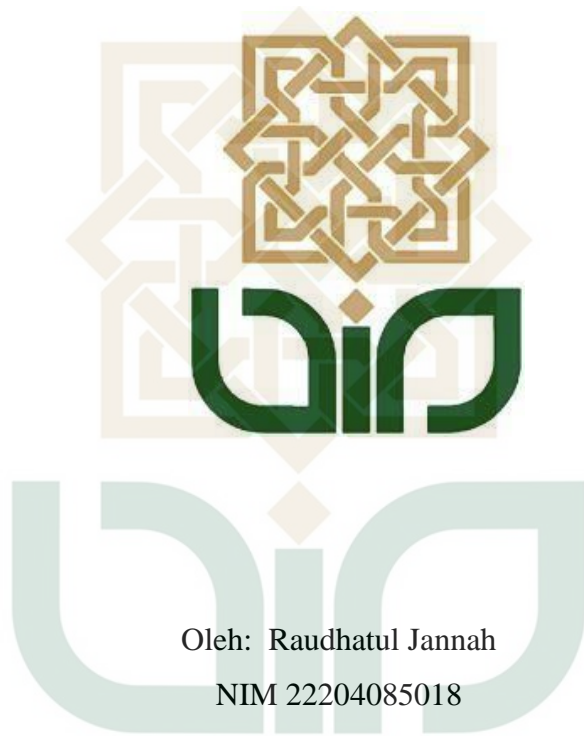


**PENGEMBANGAN MEDIA ANDROID BERBASIS *MIND*
BERKONTEKS *EDUCATION FOR SUSTAINABLE
DEVELOPMENT (ESD)* PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR DAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK
MI/SD**



Oleh: Raudhatul Jannah

NIM 22204085018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

TESIS

Diajukan kepada Program Studi Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

guna Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 22204085018
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Raudhatul Jannah

NIM. 22204085018

PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Jannah

NIM : 22204085018

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah strata II (S2) saya kepada pihak:

Program studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Raudhatul Jannah

NIM. 22204085018

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raudhatul Jannah
NIM : 22204085018
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Raudhatul Jannah

NIM. 22204085018

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1670/Un.02/DT/PP.00.9/07/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA ANDROID BERBASIS MIND BERKONTEKS EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT (ESD) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK MI/SD

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RAUDHATUL JANNAH, S. Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204085018
Telah diujikan pada : Senin, 08 Juli 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 669d08d19d201



Penguji I
Prof. Dr. Subiyantoro, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 6698a98a3021a



Penguji II
Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 66a349b68fd9



Yogyakarta, 08 Juli 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66a35a0006096

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan tesis berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA ANDROID BERBASIS *MIND* BERKONTEKS *EDUCATION FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT (ESD)* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN LITERASI MEMBACA PESERTA DIDIK MI/SD

yang ditulis oleh:

Nama : Raudhatul Jannah

NIM : 22204085018

Jenjang : Magister (S2)

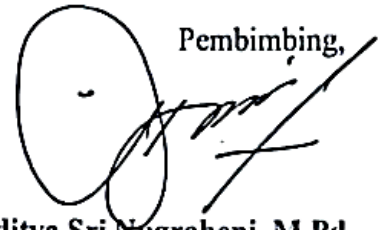
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar magister pendidikan (M.Pd.).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 4 Juni2024

Pembimbing,



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd

NIP. 198605052009122006

ABSTRAK

Raudhatul Jannah, NIM 22204085018. Tesis Pengembangan Media Android Berbasis *MIND* Berkonteks *Education For Sustainable Development (ESD)* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Membaca Peserta Didik MI/SD, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Teknologi merupakan hal yang sangat digemari oleh peserta didik saat ini. Kegemaran ini yang membawa teknologi semakin merambah dunia pendidikan. Dunia pendidikan memanfaatkan teknologi ini dalam berbagai lini. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media berbasis teknologi android dan berkonteks *Education for Sustainable Development*; (2) mendeskripsikan kelayakan media android berbasis *MIND* berkonteks *Education for Sustainable Development*; (3) serta mendeskripsikan pengaruh media dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik.

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Produk diuji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Subjek uji coba melibatkan dua sekolah di daerah Kecamatan Ciputat Timur, Tangerang Selatan, Banten. Pengumpulan data menggunakan angket, instrumen, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Uji efektivitas menggunakan uji *paired sample t-test* dan untuk menghitung sumbangan efektifnya menggunakan nilai *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Produk media android berbasis *MIND* berkonteks *Education for Sustainable Development* berhasil di kembangkan. Produk memiliki karakteristik terintegrasi dengan pembangunan berkelanjutan, dapat digunakan tanpa internet, dilengkapi dengan latihan yang interaktif serta memiliki tes sumatif; (2) Uji kelayakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori sangat layak. Respon guru dan peserta didik menunjukkan kategori sangat baik. Hal ini berarti media mudah digunakan dan materi mudah dimengerti oleh guru maupun peserta didik; (3) Hasil *paired sampel t-test* pada aspek literasi membaca dan motivasi belajar menunjukkan perolehan nilai signifikansi $0.00 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan hasil literasi membaca sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media android. Selain itu setelah diteliti menggunakan nilai *n-gain*. Nilai rata-rata *n-gain* untuk literasi membaca sebesar 0,64. Nilai ini menunjukkan penggunaan media android memberikan pengaruh sedang pada literasi membaca. Nilai rata-rata *n-gain* untuk motivasi belajar sebesar 0,85. Nilai ini menunjukkan penggunaan media android memberikan pengaruh tinggi pada motivasi belajar.

Kata Kunci: Media Android, Literasi Membaca, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

Raudhatul Jannah, NIM 22204085018. *Development of MIND-Based Android Media with an Education For Sustainable Development (ESD) Context in Indonesian Language Subjects to Increase Students' Learning Motivation and Reading Literacy MI/SD, Madrasah Ibtidaiyah Students, Master of Education for Islamic Elementary School Teachers Programme, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.*

Technology is something that is very popular with students today. This hobby has brought technology to increasingly penetrate the world of education. The world of education utilizes this technology in various ways. This research aims to: (1) develop media based on Android technology and in the context of Education for Sustainable Development; (2) describe the feasibility of MIND-based Android media in the context of Education for Sustainable Development; (3) and describe the influence of media in increasing students' learning motivation and reading literacy.

This development research adapts the ADDIE development model which consists of 5 steps, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Products are tested for suitability by media experts and material experts. The trial subjects involved two schools in the East Ciputat District, South Tangerang, Banten. Data collection uses questionnaires, instruments and tests. The data analysis technique used is descriptive analysis. The effectiveness test uses the paired sample t-test and to calculate the effective contribution using the n-gain value.

The research results show that; (1) MIND-based Android media products with the context of Education for Sustainable Development have been successfully developed. The product has the characteristics of being integrated with sustainable development, can be used without the internet, is equipped with interactive exercises and has a summative test; (2) Feasibility test based on validation from media experts and material experts shows the category is very feasible. The responses of teachers and students showed the very good category. This means that the media is easy to use and the material is easy for teachers and students to understand; (3) The results of the paired sample t-test on the aspects of reading literacy and learning motivation show a significance value of $0.00 < 0.05$, which means there is a difference in reading literacy results before and after learning using Android media. Apart from that, after researching using the n-gain value. The average n-gain value for reading literacy is 0.64. This value shows that the use of Android media has a moderate influence on reading literacy. The average n-gain value for learning motivation is 0.85. This value shows that the use of Android media has a high influence on learning motivation.

Keywords: *Android Media, Reading Literacy, Learning Motivation*

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ṣa'	Ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ḍa	Ḍ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa

ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamza h	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	Muta'addidah
عدة	Ditulis	'iddah

C. Ta' Marbutah

Semua *tā' marbūtah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasaindonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	Ditulis	ḥikmah
علّة	Ditulis	'illah
كرامة الأولياء	Ditulis	karāmah al-auliyā'

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

---َ---	Faṭḥah	Ditulis	A
---ِ---	Kasrah	Ditulis	I
---ُ---	Ḍammah	Ditulis	U

فَعَلَ	Faṭḥah	Ditulis	fa'ala
ذَكَرَ	Kasrah	Ditulis	zūkara
يَذْهَبُ	Ḍammah	Ditulis	yazhabu

E. Vokal Panjang

fathah + alif جاهلية	ditulis ditulis	ā jāhiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	ditulis ditulis	ā tansā
Kasrah + ya' mati كريم	ditulis ditulis	ī karīm
Dammah + wawumati فروض	ditulis ditulis	ū furūḍ

F. Vokal Rangkap

fathah + ya' mati بينكم	ditulis ditulis	Ai Bainakum
fathah + wawu mati قول	ditulis ditulis	Au Qaul

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

انتم	ditulis	a'antum
اعددت	ditulis	u'iddat
لئن شكرتم	ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf Qamariyyah maka ditulis dengan menggunakan huruf awal "al"

القران	Ditulis	Al-Qur'ān
القياس	Ditulis	Al-Qiyās

2. Bila diikuti huruf Syamsiyyah ditulis sesuai dengan huruf pertama Syamsiyyah tersebut

السماء	Ditulis	As-Samā'
الشمس	Ditulis	Asy-Syams

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذوى الفروض	Ditulis	Żawi al-furūḍ
أهل السنة	Ditulis	Ahl as-sunnah

KATA PENGANTAR

Alḥamdulillahrabbi'l'alamiin. Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Android Berbasis *MIND* Berkonteks *Education For Sustainable Development (ESD)* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Membaca Peserta Didik MI/SD” untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Magister.

Dalam penyusunan tesis ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan akses serta memudahkan mahasiswa melalui kebijakan kampus.
2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, karena telah mengesahkan naskah tesis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan.
3. Dr. Hj. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd. selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyetujui judul tesis dan menjadi validator angket pada pengembangan media yang telah dilaksanakan.
4. Dr. Shaleh, S. Ag., M. Pd., selaku dosen akademik yang telah memberikan bimbingan akademik serta menjadi validator instrumen literasi membaca pada pengembangan media yang telah dilaksanakan.
5. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M. Pd., dosen Pembimbing terbaik yang selalu ikhlas memberikan motivasi, waktu, bimbingan, arahan dan pengetahuan dengan penuh kesabaran yang luar biasa dari awal hingga akhir penyusunan tesis.

6. Prof. Dr. Hj. Istiningsih, M. Pd., selaku dosen UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah bersedia menjadi validator media pada pengembangan media yang telah dilaksanakan.
7. Dr. Dindin Ridwanuddin, M. Pd., selaku dosen UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang telah bersedia menjadi validator materi pada pengembangan media yang telah dilaksanakan.
8. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Khususnya dosen-dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan yang telah mendidik, mengajarkan ilmu yang bermanfaat.
9. Kepala sekolah, guru-guru dan peserta didik MI Nurul Ghosyiyah dan SDN 03 Pisangan Tangerang Selatan yang telah bersedia berpartisipasi dan membantu terlaksananya penelitian.
10. Orangtua dan adik terkasih yang telah menjadi motivasi serta sumber semangat bagi peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
11. Ilham Budiman yang selalu membantu dan menyemangati penulis pada saat persiapan, pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian.
12. Mba Mila, Mba Umri, Destia, Debby, Rovika, serta Teman-teman PGMI lainnya yang telah memotivasi, mendukung satu sama lain, mengingatkan, dan banyak memberikan warna selama kuliah.

Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada semua pihak yang telah membantu namun namanya tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kesalahan dalam penyusunan tesis ini sehingga penulis meminta kritik dan saran yang bersifat membangun.

