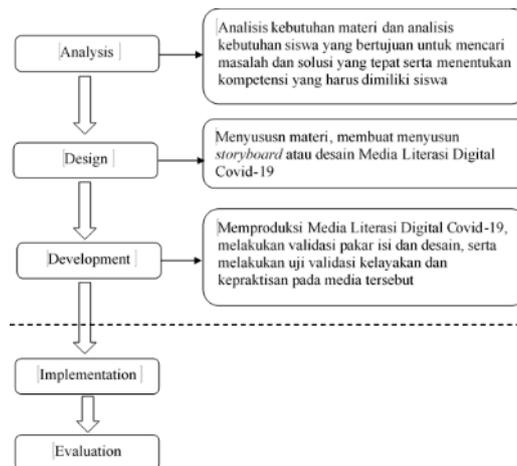
UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih Kepada Poltekkes Kemenkes Makassar yang telah memberikan dukungan berupa pendanaan untuk penelitian ini. Terimakasih juga kepada para validator serta SMP Negeri 19 Makassar yang memfasilitas kami untuk berinteraksi dengan guru dan siswa dalam mengembangkan dan menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Anggraini, L. (2014). Analisis Persepsi Konsumen Menggunakan Metode Importance Performance Analysis dan Customer Satisfaction Index (Studi Kasus Di Ria Djenaka Coffee & Resto, Malang. Universitas Brawijaya.
- Akdon, R. (2013). Rumus dan Data Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42.
- Daryanto. (2010) Media Visual: Bandung. Tarsito.
- GISAID. 2021. Analisis Aligning Bioinformatics. <https://www.gisaid.org/hcov19-variants/> [3 Mei 2021]
- Hyun, D. L., Joon, H. L. 2014. A Study on Type of Smart city GridPipeline System (multiwaterloop system) and Application Method. International Journal of Control and Automation (IJCA)
- Irhandayaningsih, A. (2020). Pengukuran literasi digital pada peserta pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, 4(2), 231-240.
- Kementerian Kesehatan RI. 2021. Virus Corona Varian Baru B.117, B.1351,

- B.1617 Sudah Ada di Indonesia. <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/berita-utama/20210504/1737688/virus-corona-varian-baru-b-117-b-1351-b-1617-sudah-ada-di-indonesia/> [5 Mei 2021]
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017. Materi pendukung literasi digital. Jakarta: Kemdikbud.
- Munir. (2009). Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi informasi dan Komunikasi. Alfabeta. Bandung.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., & Yanto, A. (2017). Hubungan literasi digital dengan kualitas penggunaan e-resources. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 3(2), 117-140.
- Prastowo A. (2012) Manajemen perpustakaan sekolah profesional. Yogyakarta Diva Press
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39–50.
- Putra, N. (2015). *Research & Development penelitian dan pengembangan*. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- WHO. 2021. Novel Coronavirus. <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus>. [3 Mei 2021]



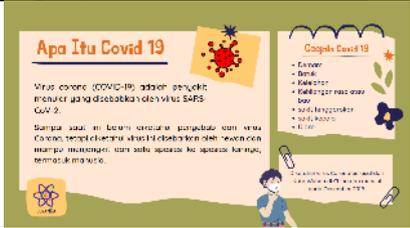
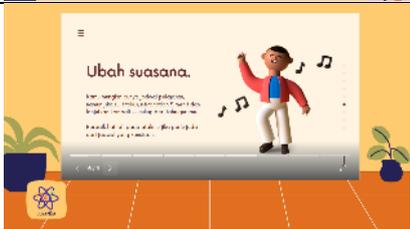
Keterangan:
- - - - - : Batas Penelitian

Gambar 1. Model Pengembangan Media Literasi Digital Covid-19

Tabel 1 Kebutuhan Siswa Terhadap Media Literasi Digital Covid 19

No.	Butir Soal							Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	
S1	0	0	0	1	1	0	0	28,57
S2	0	0	0	1	1	0	0	28,57
S3	0	0	0	0	1	0	0	14,29
S4	0	0	1	1	1	1	1	71,43
S5	1	1	0	1	1	0	0	57,14
S6	1	0	1	0	0	0	1	42,86
S7	0	0	1	1	1	1	1	71,43
S8	0	0	0	1	1	1	0	42,86
S9	1	0	1	1	0	0	1	57,14
S10	0	0	0	1	1	1	0	42,86
S11	0	0	0	1	1	0	0	28,57
S12	1	1	0	1	1	1	0	71,43
Rata-rata Persentase								46,43