Yogyakarta, 3 Juni 2024

Penulis


Raudhatul Jannah

MOTTO

“Kita tidak mewarisi Bumi ini dari nenek moyang kita , tapi kita meminjamnya dari anak-anak cucu kita”¹_Anonim

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Tempo.co, “Hutan Bakau, Rumah, Mata Pencaharian, Dan Masa Depan Berau,” dalam <https://koran.tempo.co/read/info-tempo/478918/hutan-bakau-rumah-mata-pencaharian-dan-masa-depan-berau>, Akses tanggal 4 Juni 2024

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERNYATAAN BERJILBAB	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	xi
MOTTO	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Manfaat Pengembangan	11
E. Kajian Pustaka	12
F. Landasan Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Media Pembelajaran Berbasis Android	20
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
4. <i>Education for sustainable Development (ESD)</i>	30
5. Literasi Membaca	34
6. Motivasi	37
7. Kerangka Berpikir.....	41
G. Sistematika Pembahasan	42

BAB II METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	44
C. Subjek Penelitian	45
D. Prosedur Pengembangan	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	55
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	60
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	60
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	63
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	66
3. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	85
4. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	86
B. Revisi Produk	98
C. Analisis Hasil Produk Akhir	103
D. Keterbatasan Penelitian	113
BAB IV PENUTUP	109
A. Simpulan tentang Produk	109
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi lembar validasi materi	52
Tabel 2. Kisi-kisi lembar validasi media.....	52
Tabel 3 Kisi-kisi lembar angket respon guru	53
Tabel 4 Kisi-kisi lembar angket respon peserta didik	53
Tabel 5 Kisi-kisi angket motivasi belajar	54
Tabel 6 Kriteria penilaian ahli materi dan ahli media.....	55
Tabel 7 Kriteria interval nilai <i>N gain</i>	59
Tabel 8 Data hasil uji validitas instrumen soal tes literasi membaca.....	80
Tabel 9 Data hasil uji reliabilitas instrumen soal tes literasi membaca	80
Tabel 10 Data hasil uji validitas angket motivasi belajar	82
Tabel 11 Data hasil uji reliabilitas angket motivasi belajar	83
Tabel 12 Hasil respon guru	85
Tabel 13 Hasil respon peserta didik.....	86
Tabel 14 Rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> literasi membaca.....	87
Tabel 15 Rata-rata nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> angket motivasi belajar.....	88
Tabel 16 Hasil uji normalitas <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> literasi membaca.....	89
Tabel 17 Hasil uji normalitas <i>pretest</i> angket motivasi belajar	90
Tabel 18 Hasil uji normalitas <i>posttest</i> angket motivasi belajar.....	91
Tabel 19 Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> literasi membaca	91
Tabel 20 Hasil uji homogenitas <i>posttest</i> literasi membaca.....	92
Tabel 21 Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> motivasi belajar.....	92
Tabel 22 Hasil uji homogenitas <i>pretest</i> motivasi belajar.....	92
Tabel 23 Hasil uji <i>paired sampel t-test</i> literasi membaca	93
Tabel 24 Hasil uji <i>paired sampel t-test</i> motivasi belajar.....	94
Tabel 25 Komentar para ahli terkait media android	96
Tabel 26 Hasil revisi produk berdasarkan ahli media.....	96
Tabel 27 Hasil revisi produk berdasarkan ahli materi	98
Tabel 28 Hasil revisi soal literasi membaca berdasarkan ahli asesmen.....	98
Tabel 29 Hasil revisi angket motivasi belajar berdasar ahli instrumen	99
Tabel 30 Respon guru dan peserta didik terkait media android	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Persentase hasil belajar peserta didik	2
Gambar 2 Persentase keaktifan peserta didik.....	3
Gambar 3 Road Map Penelitian	15
Gambar 4 Kerangka Berpikir	42
Gambar 5 Skema pengembangan dengan model ADDIE.....	45
Gambar 6 Lembar kerja	66
Gambar 7 Proses memasukkan gambar	67
Gambar 8 Penyesuaian tata letak	67
Gambar 9 Penamaan layer	67
Gambar 10 Proses menyimpan desain	68
Gambar 11 Penambahan layer	68
Gambar 12 Mengubah gambar menjadi tombol.....	69
Gambar 13 Penambahan layer suara	69
Gambar 14 Penambahan file suara.....	69
Gambar 15 Pengubahan nama tombol	70
Gambar 16 Pemrograman	70
Gambar 17 Proses <i>export</i> media	71
Gambar 18 Penyesuaian pengaturan.....	71
Gambar 19 Halaman awal.....	72
Gambar 20 Halaman menu.....	72
Gambar 21 Petunjuk	74
Gambar 22 Guna untukmu	74
Gambar 23 Peribahasa.....	74
Gambar 24 Materi	74
Gambar 25 Uji kemampuan	75
Gambar 26 Daftar Pustaka	75
Gambar 27 Profil pengembang	75
Gambar 28 Tampilan judul halaman awal sebelum direvisi	96
Gambar 29 Tampilan judul halaman awal setelah direvisi	96
Gambar 30 Tampilan halaman menu sebelum direvisi	97

Gambar 31 Tampilan halaman menu setelah direvisi	97
Gambar 32 Tampilan nama menu tujuan pembelajaran sebelum direvisi	97
Gambar 33 Tampilan nama menu tujuan pembelajaran setelah direvisi	97
Gambar 34 Tampilan penulisan makna peribahasa sebelum direvisi	97
Gambar 35 Tampilan penulisan makna peribahasa sebelum direvisi	97
Gambar 36 Tampilan susunan materi sebelum direvisi	98
Gambar 37 Tampilan susunan materi setelah direvisi	98
Gambar 38 Tampilan instruksi bacaan sebelum direvisi	98
Gambar 39 Tampilan instruksi bacaan setelah direvisi.....	98
Gambar 40 Tampilan sebelum perubahan format kuis	99
Gambar 41 Tampilan sebelum perubahan format kuis	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Berita Acara Seminar Proposal Tesis	121
Lampiran 2 Surat Penunjukan Pembimbing Tesis	122
Lampiran 3 Surat Kesiediaan Pembimbing Tesis	123
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	124
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	126
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Tesis	128
Lampiran 7 Instrumen Wawancara Guru	129
Lampiran 8 Angket Kebutuhan Peserta Didik	130
Lampiran 9 Elaborasi Materi <i>Education for Sustainable Development</i> , Literasi Membaca dan Pelajaran Bahasa Indonesia	131
Lampiran 10 Diagram Alur Rancangan Media dan <i>Storyboard</i>	132
Lampiran 11 Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Media	144
Lampiran 12 Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Materi	147
Lampiran 13 Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar	150
Lampiran 14 Lembar Validasi Angket Respon Guru	153
Lampiran 15 Lembar Validasi Angket Respon Siswa	156
Lampiran 16 Lembar Validasi Angket Penilaian Tes Literasi Membaca	159
Lampiran 17 Lembar Instrumen Validasi Media	162
Lampiran 18 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	165
Lampiran 19 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar	169
Lampiran 20 Angket Motivasi Belajar	170
Lampiran 21 Kisi-Kisi Soal Literasi Membaca	172
Lampiran 22 Soal-Soal Pretest dan Posttest Literasi Membaca	173
Lampiran 23 Lembar Instrumen Respon Guru	179
Lampiran 24 Angket Respon Siswa	185
Lampiran 25 Hasil Wawancara Guru	187
Lampiran 26 Hasil Angket Studi Pendahuluan	191
Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil Studi Pendahuluan (Analisis Peserta Didik) ...	194
Lampiran 28 Hasil Validasi Instumen Validasi Ahli Media	195
Lampiran 29 Hasil Validasi Instumen Validasi Ahli Materi	198

Lampiran 30 Hasil Validasi Instrumen Validasi Ahli Materi	201
Lampiran 31 Hasil Validasi Angket Respon Guru	204
Lampiran 32 Hasil Validasi Angket Respon Siswa	207
Lampiran 33 Hasil Validasi Instrumen Validasi Pretest dan Posttest	210
Lampiran 34 Hasil Validasi Media	213
Lampiran 35 Hasil Validasi Materi.....	216
Lampiran 36 Hasil Validasi Instrumen dan Posttest Literasi Membaca.....	219
Lampiran 37 Sampel Hasil Angket Motivasi Belajar	231
Lampiran 38 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar	235
Lampiran 39 Sampel Hasil Pretest Literasi Membaca.....	239
Lampiran 40 Sampel Hasil Posttest Literasi Membaca	251
Lampiran 41 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest Literasi Membaca	257
Lampiran 42 Hasil Angket Respon Guru.....	259
Lampiran 43 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru.....	263
Lampiran 44 Sampel Hasil Angket Respon Siswa	264
Lampiran 45 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa	268
Lampiran 46 Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Literasi Membaca.....	271
Lampiran 47 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	274
Lampiran 48 Perhitungan nilai <i>N-gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Literasi Membaca .	277
Lampiran 49 Perhitungan nilai <i>N-gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Motivasi Belajar ...	278
Lampiran 50 Dokumentasi Penelitian.....	279
Lampiran 51 Produk Media Android Berbasis <i>MIND</i> Berkonteks <i>Education for Sustainable Development</i>	281
Lampiran 52 Manual Book Media Android Berbasis <i>MIND</i> Berkontes <i>ESD</i>	289
Daftar Riwayat Hidup	293

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2022 menunjukkan kemampuan peserta didik dalam literasi membaca hanya 25% yang mampu mencapai level dua atau lebih, dan untuk level atas yaitu level 5 hampir tidak ada peserta didik yang mencapainya.² Kemudian dijabarkan dalam rapor pendidikan Indonesia 2023, hasil capaian literasi membaca SD/MI/Sederajat termasuk dalam kategori sedang yaitu sebesar 61% kompetensi literasi di atas minimum.³ Berdasarkan data-data di atas dapat disimpulkan tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah.

Literasi membaca adalah salah satu keterampilan dalam hidup yang sangat penting dan akan terus digunakan.⁴ Rendahnya literasi membaca akan berakibat buruk bagi peserta didik. Beberapa diantaranya yaitu, menurut penelitian yang dilakukan oleh Syarifa dan Kusuma bahwa, rendahnya literasi berbanding lurus dengan mudahnya kita mempercayai berita bohong.⁵ Selain itu menurut Arafah dan Hasyim literasi dapat membuat kita lebih bijak dalam bersosial

² Organization for Economic Cooperation dan Development, *PISA 2022 Results: Factsheets Indonesia* (Organization for Economic Cooperation and Development, 2023), hlm. 3.

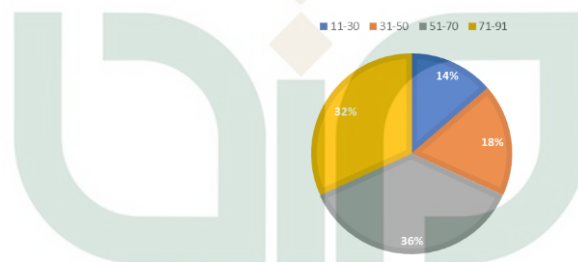
³ Kementerian Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Rapor Pendidikan Indonesia 2023*, 2023, <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>.

⁴ Mega Prasrihamni, Zulela Zulela, dan Edwita Edwita, "Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal cakrawala pendas*, Vol. 8, Nomor. 1, Januari 2022, hlm. 128–134.

⁵ Chusnu Syarifa Diah Kusuma, "Counteract Hoax through Reading Interest Motivation," paper dipresentasikan dalam *Science (ICEBESS) Proceeding, Universitas Negeri Yogyakarta-Fakultas Ekonomi*, 2017, hlm. 34–35.

media.⁶ Implikasi dari rendahnya literasi membaca ini lalu merembet pada sedikitnya perbendaharaan kata yang dimiliki juga kemampuan siswa dalam menyusun kata demi kata dalam berbahasa.⁷ Berdasarkan fenomena-fenomena diatas maka mengembangkan kemampuan literasi peserta didik adalah unsur yang begitu urgen bagi pendidikan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ade Mayasari literasi berbanding lurus dengan motivasi belajar.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa jika motivasi belajar tinggi, maka tingkat literasi juga akan tinggi. Namun, menurut wawancara dengan seorang guru di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ghosyiyah, didapati bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik hanya 64% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimum dengan standar nilai 71.



Gambar 1. Persentase hasil belajar peserta didik

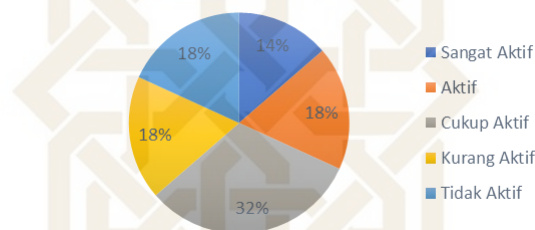
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁶ Burhanuddin Arafah dan Muhammad Hasyim, "Digital Literacy on Current Issues in Social Media: Social Media as a Source of Information," *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, Vol. 101, Nomor. 10, Mei. 2023.

⁷ Misriandi Misriandi dan Galih Maulana Hendrawan, "Pengaruh Literasi Membaca Cerita Pendek Terhadap Pengembangan Kosakata Siswa Sekolah Dasar," *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora*, Vol. 2, Nomor. 2, 2024, hlm. 168–175.

⁸ Ade Mayasari, "Studi Empiris Pengaruh Perhatian Orangtua, Kebiasaan Membaca, Motivasi Belajar dan Kreativitas Terhadap Literasi Sains," Vol. 3, 2023, hlm. 94–106.

Selain hasil belajar, diketahui bahwa partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar masih kurang optimal. Berdasarkan pengakuan guru, hanya terdapat sembilan dari dua puluh tiga peserta didik yang tergolong selalu aktif maupun kadang-kadang aktif dalam pembelajaran.⁹ Dengan rendahnya hasil belajar dan partisipasi siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat siswa untuk belajar masih rendah.¹⁰



Gambar 2. Persentase keaktifan peserta didik

Bahasa sebenarnya memainkan peran penting dalam perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa. Bahasa menjadi faktor pendukung kesuksesan peserta didik dalam menguasai seluruh bidang studi.¹¹ Pengajaran bahasa akan membantu siswa memahami penggunaan bahasa yang benar yang mencerminkan sikap, ide, nilai, dan ideologi pengguna.¹² Dengan menggunakan bahasa, peserta didik juga dapat mengekspresikan ide dan emosi mereka, menghasilkan gagasan-gagasan kreatif dan imajinatif yang ada dalam diri mereka. Terlibat dalam kehidupan masyarakat dan menggunakan kemampuan

⁹ Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV MI Nurul Ghosyiyah, November 29, 2023.

¹⁰ Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslowd dan Implikasinya Dalam Belajar Matematika*, (Jakarta: Guepedia, 2021), hlm. 24.

¹¹ Rosidah Cholifah Tur, Baharuddin Azmy, dan Amel Widya Hanindita, *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*, (Sukabumi: Jejak Publisher, 2022), hlm. 3.

¹² Andri Wicaksono dan Fahrurrozi, *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Buku Ajar*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2023), hlm. 105.

analitik dan imajinatif mereka.¹³ Hal-hal tersebut merupakan indikator literasi membaca. Maka jika motivasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah tentu tidak baik untuk perkembangan literasi membaca peserta didik.

Berbeda dengan literasi membaca dan motivasi belajar yang masih rendah. Sebaliknya, minat dalam menggunakan internet terus meningkat setiap tahunnya.¹⁴ Berdasarkan laporan dari Badan Statistik Indonesia dalam statistik telekomunikasi Indonesia tahun 2022. Diketahui bahwa persentase penggunaan internet penduduk usia 5 tahun ke atas terus meningkat. Terekam bahwa pada tahun 2018 sejumlah 39,9 % dan terus mengalami peningkatan hingga pada tahun 2022 berada pada posisi 66,48 %.

Pengaksesan internet ini didominasi oleh penggunaan telepon seluler sebanyak 98,44 %. Dan jika dilihat pada umur yang lebih spesifik, maka peserta didik pada usia sekolah dasar terlihat lebih banyak menggunakan internet dibandingkan dengan sekolah menengah. Ia menduduki posisi ketiga dengan persentase 12,43%. Penggunaan internet ini juga masih didominasi dalam rangka hiburan sebanyak 69,79% dan media sosial sebanyak 74,02 %. Sangat timpang dengan penggunaan internet untuk pembelajaran yang hanya 19,12 %.¹⁵

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh platform *We Are Social* diketahui bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu dalam bersosial

¹³ Siti Nur Hidayah, "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Karakter Anak Sekolah Dasar" (2019).

¹⁴ Machyudin Agung Harahap dan Susri Adeni, "Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia," *Professional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, Vol. 7, Nomor. 2, Desember 2020, hlm. 13–23.

¹⁵ Badan Pusat Statistik, *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*, 2022, hlm. 10-18.

media selama 3 jam/hari dan 1 jam/hari dihabiskan untuk bermain *game*.¹⁶ Terlalu lama bermain internet ataupun media sosial dapat menimbulkan penurunan kondisi psikologis individu (mental maupun emosional) dan juga mempengaruhi otak.¹⁷ Oleh karena itu, penggunaan internet bagi peserta didik haruslah dalam pengawasan orang tua maupun guru.¹⁸ Memperbanyak aplikasi-aplikasi edukatif dalam gawai akan membantu peserta didik untuk menggunakan gawai dengan metode yang tepat, salah satunya adalah menggunakan gawai untuk meningkatkan literasi.¹⁹

Selain itu, untuk mendukung peningkatan motivasi belajar yang juga sejalan dengan literasi membaca diperlukan pendekatan yang tepat. Pendekatan kontekstual adalah salah satu metode yang dapat digunakan..²⁰ Pendekatan kontekstual yang bisa digunakan dalam pembelajaran serta merupakan kesepakatan negara-negara dalam forum PBB yaitu pelaksanaan pembangunan berkelanjutan dalam era *Sustainable Development Goals (SDGs)* hingga tahun 2030.²¹ Tujuan keempat dari *SDGs* adalah *Education for Sustainable*

¹⁶ We Are Social, *Digital 2023 Indonesia (The Essential Guide to The Latest Connected Behaviours)*, 2023, hlm. 17-81.

¹⁷ Yunias Setiawati dan Izzatul Fithriyah, *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak* (Surabaya: Airlangga University Press, 2020), hlm. 3.

¹⁸ Abdullah Mitrin, Rudi Rahman, dan N Doni Dwi Putra, "Pelatihan Digital Parenting Sebagai Upaya Pencegahan Media Addicaton (Kecanduan Media) Pada Anak Di Kelurahan Sialang Munggu Kota Pekanbaru," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, Nomor. 5, November 2023, hlm. 10615–10620.

¹⁹ Sri Adinda Finishi dan Friyatmi Friyatmi, "Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Dan Penggunaan Smarthphone Terhadap Minat Baca Siswa," *Jurnal Ecogen*, Vol. 6, Nomor. 3, Oktober 2023, hlm. 434–442.

²⁰ Marzuki Ahmad dkk, "Pembinaan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Kontekstual," *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, Nomor. 2, 2023, hlm. 325–334.

²¹ Nita Amalia dan Milna Rahayunianti, "Inovasi Pemuda Melalui Forum Taman Baca Masyarakat (FTBM) Kabupaten Sinjai Dalam Mewujudkan Sustainable Quality Education," Vol. 2, September 2022, hlm. 317–313.

Development (ESD).²² Target dari *ESD* adalah menjamin bahwa semua peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mendukung pembangunan berkelanjutan, termasuk menyelenggarakan pendidikan dengan konten yang sesuai dengan pembangunan berkelanjutan dan peningkatan literasi.²³

Isu ini sangatlah penting karena berkaitan dengan masa depan masyarakat Indonesia maupun masyarakat global.²⁴ Kemudian sebagai respon dari gaya hidup yang sudah berkembang ke arah berbasis teknologi, maka mengintegrasikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *education for sustainable development* dan teknologi sangat perlu dilakukan untuk menunjang literasi membaca siswa sesuai dengan kebutuhan dimasa mendatang. Pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata juga dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan paparan di atas, diketahui bahwa kemajuan teknologi dan adanya program *ESD* memungkinkan peningkatan literasi membaca dan keinginan untuk belajar. Seperti penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar.²⁵

²² Tom G Griffiths, "Education to Transform the World: Limits and Possibilities in and against the SDGs and ESD," *International Studies in Sociology of Education*. Vol. 30, Nomor. 1–2, 2021, hlm. 73–92.

²³ Kementerian PPN/Bappenas, "Tujuan Pembangunan Berkelanjutan," dalam <https://sdgs.bappenas.go.id/Tujuan-4/>. Diakses tanggal 25 Oktober 2023.

²⁴ Atik Rosanti dkk., "Pendidikan Hijau (Green Education) Dalam Menghadapi Isu Nasional Dan Global," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, Vol. 6, Nomor. 1, Maret 2022, hlm. 1218–1223.

²⁵ Eka Melati dkk., "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Journal on Education*, Vol. 6, Nomor. 1, 2023, hlm. 732–741.

Pembelajaran kontekstual juga mampu meningkatkan literasi membaca.²⁶ Dalam rangka mengelaborasi hal-hal tersebut maka diperlukan adanya media berbasis teknologi dan berkonteks *education for sustainable development (ESD)*.

Berdasarkan eksplorasi penelitian yang mengkaitkan media ajar dengan konteks *education for sustainable development* masih jarang ditemui. Dalam pencarian melalui *publish or perish* dengan kata kunci “pengembangan media berbasis *education for sustainable development*” dan “pengembangan media berbasis *sustainable development goals*” masing-masing hanya ditemukan satu artikel. Kedua artikel yang peneliti temukan meneliti pada jenjang SMA.²⁷

Dan pada pencarian dalam *scopus* peneliti juga masih jarang menemukan penelitian yang sejenis. Peneliti juga mencari pada database penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan menemukan hanya dua penelitian yang mengaitkan pekerjaannya dengan *education for sustainable development*; kedua penelitian tersebut juga tidak mencakup pengembangan media. Dalam pencarian lainnya peneliti menemukan sudah ada yang melakukan pengembangan media berbasis *education for sustainable development* hanya saja lingkupnya adalah SMA.²⁸

²⁶ Librilianti Kurnia Yuki, “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SMAN 1 Mande, Cianjur,” *SABDAMAS*, Vol. 1, Nomor. 1, 2019, hlm. 7–16.

²⁷ Publish or Perish, “Hasil Pencarian Dengan Menggunakan Kata Kunci ‘Pengembangan Media Berbasis Education for Sustainable Development’ Dan ‘Pengembangan Media Berbasis Sustainable Development Goals,’” Oktober 2023.

²⁸ Fazita Apritama Dewi Fau, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Konteks Education for Sustainable Development (ESD) Pada Materi Sistem Koloid Dan Pengaruhnya Terhadap Literasi Kimia Peserta Didik SMA.” (Master Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023).

Sejalan dengan kajian-kajian di atas. dengan mempertimbangkan temuan wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas empat Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ghosyiyah. Diketahui bahwa peserta didik dianggap kurang literasi. Selain itu tidak seluruh siswa memiliki kemampuan memahami teks bacaan dengan baik. Temuan lainnya bahwa sebanyak 92% peserta didik sudah memiliki handphone dengan 62% milik sendiri dan sisanya milik keluarga. Peserta didik mengaku aktif menggunakan *smartphone* sehari-hari. Maka dibutuhkan media yang akrab dengan siswa. Dalam artian, peserta didik akan merasa senang dan menikmati belajar dengan menggunakan media tersebut.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, dalam rangka menjawab persoalan-persoalan yang terjadi dalam cakupan global serta apa yang terjadi di ruang belajar, maka peneliti melakukan pengembangan media ajar berbasis android yang memuat materi pembelajaran Bahasa Indonesia berupa identifikasi kosakata baru, identifikasi isi dan karakter teks dan kalimat efektif. Materi ini dipilih karena muatan tujuan pembelajarannya yang cocok dengan target-target kompetensi dalam literasi membaca dan konteks *education for sustainable development*.

Media ini dirancang berbasis *Mind*. *Mind* adalah istilah yang diciptakan oleh peneliti yang memiliki dua arti sesuai dengan tujuan dari dikembangkannya media ini. Pertama, “*Mind*” yang berasal dari bahasa inggris yang berarti pikiran/kesadaran. Penerapan istilah ini dalam media yang dibuat adalah dengan tujuan media yang dikembangkan mampu untuk membimbing siswa dalam

²⁹ Hasil Wawancara Dengan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ghosyiyah, November 1, 2023.

membentuk kesadarannya dalam ber dan menghayati maksud dari pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan.³⁰ Kedua, kata “*Mind*” memiliki kesamaan pelafalan dengan “*Main*”. Penerapan istilah ini merujuk pada aktivitas bermain. Dimana aktivitas bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi peserta didik.³¹ Dengan situasi belajar yang menyenangkan akan dapat menumbuhkan motivasi serta kecintaan peserta didik dalam belajar.³² Variasi kegiatannya juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ghosyiyah Tangerang Selatan dan SDN Pisangan 03 Tangerang Selatan. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Android Berbasis *Mind* Berkonteks *Education For Sustainable Development (ESD)* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Literasi Membaca Peserta Didik MI/SD”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

³⁰ Oxford University Press, “*Mind*,” *Oxford Learners Dictionaries*, dalam https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/mind_1. Diakses tanggal 25 Oktober 2023.

³¹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud, “*Main*,” *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, dalam <https://kbbi.web.id/main>. Diakses tanggal 25 Oktober 2023.

³² Khairul Azan dkk., *Kapita Selekta Pendidikan* (Riau: CV. Dotplus Publisher, 2021), hlm. 165.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik?

C. Tujuan Pengembangan

Dengan merujuk pada rumusan masalah sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis langkah-langkah pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh media android berbasis *Mind* berkonteks *education for sustainable Development (ESD)* terhadap motivasi dan literasi membaca peserta didik.