Tabel 2 Tampilan Media Literasi Digital Covid 19

Scene	Tampilan	Keterangan
1		Bagian awal media: materi dan menu
2		Halaman materi 1: Apa itu covid 19
3		Halaman materi 2: Varian covid 19
4		Halaman materi 3: cegah covid 19
5		Halaman materi 4: Vaksinasi covid 19 dengan video
6		Halaman materi 5: petunjuk belajar dari rumah dengan 9 slide
7		Halaman materi 6: observasi virus dengan animasi virtual reality 3D

Tabel 3. Hasil Validasi oleh ahli Media terhadap Media Literasi Digital

No.	Aspek yang dinilai	Skor	%
1.	Ketepatan Gambar dengan materi pada media literasi digital	5	100
2.	Kesesuaian antara materi dan jenis media literasi yang kembangkan	5	100
3.	Kesesuaian pemilihan warna dan jenis huruf pada tampilan media	4	80
4.	Kejelasan pesan dan materi	5	100
5.	Kemudahan operasional atau penggunaan media	5	100
6.	Kejernihan dan kejelasan suara dan tulisan yang ada pada media	4	80
Rerata Persentase		4,67	93,33

Tabel 4 Hasil Validasi oleh ahli Materi terhadap Media Literasi Digital

No.	Aspek yang dinilai	Skor	%
1.	Kesesuaian media literasi dengan materi yang disajikan	4	100
2.	Kesesuaian isi pada media literasi dengan tujuan	5	100
3.	Kesesuaian gambar pada media literasi dengan materi yang disajikan	4	80
4.	Ketepatan isi musik dengan materi yang disajikan	4	80
5.	Kesesuaian data dengan visual yang ditampilkan	5	100
6.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	4	80
7.	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	5	100
Rerata Persentase		4,43	91,43

Tabel 5 Tanggan Siswa terhadap Media Literasi Digital

No.	Aspek yang dinilai							Skor (%)
	1	2	3	4	5	6	7	
S1	5	5	5	5	4	5	5	97,14
S2	4	5	4	5	3	5	5	88,57
S3	4	4	5	4	3	5	5	85,71
S4	4	4	5	5	4	5	5	91,43
S5	5	5	5	5	4	5	5	97,14
S6	5	4	3	4	5	5	5	88,57
S7	5	3	3	4	3	3	5	74,29
S8	5	4	3	4	5	5	5	88,57
S9	5	5	4	4	4	5	5	91,43
S10	4	4	5	4	5	4	5	88,57
S11	4	5	4	5	4	5	5	91,43
S12	4	5	5	4	5	4	4	88,57
S13	4	5	4	4	5	4	5	88,57
Rata-Rata Persentase								89,23

Keterangan:

1. Kejelasan penyampaian tujuan
2. Kesesuaian gambar
3. Kejernihan suara atau music
4. Penjelasan mudah dipahami

5. Ketetapan tempo
6. Kesesuaian pemilihan warna
7. Visualisasi media menarik

Tabel 7 Tanggapan Guru Terhadap Media Literasi Digital

No.	Aspek yang dinilai	Skor Guru 1	Skor Guru 2	%
1	Proposionalitas tayangan media	4	5	90
2	Kesesuaian gambar yang termuat dalam media	5	5	100
3	Kesesuaian antara materi dengan media yang digunakan	5	5	100
4	Kualitas teks yang termuat dalam media	4	5	90
5	Kesesuaian penulisan bahasa dalam media	4	5	90
6	Kejelasan pesan/materi yang termuat dalam media	5	5	100
7	Kemudahan operasional media	5	5	100
8	Penyajian materi yang sederhana dan kongkrit	4	5	90
9	Daya tarik dan visualisasi media	4	5	90
Rerata Persentase5				94,44