D. Manfaat Pengembangan

1. Secara Teoritik

Diharapkan penelitian dan pengembangan ini akan membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan membantu peserta didik memahami materi yang diajarkan.

2. Secara Praktis

Diharapkan bahwa pengembangan ini akan bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti lainnya. Manfaat-manfaat tersebut diuraikan sebagaimana dibawah ini:

a. Guru

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat menambah khazanah media yang dapat digunakan oleh guru. Media android diharapkan dapat memudahkan guru dalam melakukan pendalaman materi serta pengasahan kemampuan literasi membaca.

b. Peserta Didik

Memberikan fasilitas kepada peserta didik berupa alat pembelajaran android yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi membacanya.

c. Peneliti Lain

Menambah pengetahuan baru bagi peneliti lain mengenai pengembangan media android serta bahan kajian dalam ranah pengembangan media pembelajaran di bidang pendidikan.

E. Kajian Pustaka

Tesis karya Wahid Zaini pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Bandulan 01 Kota Malang”. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran berbasis android sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Bandulan 01 Kota Malang. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media berbasis android. Yang membedakan mereka adalah konteks yang disinergikan dalam media tersebut.³³

Tesis karya Fahmi Syaefudin pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Aplikasi Belajar Aswat ‘Arabiyyah Berbasis Android untuk Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Imogiri Yogyakarta”. Penelitian ini sama-sama mengembangkan media berbasis android. Yang membedakan mereka adalah metode yang digunakan, subjek yang dituju, dan konteks yang disinergikan dalam media tersebut . Selanjutnya untuk uji efektivitas produk, media ini mencapai kriteria “sangat efektif”. Studi ini juga berfokus pada pengembangan media berbasis android. Titik perbedaannya yaitu dalam penggunaan mata pelajaran yang menjadi sasaran serta dalam pengembangan media ini tidak berdasarkan konteks tertentu seperti yang akan peneliti lakukan.³⁴

³³ Abdul Wahid Zaini, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan Kota Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023).

³⁴ Fahmi Syaefudin, “Pengembangan Media Aplikasi Belajar Aswat ‘Arabiyyah Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Imogiri Yogyakarta” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023).

Tesis karya Juni Kardi tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru”. Hasil penelitian ini mengkonfirmasi temuan para ahli dan pakar bahwa penggunaan Camtasia studio, sebuah alat yang mengedit materi gagasan pokok dalam Bahasa Indonesia, adalah metode yang efektif untuk pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah pengembangan media untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Titik perbedaan temuannya adalah hanya berhenti pada uji kelayakan media, tidak ada uji efektifitas media seperti yang akan dilakukan oleh peneliti. Media yang dikembangkan juga bukan merupakan media interaktif dimana siswa bisa berinteraksi seperti yang akan peneliti hasilkan.³⁵

Tesis karya Sriyadi tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa”. Hasil menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan aplikasi cari kata berbasis android di MI sekecamatan Pringsurat tahun 2020 menunjukkan peningkatan pemahaman kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian yang telah dilakukan adalah penggunaan media berbasis android

³⁵ Juni Kardi, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021).

untuk peningkatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya adalah penelitian ini tidak mengkaitkan dengan konteks tertentu.³⁶

Artikel karya Mar'atussolichah dkk tahun 2024 dengan judul "*Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesia Language*". Hasil menunjukkan bahwa Benkangen Game yang telah dikembangkan menunjukkan suatu inovasi yaitu aplikasi game berbasis kearifan lokal Magelang dengan fitur permainan berupa teka-teki budaya dan kearifan lokal Magelang, materi pembelajaran Bahasa Indonesia dikemas dalam bentuk soal dan audio yang mencerminkan kearifan lokal di Jawa Tengah. Kesamaan penelitian ini terletak pada pengkolaborasi teknologi informasi dengan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu model pengembangan yang digunakan juga sama-sama model ADDIE. Perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan media dalam bentuk game tanpa ada materi pembelajarannya dan konteks yang digunakan adalah kearifan lokal.³⁷

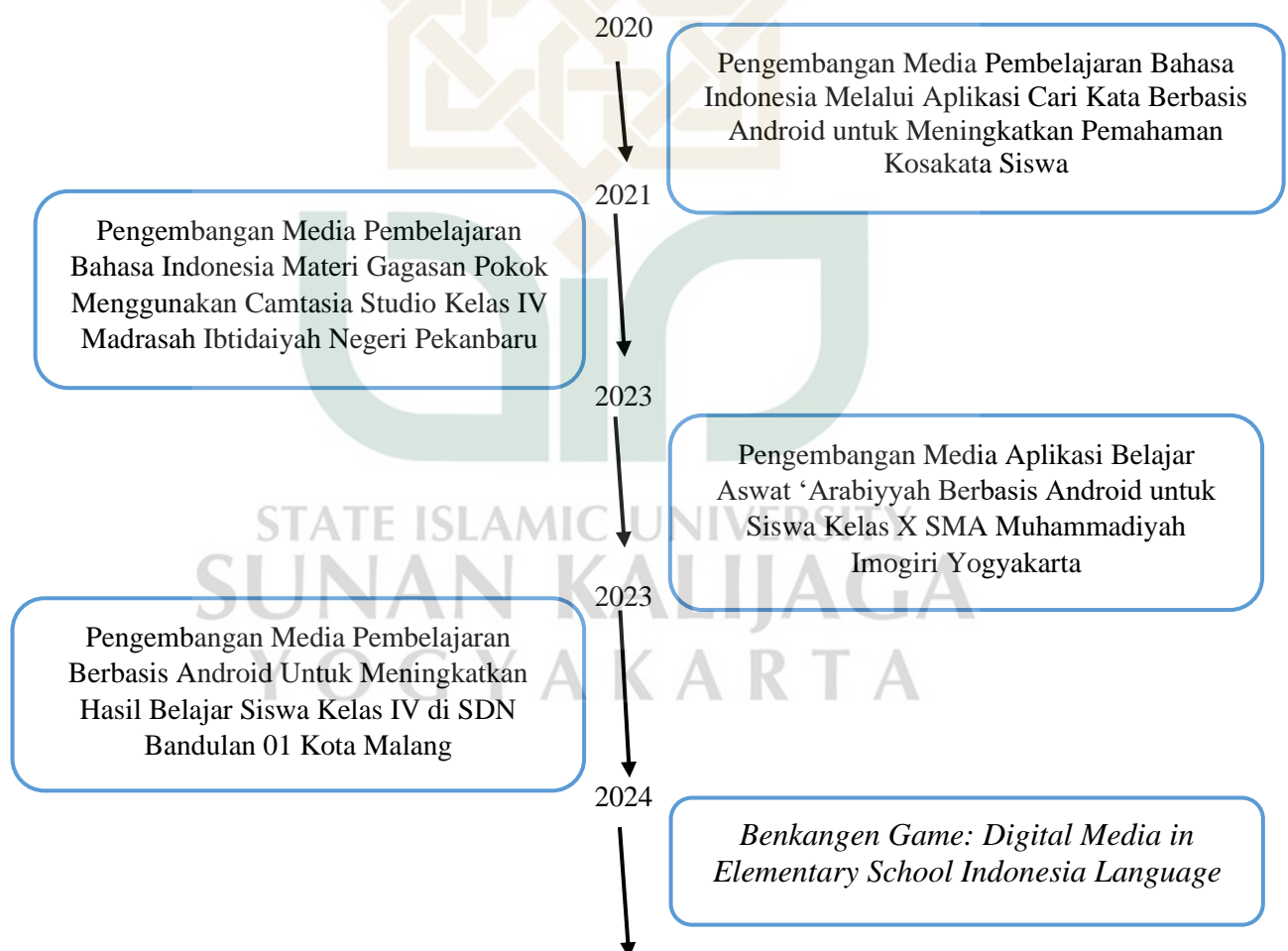
Artikel karya Khaerunnisa dkk tahun 2024 dengan judul "*Simaksaja: Visual Novel Game with TyranoBuilder Software for Islamic Moderation in Elementary Schools*" Hasil menunjukkan bahwa aplikasi Simaksaja yang telah dikembangkan menunjukkan suatu inovasi yaitu aplikasi Simaksaja berbasis karkter, pengenalan karakter Ning dan Gus, dan Kuis. Aplikasi ini juga memuat

³⁶ Sriyadi, "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa" (Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020).

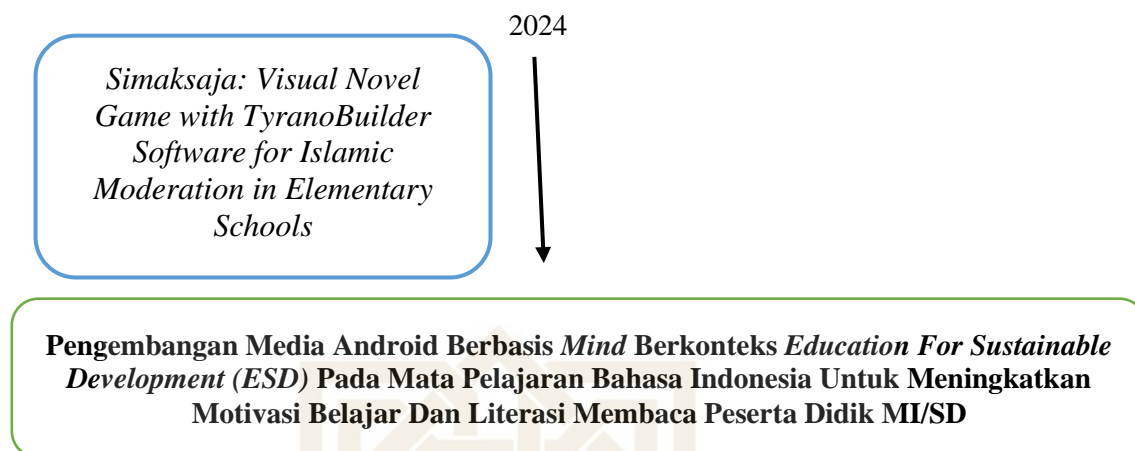
³⁷ M Mar'atussolichah dkk., "Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesian Language," *Journal of Education and Learning* Vol. 18, Nomor. 2 (2024): 480-488.

karakter moderasi beragama Aswaja Annahdliyah, profil siswa panjasila dan profil siswa *rahmatan lil 'alamin*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan adalah pengkolaborasi teknologi informasi dan pengaplikasiannya pada jenjang madrasah ibtidaiyah atau sekolah dasar. Selain itu model pengembangan yang digunakan juga sama-sama model ADDIE. Perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan media dalam bentuk game dengan konteks yang berbeda yaitu karakter dan moderasi beragama.³⁸

Road Map Penelitian



³⁸ Hamidulloh Ibda dkk., "Simaksaja: Visual Novel Game with TyranoBuilder Software for Islamic Moderation in Elementary Schools," *International Journal of Electrical and Computer Engineering* Vol. 14, Nomor. 3 (2024): 2955–2964.



Gambar 3. Road Map Penelitian

F. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran
 - a. Definisi Media Pembelajaran

Bahasa Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar," adalah asal dari istilah "media".³⁹ Media ini kemudian memiliki sifat mampu menyalurkan pesan dan dapat menjadi stimulus bagi penggunanya untuk ber dan merasa.⁴⁰ Pengertian lain yang masih sejalan, yaitu menurut Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan dalam bukunya menjelaskan bahwasannya, media adalah tempat yang membawa pesan-pesan yang ingin disampaikan oleh sumber media kepada target penerima pesan.⁴¹

³⁹ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm. 5.

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*, (Jakarta: Prenada Media, 2020), hlm. 4.

Selain itu, menurut *National Education Association* (NEA) semua barang yang memungkinkan untuk dimanipulasikan, dilihat, didengar, atau dibaca beserta instrumen sebagai keperluan kegiatan tersebut dapat disebut sebagai media.⁴² Berdasarkan uraian-uraian tentang pengertian media pembelajaran di atas, maka kesimpulannya media adalah berbagai hal yang dapat menjadi perantara dalam penyampaian informasi-informasi atau pesan pesan kepada subyek yang dituju.

Maka media dalam pembelajaran dapat diartikan berbagai hal yang dapat menjadi perantara bagi materi pembelajaran dan peserta didik. Adanya media pembelajaran berimplikasi pada materi-materi semakin mudah dimengerti oleh peserta didik. Jika dilihat berdasarkan pendapat Santrianawati dalam bukunya, Media pembelajaran adalah alat dan materi yang digunakan untuk meningkatkan dan mencapai tujuan pembelajaran.⁴³

Sejalan dengan itu Hamka mengungkapkan Media pembelajaran adalah alat bantu, baik fisik maupun tidak fisik, yang dirancang untuk berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pemahaman materi pembelajaran. Materi pembelajaran dapat

⁴² Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: Jejak Publisher, 2021), hlm. 7.

⁴³ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, hlm. 8.

diserap lebih cepat dengan menggunakan media pembelajaran secara menyeluruh oleh peserta didik, serta menstimulus minat mereka untuk menggali lebih dalam dalam proses belajar.⁴⁴

Secara khusus konsep dari media pembelajaran bahasa adalah sebuah instrumen fisik, yang dapat berupa hardware (perangkat keras) atau software (perangkat lunak), yang diambil dari sumber belajar dan digunakan oleh guru untuk menerapkan strategi pembelajaran tertentu. untuk menyampaikan pesan, informasi, atau materi kepada pembelajar. Hal ini bertujuan menciptakan interaksi multiarah agar tujuan pembelajaran bahasa dapat tercapai.⁴⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lents terdapat 4 fungsi dari media pembelajaran terutama media visual, yaitu sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Fungsi Atensi, yaitu Media pembelajaran dapat menarik siswa dan mengarahkan mereka.
- 2) Fungsi Afektif, yaitu Media visual dapat mempengaruhi perasaan dan sikap siswa.
- 3) Fungsi Kognitif, Adanya lambang atau gambar membantu mencapai tujuan dengan membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

⁴⁴ Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, hlm. 11-13.

⁴⁵ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran* (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2018), hlm. 4.

⁴⁶ Nono Heryana dkk., *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital* (Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2023), hlm. 3.

- 4) Fungsi Kompensatoris, fungsi ini berarti dengan adanya media dapat Membantu siswa yang mengalami kesulitan membaca untuk mengatur teks dan mengingat kembali informasinya.

Fungsi media dalam pembelajaran yang khusus pada pelajaran bahasa diuraikan sebagaimana di bawah ini:⁴⁷

- 1) Alat yang membantu dalam menyampaikan materi bahasa.
- 2) Mengkonkretkan informasi atau materi bahasa pembelajaran yang bersifat abstrak, seperti objek dalam pembelajaran menulis teks deskripsi, dapat dilakukan dengan menggunakan gambar, contoh konkret, atau ilustrasi yang membantu siswa memahami konsep secara lebih realistik.
- 3) Meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran bahasa yang memerlukan waktu yang cukup lama jika disampaikan secara verbal.
- 4) Memberikan dorongan positif bagi pembelajar.
- 5) Menarik perhatian pembelajar dan menjaganya tetap fokus.
- 6) Memfasilitasi komunikasi informasi yang unik dan membutuhkan penafsiran, seperti informasi mengenai peristiwa alam dalam teks eksplanasi.
- 7) Memfasilitasi berbagai jenis gaya belajar pembelajar.

⁴⁷ Dewi dan Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. hlm. 6-7.

2. Media Pembelajaran Berbasis Android

Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan menerapkan teknologi. Kenyataan bahwa siswa sudah biasa menggunakan perangkat mobile, seperti tablet, *smartphone*, dan *PDA*. Memperkuat informasi ini.⁴⁸ Perangkat mobile ini biasanya dioperasikan oleh sistem operasi android.

Android merupakan sebuah sistem operasi dibawah perusahaan Android, Inc oleh Chris White, Nick Sears, Rich Miner, dan Andy Rubin. Tujuan awal adalah mengembangkan suatu sistem operasi canggih yang dirancang khusus untuk kamera digital. Tetapi, minat masyarakat dan daya beli masyarakat terhadap kamera digital tidak signifikan, sehingga banting stir ke pengembangan *smartphone*. Pada tahun 2005, Google membeli perusahaan Android Inc.⁴⁹ Android bersifat *open source*.⁵⁰ Karena bersifat open source maka siapa saja dapat mengembangkannya dan membuat aplikasi baru di dalamnya.⁵¹

Dari definisi yang telah di jabarkan diatas, Media pembelajaran berbasis android, adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan platform atau sistem operasi android sebagai dasar pengembangannya.

⁴⁸ Ketut Sepdyana Kartini dan I Nyoman Tri Anindia Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 4, Nomor. 1, 2020, hlm. 12–19.

⁴⁹ Roni Habibi, Dinda Anik Masruro, dan Nuha Hanifatul Khonsa’, *Aplikasi Inventory Barang Menggunakan QR Code*, Aplikasi inventory, (Bandung: Kreatif, 2020), hlm. 14.

⁵⁰ Ani Ismayani, *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Thinkable* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018), hlm. 3.

⁵¹ S. Azis, *Sekali Baca Langsung Inget: Mengupas Lengkap All About Android* (Jakarta: Kuncikom, 2012).

Sehingga media tersebut dapat dioperasikan secara luas melalui *smartphone*.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia tersusun atas dua kata, bahasa serta Indonesia. bahasa memiliki arti yang luas menurut para ahli, diantaranya yaitu bahasa didefinisikan sebagai seperangkat bunyi sistematis yang dibuat pada manusia melalui alat ucap. Sehingga Bahasa Indonesia adalah ujaran/bunyi yang didapatkan masyarakat yang hidup di Indonesia.⁵² Bahasa Indonesia menjadi sebuah identitas bangsa, bahasa nasional dan bahasa pemersatu yang juga merupakan simbol dari bersatunya berbagai etnis dan latar belakang masyarakat di Indonesia, hal ini disiratkan pada 28 Oktober 1928, ketika sumpah pemuda.⁵³

b. Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia diposisikan sebagai bahasa nasional dan bahasa negara. Adapun fungsi dari kedua kedudukan tersebut dijelaskan sebagaimana berikut ini:⁵⁴

1) Bahasa nasional berfungsi sebagai:

- a) Tanda kebanggaan negara.
- b) Tanda identitas negara.

⁵² Yunus Abidin, *Konsep Dasar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 23.

⁵³ Andri Wicaksono dan Fahrurrozi, *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia (Revisi): Catatan Mengenai Kebijakan Bahasa, Kaidah Ejaan, Pembelajaran Sastra, Penerjemahan dan BIPA* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), hlm. 2-4.

⁵⁴ Awalludin, *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 6.

- c) Alat untuk menjalin hubungan antara warga negara, daerah, dan budaya.
 - d) Alat yang memungkinkan berbagai suku bangsa bersatu menjadi satu kebangsaan Indonesia.
- 2) Dengan statusnya sebagai bahasa negara, ia berfungsi sebagai
- a) Bahasa resmi negara.
 - b) Bahasa pengantar di bidang pendidikan.
 - c) Alat untuk perhubungan di tingkat nasional untuk tujuan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan.
 - d) Alat untuk pengembangan budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
- c. Pembelajaran Bahasa Indonesia
- Bahasa memiliki dua aspek: sistem lambang bunyi dan makna. Dalam arti teknis, bahasa adalah kumpulan ujaran yang memiliki arti atau makna dan diciptakan melalui alat ucap. Dalam arti praktis, bahasa adalah alat komunikasi antara anggota masyarakat.⁵⁵ Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses yang mencakup serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang tentunya memerlukan bimbingan, arahan, dan insentif dari seorang guru.⁵⁶ Dengan demikian, pembelajaran bahasa

⁵⁵ Nur Samsiyah, *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*, Bahasa, Pembelajaran, SD Kelas Tinggi (Magetan: CV. Media Grafika, 2016), hlm. 11.

⁵⁶ Yunus Abidin, *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2012).

Indonesia adalah proses yang mencakup serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mempelajari bahasa di lingkungan dan situasi tertentu dengan bantuan guru.

Dalam Kurikulum 2013, penyelenggaraan proses belajar di sekolah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dilakukan bertumpuan pada teks. Hal ini mencakup pemahaman dan pemanfaatan bacaan. Dalam perantara bacaan-bacaan ini selain pembelajaran ilmu kebahasaan, juga terintegrasi pembangunan karakter. Dalam Kurikulum Merdeka, penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia di lingkungan pendidikan difokuskan pada pengembangan empat keterampilan dasar berbahasa, keterampilan presentasi, serta menghasilkan tulisan untuk tujuan dan berbagai genre yang mencakup pengimplementasian bahasa dalam aktivitas harian.⁵⁷

d. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Fungsi penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar bahasa khususnya indonesia adalah menjadi medium pengembangan kemampuan siswa dalam memanfaatkan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, khususnya sebagai sarana komunikasi.⁵⁸ Dan tujuannya menurut Khair adalah sebagai berikut.⁵⁹

⁵⁷ Ali Mustadi dkk., *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka* (Yogyakarta: UNY Press, 2021), hlm. 51.

⁵⁸ P. Anggraini dan T. Kusniarti, *Pembelajaran Sastra Berkearifan Lokal*, 1 (Malang: UMM Press, 2019), hlm. 30.

⁵⁹ Wicaksono dan Fahrurrozi, *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia (Revisi): Catatan Mengenai Kebijakan Bahasa, Kaidah Ejaan, Pembelajaran Sastra, Penerjemahan dan BIPA*, hlm. 35.

- 1) Agar siswa dapat berkomunikasi dengan efektif dan efisien mengikuti standar etika yang berlaku secara lisan maupun tertulis.
- 2) Menyematkan rasa berharga dan rasa bangga ketika berkomunikasi dengan bahasa nasional ini. Karena bahasa Indonesia sebagai bahasa negara mempersatukan rakyatnya.
- 3) Memiliki pemahaman yang baik terhadap bahasa negara ini dan mampu mengaplikasikannya secara kreatif dan tepat dalam berbagai keperluan, Alat untuk meremajakan kemampuan intelegensi, emosi dan interaksi juga termasuk dari tujuannya.
- 4) Meresapi, menghayati dan mengambil manfaat hasil-hasil dari seni dan sastra sebagai sarana dalam melebarkan wawasan, meningkatkan kualitas kepribadian, menambah pengetahuan, serta menghargai dan mengharumkan kesastraan bangsa yang termasuk dalam bagian dari khazanah tradisi Indonesia.

e. Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia mengembangkan kecakapan olah bahasa berbahasa yang menuntut pada tanggapan dan pemahaman, yang melibatkan menyimak, membaca, dan memirsa, serta kecakapan berbahasa yang bersifat menghasilkan, mencakup berbicara, mempresentasikan, dan menulis. Pengertian kemampuan mengolah kata diuraikan sebagai berikut.⁶⁰

⁶⁰ Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*, 2022.

1) Menyimak

Kemampuan menyimak merupakan dasar untuk menguasai suatu bahasa.⁶¹ Proses dalam menyimak melibatkan aktivitas seperti mendengarkan dengan penuh perhatian, mengenali, memahami pandangan, menafsirkan ujaran bahasa, dan memberikan makna sesuai dengan latar belakang konteks yang menjadi dasar dari ujaran tersebut. Aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam kegiatan menyimak melibatkan sensitivitas terhadap bunyi bahasa, pemahaman terhadap sistem isyarat, pengembangan kosakata, penguasaan kontruksi bahasa (tata bahasa), interpretasi maksud dari kebahasaan, dan kemampuan metakognitif.⁶²

2) Membaca dan Memirsa

Membaca Ini adalah kemampuan siswa untuk memahami, menafsirkan, mengartikan, dan merenungkan materi cetak, visual, dan/atau audiovisual sesuai dengan tujuan dan kepentingannya dalam rangka mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensi mereka. Segala hal yang didapat dari membaca memungkinkan seseorang untuk memperkuat kemampuan berpikirnya, mempertajam pandangannya dan memperluas

⁶¹ Azimah Azzahra dkk, "Mengembangkan Keterampilan Menyimak Yang Kritis Di Kelas Tinggi," *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* Vol. 3, Nomor. 3, 2023, hlm. 39–52.

⁶² Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.

wawasannya.⁶³ Aspek-aspek yang perlu dikembangkan melalui kegiatan membaca dan memirsa melibatkan sensitivitas terhadap lambang bunyi, huruf, sistem isyarat, mengembangkan perbendaharaan kata, pemahaman struktur bahasa (tata bahasa), penafsiran makna, dan kemampuan metakognitif.

3) Berbicara dan Mempresentasikan

Kemampuan berbicara dapat ditafsirkan menjadi alat untuk membuat berbagai macam informasi, mengemukakan kemauan serta mengungkapkan berbagai perasaan.⁶⁴

Mempresentasikan adalah kemampuan untuk secara komunikatif dan santun menyampaikan ide atau tanggapan dengan cara yang fasih, akurat, bertanggung jawab, mengajukan dan/atau menanggapi pertanyaan atau pernyataan, dan/atau menyampaikan perasaan secara lisan sesuai konteks melalui berbagai jenis media, seperti media visual, digital, audio, dan audiovisual.

Kepekaan terhadap bunyi bahasa, sistem isyarat, kosakata, makna, struktur bahasa (tata bahasa), dan metakognisi adalah beberapa komponen yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam berbicara.

4) Menulis

⁶³ Arwita Putri dkk, "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi," *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, Vol. 3, Nomor. 2, 2023, hlm. 51–62.

⁶⁴ Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 9, Nomor. 4, 2020, hlm. 411–422.

Menulis adalah kemampuan untuk menyampaikan ide, tanggapan, dan perasaan dengan cara yang fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang diunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung.⁶⁵ Penggunaan ejaan, kosa kata, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam berbagai jenis teks adalah beberapa bagian yang dapat dibuat saat menulis.

f. Pembelajaran Kosakata Baru

Salah satu komponen pembelajaran bahasa yang sangat penting adalah pemahaman kosakata. Soedjito mengatakan bahwa kosakata terdiri dari (1) semua kata yang ada dalam suatu bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seseorang saat berbicara; (3) kata-kata yang digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan; dan (4) daftar kata yang disusun seperti kamus dengan penjelasan praktis dan singkat.⁶⁶ Menurut Goys Keraf Kosakata adalah elemen yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa, termasuk berbicara, mendengar, membaca, dan menyimak. Keempat

⁶⁵ Ananda Rival Prakoso, Putu Seriardana, dan Luh Diah Surya Adnyani, "Implementasi Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Explanation Text," *Indonesian Gender and Society Journal*, Vol. 2, Nomor. 1, 2021, hlm. 1–9.

⁶⁶ Iqra Juniar Saputra, "Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Teks Naratif," *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* Vol. 4, Nomor. 1, 2021, hlm. 19–28.

keterampilan ini merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan fikiran.⁶⁷

Menurut Zuchidi Penguasaan kosakata adalah kemampuan seseorang untuk mengenali, memahami, dan menggunakan kata-kata dengan baik dan benar melalui mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Mengenali kata berarti mendapatkan kata-kata baru dari hasil mendengarkan atau membaca. Memahami kata-kata berarti memperoleh kosakata baru, mengerti arti kata tersebut, serta memahami hubungan antara kata dan konsep yang diwakilinya.⁶⁸

Kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung pada jumlah dan kualitas kosakata yang dikuasai.⁶⁹ Chall menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa tingkat kesulitan kosakata mempunyai korelasi yang tinggi dengan tingkat kesulitan pemahaman.⁷⁰

g. Pembelajaran Identifikasi Isi dan Karakter Tokoh

Dalam suatu karya sastra terdapat unsur intrinsik. Isi teks ditinjau dari tiga bagian unsur intrinsik, yaitu tema, dan amanat, kemudian karakter tokoh merupakan bagian dari unsur intrinsik yaitu penokohan.⁷¹

⁶⁷ D. Gorys Keraf, *Diksi dan Gaya Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), hlm. 64.

⁶⁸ Yusni, *Penguasaan Kosa Kata dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2024), hlm.

⁶⁹ Kastam Syamsi, "Metode Pembelajaran Kosakata," *Cakrawala Pendidikan* Vol. 1, Nomor. 2, 1998, hlm. 15–16.

⁷⁰ *Ibid.* hlm. 15–16.

⁷¹ Awalludin, Muhamad Doni Sanjaya, dan Nia Sevriyani, "Kemampuan Dan Kesulitan Siswa Kelas VIII Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama," *Jurnal Bindo Sastra* Vol. 4, Nomor. 1, 2020, hlm. 38–47.

Menurut Nurgiantoro tema adalah sesuatu yang menjadi dasar cerita dan merupakan inti dari keseluruhan narasi. gagasan dasar umum. Kemudian amanat adalah pesan atau hikmah yang dapat diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan sebagai cermin maupun panduan hidup. Sedangkan tokoh menunjukkan orang atau pelaku cerita dan penokohan adalah sifat dan sikap para tokoh.⁷²

h. Pembelajaran Kalimat Efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang mengandung gagasan utama dan unsur minimal berupa subjek dan predikat, yang disusun dengan sadar untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh penulis.⁷³ Kalimat efektif dapat dicirikan dengan berbagai hal yaitu, (1) Terdapat aspek-aspek yang urgen dan utama dalam setiap kalimatnya; (2) Terdapat pemanfaatan aturan yang tepat dalam berkata; (3) Mempergunakan pilihan kata yang benar; (4) Konstruksi bahasa dan *road map* pikiran memanfaatkan sepadannya struktur bahasa dan cara berpikir yang logis matematis; (5) Memanfaatkan kesetaraan rupa bahasa yang digunakan; (6) Terdapat penekanan pada pokok gagasan

⁷² Josilia Lotto Limbong dan Suparman Suparman, “Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIII Smp Negeri 10 Kota Palopo,” *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* Vol. 2, Nomor. 1, 2018, hlm. 40.

⁷³ Nita Nopita, Ade Maftuh, dan Riga Zahara Nurani, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif (Studi Siswa Kelas III SD Negeri Mugarsari Tasikmalaya),” *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* Vol. 3, Nomor. 2, 2023, hlm. 180–195.

dalam teks; (7) Efektif dalam memanfaatkan kata; (8) Konstruksi kalimat dengan struktur yang beraneka macam.⁷⁴

4. *Education for sustainable Development (ESD)*

Education for sustainable Development (ESD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan didefinisikan sebagai proses pendidikan yang mengubah pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap seseorang untuk menciptakan masyarakat yang lebih adil dan berkelanjutan bagi semua orang. *ESD* merupakan bentuk pembelajaran sepanjang hidup yang bertujuan untuk memberi tahu dan melibatkan orang untuk menjadi kreatif, memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, memiliki literasi ilmiah dan sosial, dan berkomitmen pada tanggung jawab sosial dan pribadi.⁷⁵ *ESD* tujuan adalah untuk memungkinkan generasi saat ini dan masa depan untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan menggunakan pendekatan pembangunan berkelanjutan yang seimbang dan terpadu yang mempertimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan.

Berdasarkan ulasan di atas, definisi *ESD* dapat diartikan sebagai suatu pendidikan dan proses belajar sepanjang hayat yang memotivasi revolusi dalam ilmu pengetahuan, kemampuan, value, tingkah laku bagi masyarakat yang kreatif, berkelanjutan, adil, dan mampu menyelesaikan

⁷⁴ Dilla Fadhillah, *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022), hlm. 54-55.

⁷⁵ Nuansa Bayu Segara, "Education for Sustainable Development (ESD) Sebuah Upaya Mewujudkan Kelestarian Lingkungan," *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, Vol. 2, Nomor. 1, 2015, hlm. 22-30.

masalah saintifik, serta sosial secara terikat pada tanggung jawab pribadi dan kelompok.

a. Pilar-Pilar *Education For Sustainable Development (ESD)*

Terdapat tiga bidang yang menjadi fokus dalam *ESD*, yaitu terdiri dari sosial-budaya, lingkungan, dan ekonomi yang menjadi pilar pendorong bagi pembangunan berkelanjutan.⁷⁶ *ESD* memberikan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, sikap, dan perilaku yang mendorong setiap siswa untuk bertanggung jawab dan bertanggung jawab atas lingkungan, kelangsungan ekonomi, penghormatan terhadap keragaman budaya, dan pemberdayaan masyarakat secara seimbang.⁷⁷

Pilar Pemahaman tentang peran manusia dan institusi sosial dalam perubahan dan pembangunan disebut sosial budaya. Kemudian ada pilar ekonomi, yang berfokus pada keterbatasan dan potensi pertumbuhan ekonomi, serta dampaknya terhadap masyarakat dan lingkungan. Pilar ini berfokus pada evaluasi tingkat konsumsi individu dan masyarakat, dan pilar lingkungan, yang berfokus pada kesadaran terhadap sumber daya alam, lingkungan hidup fisik yang rentan, dampak aktivitas manusia, dan pengambilan keputusan yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.⁷⁸

⁷⁶ UNESCO, *Education For Sustainable Development*, 2012.

⁷⁷ Mursyid Mustafa dkk., "Implementation of Islamic Values in Houses around Darul Istiqamah Islamic Boarding School in Maccopa, Maros," *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities*, Vol. 26, Nomor. 4, Desember 2018, hlm. 2731–2746.

⁷⁸ Fazita Apritama Dewi Fau, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Konteks *Education for Sustainable Development (ESD)* Pada Materi Sistem Koloid Dan

b. Kompetensi untuk keberlanjutan

Terdapat 8 kompetensi untuk menunjang pendidikan yang berkualitas menurut UNESCO, yaitu sebagai berikut:⁷⁹

- 1) Kompetensi berpikir sistem (urut), meliputi: (a) Dapat mencirikan dan mengerti hubungan; (b) Dapat memeriksa dengan teliti sistem yang rumit; (c) Dapat memahami konstruksi dan alasan suatu sistem ada dalam berbagai subjek dan ukuran yang berbeda; (d) Dapat melalui suasana yang tidak pasti.
- 2) Kompetensi antisipatif, meliputi: (a) Dapat mengerti dan menilai berbagai kemungkinan, peluang, dan hal-hal yang diperlukan; (b) Dapat menghadirkan visi untuk masa depan, (c) Dapat mengaktualisasikan prinsip kehati-hatian untuk mengevaluasi konsekuensi dari suatu perbuatan; (d) Dapat mengetasi risiko dan perubahan.
- 3) Kompetensi normatif, meliputi: (a) Dapat mengerti dan menyadari norma dan nilai yang mendasari tindakan seseorang, (b) Dapat mendiskusikan nilai, prinsip, tujuan, dan target keberlanjutan, dalam konteks konflik kepentingan, pengetahuan, dan kontradiksi yang tidak pasti.

Pengaruhnya Terhadap Literasi Kimia Peserta Didik SMA.” (Master Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023), hlm 16.

⁷⁹ Shinta Purnamasari dan Aldila Nurrul Hanifah, “*Education for Sustainable Development (ESD) Dalam Pembelajaran IPA,*” *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, Vol. 1, Nomor. 2, 2021, hlm. 69–75.

- 4) Kompetensi strategis, dapat berkembang secara kolektif dan meaplikasikan tindakan inovatif yang mengembangkan keberlanjutan di tingkat lokal dan tingkat global.
- 5) Kompetensi kolaborasi, meliputi: (a) Dapat mengambil pelajaran dari yang lain; (b) Dapat mengerti dan hormat pada kebutuhan, pandangan, dan tindakan orang lain (empati); (c) Dapat mengerti yang berkenan dan menyinggung hati orang lain; (d) Dapat mengatasi konflik dalam kelompok; (e) Dapat mewedahi kerjasama dan pemecahan masalah partisipatif.
- 6) Kompetensi berpikir kritis, meliputi: (a) Dapat mengevaluasi norma, tindakan, dan pendapat; (b) Dapat menghayati nilai-nilai diri sendiri, pandangan, dan tindakan; (c) Dapat menempati posisi dalam wacana keberlanjutan.
- 7) Kompetensi kesadaran diri, meliputi: (a) Dampu menyadari perannya sendiri dalam komunitas lokal dan masyarakat secara global; (b) Dapat terus menilai dan lebih menimbulkan semangat tindakan seseorang; (c) Dapat mengatasi perasaan dan keinginan seseorang.
- 8) Kompetensi pemecahan masalah terintegrasi: (a) Dapat mengimplementasikan kerangka pemecahan masalah yang berbeda untuk masalah keberlanjutan yang kompleks; (b) Dapat merancang berbagai pilihan solusi yang layak, inklusif, dan adil yang memfasilitasi pembangunan berkelanjutan; (c) Mampu mengaitkan kedua kompetensi sebelumnya.

5. Literasi Membaca

a. Definisi dan Tujuan Literasi

Literasi pada masa lampau didimainkan sebagai abilitas untuk bisa membaca dan menulis teks atau buku.⁸⁰ Namun, dewasa ini literasi diartikan lebih luas lagi, ini dianggap sebagai kemampuan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta kemampuan berbahasa lainnya yang menjadi bagiannya.⁸¹

Literasi memiliki tujuan utama untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri mereka sebagai komunikator yang kompeten dalam berbagai konteks. Berdasarkan tujuan utama ini, maka literasi memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:⁸²

- 1) Menjadikan peserta didik sebagai seorang yang memiliki kemampuan membaca, menulis, dan mengkomunikasikan.
- 2) Meningkatkan kemampuan ber pada peserta didik.
- 3) Meningkatkan dan memperdalam motivasi belajar.

⁸⁰ Sahiruddin, *Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Di Era Digital* (Malang: MNC Publishing, 2021), hlm. 2.

⁸¹ Ni Nyoman Padmadewi dan Luh Putu Artini, *Literasi Di Sekolah, Dari Teori Ke Praktik* (Bali: Nilacakra, 2018), hlm. 1.

⁸² Yunus Abidin, Tita Mulyati, dan Hana Yunansah, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021). hlm, 25.

- 4) Mengembangkan kemandirian siswa sebagai seorang pembelajar yang kreatif, inovatif, produktif, dan berkarakter.

b. Definisi Literasi Membaca

Salah satu literasi pokok adalah literasi membaca. Kementerian Agama dalam *Framework Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia* mendefinisikan bahwa literasi membaca adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan strategi yang digunakan untuk membangun pemahaman teks dalam berbagai konteks. Kemudian OECD (*Organisation for Economic Co-operation and Development*) mendefinisikan Literasi membaca adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan teks tertulis guna mencapai tujuan sesuai kebutuhan, mengembangkan pengetahuan dan potensi, serta berpartisipasi dalam masyarakat.⁸³

Kemampuan literasi harus dikembangkan sedini mungkin karena berperan penting menciptakan generasi yang mampu meraih kesuksesan, yang berdampak pada masyarakat yang cerdas dan berbudaya. Budaya literasi membaca ini bahkan sudah harus ditanamkan pada anak yang belum memasuki usia sekolah, yakni dengan memperkenalkan buku-buku bergambar. Level bacaan tersebut nantinya akan meningkat sesuai dengan bertambahnya usia anak. Kemampuan literasi akan membuka wawasan sehingga menjadikan

⁸³ Komponen 2 Program REP MEQR, *Framework Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022).

sumber daya manusia yang lebih berkualitas, terutama di dunia pendidikan.⁸⁴

Jadi literasi membaca adalah sebuah keterampilan membaca tingkat tinggi dimana anak bukan saja membunyikan huruf, tetapi memahami bahan bacaan, mampu ber kritis terhadap bacaan, serta merefleksikan bacaannya untuk pengembangan pengetahuan dan partisipasi dalam masyarakat.

c. Teknik Meningkatkan Literasi Membaca

Beberapa teknik dapat digunakan untuk meningkatkan literasi membaca. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Model, metode dan media pembelajaran

Penggunaan model dan metode dalam pembelajaran di sekolah sangat berkaitan dalam meningkatkan literasi membaca.⁸⁵

2) Peran orang tua

Orang tua memiliki peran penting dalam membangun kebiasaan literasi peserta didik. Beberapa perannya yaitu sebagai pembimbing, sebagai teladan, sebagai fasilitator, sebagai motivator, sebagai sahabat dan dapat berkomunikasi efektif dengan anak serta sebagai pemberi *reward* dan *punishment*.⁸⁶

⁸⁴ Dian Aswita dkk., *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21* (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022), hlm. 95.

⁸⁵ Ardhana Januar Mahardhani dkk., “Pemberdayaan Siswa SD Dalam Literasi Membaca Melalui Media Bergambar Di Magetan,” *Buletin KKN Pendidikan* Vol. 3, Nomor. 1 (2021): 11–22.

⁸⁶ Fikriyah Fikriyah, Titi Rohaeti, dan Anri Solihati, “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar,” *DWIJA CENDEKIA: jurnal riset pedagogik* Vol. 4, Nomor. 1 (2020): hlm. 94–107.

3) Motivasi, minat dan disiplin

Untuk meningkatkan literasi, seseorang harus menyadari betapa pentingnya berliterasi. Kesadaran ini akan mendorong minat dan keinginan untuk berliterasi, yang pada gilirannya akan membuat mereka tekun dalam berliterasi.⁸⁷

4) Penanaman Budaya

"Budaya" merujuk pada tindakan yang berulang. Seseorang akan terakulturasi oleh budaya jika tinggal di daerah dengan tingkat literasi membaca yang tinggi.⁸⁸

6. Motivasi

a. Definisi dan Jenis-Jenis Motivasi

Motivasi adalah dorongan dalam diri seseorang yang terdiri dari gairah, kepuasan, dan keinginan untuk melakukan sesuatu (belajar) untuk mencapai tujuan tertentu.⁸⁹ Berdasarkan teori kepribadian, istilah motivasi pada umumnya digunakan untuk mengibaratkan suatu hasrat akan kebutuhan atau keinginan untuk berbuat sesuatu.⁹⁰ Hal ini berarti jika suatu hal adalah kesenangan dan keinginannya maka akan dilakukan dengan sepenuh hati. Disamping itu, semangat individu yang

⁸⁷ Nahason Bastin, *Keterampilan Literasi, Membaca, Dan Menulis* (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022), hlm. 139

⁸⁸ Rika Ariyani, Habibah Habibah, dan Dina Puspita, "Membangun Budaya Literasi Mahasiswa Di Stai Syekh Maulana Qori (Smq) Bangko," *Jurnal Literasiologi* Vol. 6, Nomor. 2 (2021): 143–151.

⁸⁹ Haryanto, *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray* (Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022), hlm. 21.

⁹⁰ Musri'ah, "Peningkatan Motivasi Belajar Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Melalui Metode Example Non Example: Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Example," dalam Mulyo Hartono dan Misbahul Munir, (ed.), *Jurnal Guru Profesional*, 2018, hlm. 10.

termotivasi akan memiliki energi untuk berbuat suatu aktivitas dalam kurun masa yang panjang.⁹¹ Motivasi belajar tidak mampu terlihat secara kasat mata dalam waktu yang tepat, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku. Tingkah laku tersebut bisa muncul karena adanya dorongan-dorongan.⁹² Motivasi belajar bisa berasal dengan dorongan dari individu atau dari faktor eksternal lainnya.

- 1) Motivasi yang asalnya dari diri individu (intrinsik), Menurut Djamarah motivasi intrinsik adalah dorongan yang hidup dan berfungsi meskipun tidak dengan rangsangan dari luar diri.⁹³ Perihal ini berarti adalah keinginan untuk belajar ataupun rasa ingin tahu akan pengetahuan. Rangsangan dari luar diri itu misalnya orang lain dan lingkungan, karena itu orang yang memiliki motivasi intrinsik tidak mudah kehilangan motivasi.⁹⁴ Dengan adanya motivasi ini dalam belajar maka peserta didik akan mempunyai tumpukan energi untuk terus melakukan kegiatan belajarnya.⁹⁵
- 2) Motivasi yang berasal dari luar diri (ekstrinsik), adalah motivasi yang akan aktif dan berfungsi karena adanya stimulus dari luar.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁹¹ Hariandja, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm. 324.

⁹² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023), hlm. 63.

⁹³ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm. 6.

⁹⁴ Jewellius Kistomi M, *Berdamai Dengan Quarter Life Crisis: Seni Menerima Segala Masalah, Menumbuhkan Bahagia, Dan Melanjutkan Hidup* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022), 69.

⁹⁵ Yosefo Gule, *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)* (Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022), hlm. 49.

Dalam hal motivasi belajar ekstrinsik adalah ketika peserta didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor situasi belajar. Peserta didik belajar karena mereka ingin mencapai tujuan di luar apa yang dipelajari.⁹⁶ Karena berasal dari luar diri, maka motivasi ini akan mudah hilang seiring hilangnya faktor yang mestimulusnya tersebut, hal ini karena motivasi tersebut di luar kendali individu.

Menurut Hamzah B. Uno stimulus motivasi baik yang intrinsik maupun ekstrinsik memiliki beberapa indikator yaitu sebagai berikut.⁹⁷

- 1) Memiliki hasrat dan keinginan berhasil.
- 2) Memiliki dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita masa depan.
- 4) Memiliki penghargaan dalam belajar.
- 5) Memiliki lingkungan belajar yang kondusif.

b. Tujuan dan Implikasi Motivasi

1) Tujuan motivasi

S.Nasution menyatakan bahwa motivasi memiliki berbagai tujuan yang dijelaskan dalam point-point di bawah ini,⁹⁸

⁹⁶ Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. hlm. 6.

⁹⁷ B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, hlm. 31.

⁹⁸ Zubairi, *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), hlm. 26.

- a) Membantu terciptanya kelakuan atau perbuatan, tanpa keberadaan motivasi maka tidak akan muncul adanya tindakan, misalnya dalam belajar.
- b) Motivasi memiliki fungsi dalam mengarahkan perbuatan guna menggapai tujuan.
- c) Motivasi memiliki fungsi sebagai organisator, yang akan memutuskan lambat atau cepatnya suatu hal dikerjakan.

2) Implikasi motivasi

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh upaya guru untuk menumbuhkan keinginan siswa untuk belajar. Ada beberapa dampak pada pembelajaran, seperti berikut:⁹⁹

- a) Motivasi untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan proses belajar. Tanpa motivasi, belajar akan sulit berhasil.
- b) Pengajaran yang disesuaikan dengan minat, dorongan, dan keinginan siswa.
- c) Guru selalu berusaha untuk membuat siswa memiliki motivasi diri yang tinggi.
- d) Kesuksesan atau kegagalan dalam menumbuhkan dorongan dalam pengajaran terkait erat dengan bidang.
- e) Teori motivasi merupakan komponen penting dari dasar pengajaran.

⁹⁹ Ibid.

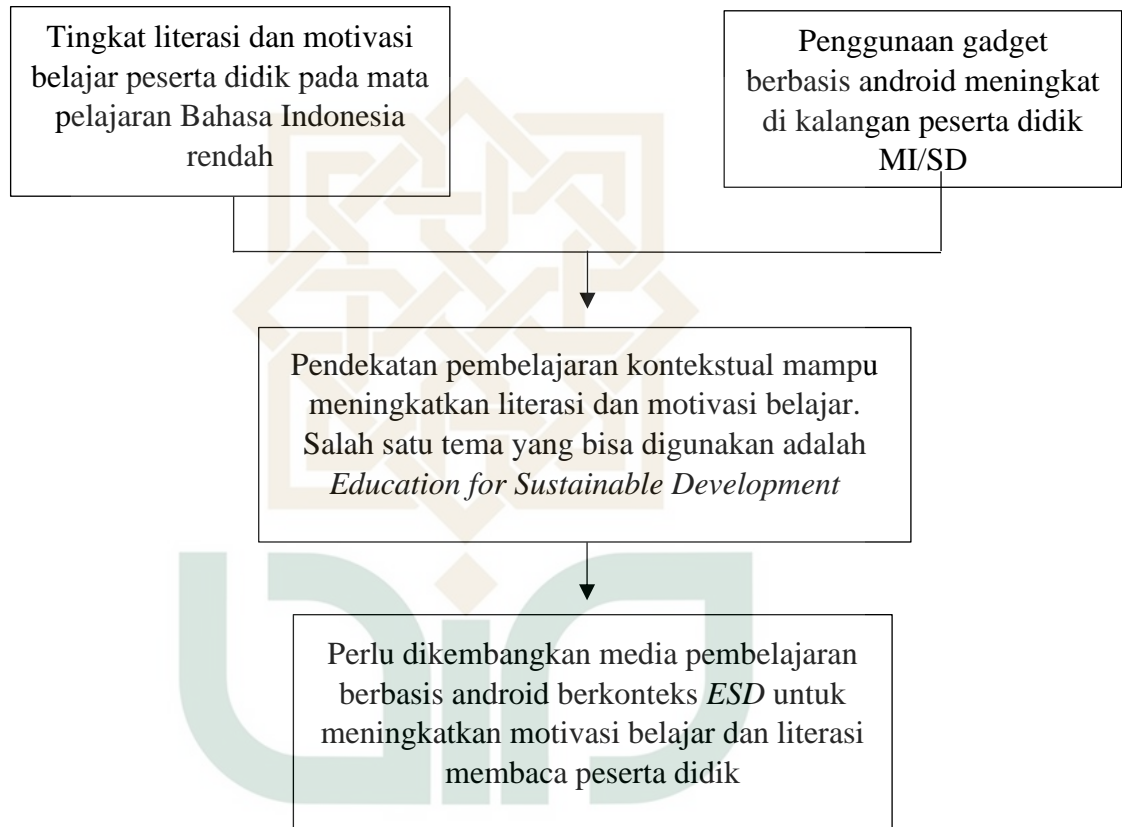
7. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil capaian yang dilaksanakan oleh *PISA* pada tahun 2022 diketahui bahwa literasi dasar khususnya literasi membaca peserta didik di Indonesia tergolong rendah. Rendahnya literasi membaca peserta didik sangat berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan observasi lapangan diketahui bahwasannya hasil pembelajaran dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia masih rendah.

Berbanding terbalik dengan literasi membaca, motivasi, hasil belajar dan keikutsertaan peserta didik dalam belajar. Penggunaan *gadget* pada peserta didik sekolah dasar justru meningkat dan didominasi untuk mengakses hiburan dibandingkan dengan keperluan pendidikan. Untuk menumbuhkan *longlife education*, peserta didik perlu dibekali dengan konten yang kontekstual dan bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat. Salah satu konteks yang bisa dimasukkan dan sejalan dengan hal ini adalah *education for sustainable development*. Sehingga perlu dikembangkan media berbasis android. Pengembangan literasi sejalan dengan salah satu tujuan dari *education for sustainable development* atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan karena secara definisi muara dari keduanya adalah sama-sama menciptakan masyarakat yang berkontribusi bagi bangsa dan negara. Sehingga diharapkan pengembangan media berbasis android berkonteks *education for sustainable development (ESD)* pada mata

pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik MI/SD.

Kerangka Berpikir



Gambar 4. Kerangka Berpikir

G. Sistematika Pembahasan

1. Bab I bagian pendahuluan terdiri atas gambaran umum penulis yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kajian teori, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian mengenai pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *ESD* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik MI/SD.

2. Bab II bagian metode penelitian memberikan penjelasan tentang jenis penelitian, model pengembangan, subjek, prosedur, dan instrumen yang digunakan untuk mengembangkan media android berbasis *Mind* berkonteks ESD dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca siswa MI/SD.
3. Bab III bagian hasil penelitian dan pembahasan yang berisi hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti mengenai hasil pengembangan media evaluasi, kelayak media evaluasi dan efektifitas pengembangan media android berbasis *Mind* berkonteks *ESD* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik MI/SD.
4. Bab IV bagian penutup berisi tentang kesimpulan akhir penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media android berbasis *MIND* berkonteks *Education for Sustainable Development (ESD)* untuk meningkatkan literasi membaca dan motivasi belajar, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu: *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan dengan melakukan analisis kebutuhan secara global dan lokal serta analisis peserta didik. Tahap *design* dilakukan dengan pemilihan materi, penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan *storyboard* dan menyusun lembar validasi. Tahap *develop* dilakukan dengan pembuatan media pada aplikasi dan validasi produk. Tahap *implementation* dilakukan dengan melakukan penerapan produk di kelas 4 MI Nurul Ghosyiyah dan SDN Pisangan 03 Tangerang Selatan. Tahap *evaluation* dilakukan dengan mengolah data hasil respon guru, respon peserta didik, *pretest* dan *posttest* literasi membaca, serta *pretest* dan *posttest* literasi membaca.
2. Hasil uji kelayakan dari berbagai ahli yaitu ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media android berbasis *MIND* berkonteks *Education for Sustainable Development (ESD)* ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi kosakata baru, identifikasi isi teks dan karakter tokoh dan kalimat efektif. Respon guru dan peserta didik

juga menunjukkan kemudahan penggunaan dan keterbacaan media android berbasis *Mind* berkonteks *ESD* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi membaca peserta didik.

3. Pengaruh media setelah diterapkan pada peserta didik menunjukkan bahwa media tersebut berpengaruh meningkatkan literasi membaca dan motivasi belajar, dilihat dari uji parametrik yaitu uji *paired sample t-test*. Besar pengaruh pada literasi membaca berdasarkan skor *n-gain* adalah sedang dan besar pengaruh pada motivasi belajar adalah tinggi.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Media android berbasis *Mind* berkonteks *Education for Sustainable Development (ESD)* dapat digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun kelompok. Peserta didik yang baru pertama kali menggunakan bisa dipandu terlebih dahulu dalam menggunakan media.
2. Guru dapat memanfaatkan media android berbasis *Mind* berkonteks *Education for Sustainable Development (ESD)* sebagai tugas mandiri di rumah karena beberapa materi dapat diakses tanpa perlu pendampingan yang *intens*.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi produk

Penyebarluasan media android berbasis *MIND* berkonteks *Education for Sustainable Development (ESD)* melalui grup whatsapp guru-guru Se-Kecamatan Ciputat Timur, media sosial dan website yang peneliti buat khusus dalam *blog* tidak berbayar. Tujuannya adalah agar media bisa

dimanfaatkan oleh siapa saja yang membutuhkan. Adapun tautan-tautannya adalah sebagai berikut.

- a. Tautan google drive

<https://drive.google.com/drive/folders/1You2qt6StfE3W-O7ysSwiWMLzfB1ABhy?usp=sharing>

- b. Media sosial

Instagram: ratih.rdj_

- c. Tautan *blog*

<https://ratihedu.blogspot.com/2024/06/media-pembelajaran-bahasa-indonesia.html>

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Materi dalam media android berbasis *MIND* berkonteks *ESD* dapat dikembangkan pada materi-materi lainnya.
- b. Stimulus dalam media bisa ditambahkan video-video ataupun tautan-tautan menuju *platform* bacaan yang menarik seperti *letsread.com*.
- c. Implementasi produk dapat dilakukan ke lebih banyak subjek agar mendapatkan hasil yang lebih komprehensif.
- d. Penyebaran media dapat dibarengi dengan sosialisasi langsung pada guru-guru agar guru lebih paham dalam menggunakannya.
- e. Implementasi bisa dilakukan dalam beberapa fase untuk menyiasati kegiatan-kegiatan peserta didik lainnya. Hal ini juga agar penelitian bisa dilakukan lebih lama.

Daftar Pustaka

- Abidin, Yunus. *Konsep Dasar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- . *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2012.
- Abidin, Yunus, Tita Mulyati, and Hana Yunansah. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Ahmad, Marzuki, Rahmat Afandi Dongoran, Sabri Sabri, and Reviva Safitri. “Pembinaan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Kontekstual.” *Jurnal Adam: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2023): 325–334.
- Amalia, Nita, and Milna Rahayunianti. “Inovasi Pemuda Melalui Forum Taman Baca Masyarakat (FTBM) Kabupaten Sinjai Dalam Mewujudkan Sustainable Quality Education.” In *Proceedings University of Muhammadiyah Yogyakarta*, 2:317–313. Yogyakarta, 2022.
- Anasti, Ririn, Lawe Anasta, Harnovinsah, and Lin Oktris. *Sukses Menyelesaikan Skripsi Dengan Metode Penelitian Kuantitatif Dan Analisis Data SPSS*. Jakarta: Salemba Empat, 2022.
- Anggraini, P., and T. Kusniarti. *Pembelajaran Sastra Berkearifan Lokal*. 1. Malang: UMMPress, 2019.
- Arafah, Burhanuddin, and Muhammad Hasyim. “Digital Literacy on Current Issues in Social Media: Social Media as a Source of Information.” *Journal of Theoretical and Applied Information Technology* 101, no. 10 (2023).
- Ariyani, Rika, Habibah Habibah, and Dina Puspita. “Membangun Budaya Literasi Mahasiswa Di Stai Syekh Maulana Qori (Smq) Bangko.” *Jurnal Literasiologi* 6, no. 2 (2021): 143–151.
- Aswita, Dian, Nurmawati, Salamia, Siti Sarah, Syifa Saputra, Eko Setyadi Kurniawan, Marisa Yoestara, Sarah Fazilla, Zulfikar, and Zaiyana Putri. *Pendidikan Literasi: Memenuhi Kecakapan Abad 21*. Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2022.
- Awalludin. *Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Awalludin, Awalludin, Muhamad Doni Sanjaya, and Nia Sevriyani. “Kemampuan Dan Kesulitan Siswa Kelas VIII Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Drama.” *Jurnal Bindo Sastra* 4, no. 1 (2020): 38–47.

- Azan, Khairul, Yohanssen Pratama, Fadhilaturrahmi, Asep Nuhdi, Mesra Wati Mesra Wati Ritonga, Indah Rizki Anugrah, Iko Agustina Boangmanalu, Vitri Angraini Hardi, Lutfi Ariefianto, and Ns. Putu Agus Ariana. *Kapita Selekta Pendidikan*. Riau: CV. Dotplus Publisher, 2021.
- Azis, S. *Sekali Baca Langsung Inget: Mengupas Lengkap All About Android*. Jakarta: Kuncikom, 2012.
- Azzahra, Azimah, Husna Ibrahim, Nur Rohimah, Shakira Fadla Nasution, and Zulfa Zakiyyah. "Mengembangkan Keterampilan Menyimak Yang Kritis Di Kelas Tinggi." *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan* 3, no. 3 (2023): 39–52.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2023.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud. "Main." *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2023. <https://kbbi.web.id/main>.
- Badan Pusat Statistik. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022*, 2022.
- Bastin, Nahason. *Keterampilan Literasi, Membaca, Dan Menulis*. Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42.
- Cholifah Tur, Rosidah, Baharuddin Azmy, and Amel Widya Hanindita. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD*. Sukabumi: Jejak Publisher, 2022.
- Darma, Budi. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, n.d.
- Daud, Serly, Asna Aneta, Novrianty Djafri, and Muhammad Isman Jusuf. *Model Serli: Social, Education, Reaction, Leadership, Inovation*. Indramayu: Penerbit Adab, 2020.
- Dewi, Putri Kumala, and Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2018.
- Fadhillah, v. *Materi Ajar Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher), 2022.
- Fanani, Moh Zainal. "Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education* 2, no. 1 (2018): 57–76.

- Fatirul, Achmad Noor, and Djoko Adi Walujo. *Metode Penelitian Pengembangan Bidang Pembelajaran (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022.
- Fau, Fazita Apritama Dewi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Konteks Education for Sustainable Development (ESD) Pada Materi Sistem Koloid Dan Pengaruhnya Terhadap Literasi Kimia Peserta Didik SMA.” Master Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.
- Fikriyah, Fikriyah, Titi Rohaeti, and Anri Solihati. “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Peserta Didik Sekolah Dasar.” *DWIJA CENDEKIA: jurnal riset pedagogik* 4, no. 1 (2020): 94–107.
- Finishi, Sri Adinda, and Friyatmi Friyatmi. “Pengaruh Program Gerakan Literasi Sekolah Dan Penggunaan Smarthphone Terhadap Minat Baca Siswa.” *Jurnal Ecogen* 6, no. 3 (2023): 434–442.
- Gorys Keraf, D. *Diksi Dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Griffiths, Tom G. “Education to Transform the World: Limits and Possibilities in and against the SDGs and ESD.” *International Studies in Sociology of Education* 30, no. 1–2 (2021): 73–92.
- Gule, Yosefo. *Motivasi Belajar Siswa (Studi Kasus Tinjauan Melalui Kompetensi Sosial Dan Keteladanan Guru)*. Jawa Barat: Penerbit Adab, 2022.
- Habibi, Roni, Dinda Anik Masruro, and Nuha Hanifatul Khonsa’. *Aplikasi Inventory Barang Menggunakan QR Code*. Aplikasi inventory. Bandung: Kreatif, 2020.
- Harahap, Machyudin Agung, and Susri Adeni. “Tren Penggunaan Media Sosial Selama Pandemi Di Indonesia.” *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik* 7, no. 2 (2020): 13–23.
- Hariandja. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- Hariato, Erwin. “Metode Bertukar Gagasan Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (2020): 411–422.
- Haryanto. *Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Dengan Two Stay Two Stray*. Lombok Tengah: Penerbit P4I, 2022.
- Heryana, Nono, Junaidin, Indro Nugroho, Fahriani, Nurlaila, Mukminin Amir, Martriwati, Donasari Renita, Khasanah, and Emanuel B. S Kase S. *Konsep Dasar Media Pembelajaran Di Era Digital*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2023.

- Hidayah, Siti Nur. "Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Bahasa Dan Karakter Anak Sekolah Dasar" (2019).
- Ibda, Hamidulloh, Ahmad Muntakhib, Trifka Dila Fadhilah, and Nurma Febri Rakhmawati. "Simaksaja: Visual Novel Game with TyranoBuilder Software for Islamic Moderation in Elementary Schools." *International Journal of Electrical and Computer Engineering* 14, no. 3 (2024): 2955–2964.
- Ismayani, Ani. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Thinkable*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto Herianto. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS" (2021): 1.
- Kardi, Juni. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Gagasan Pokok Menggunakan Camtasia Studio KELAS IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Pekanbaru." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4, no. 1 (2020): 12–19.
- Kementerian Kebudayaan, Riset dan Teknologi. *Rapor Pendidikan Indonesia 2023, 2023*. <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>.
- Kementerian PPN/Bappenas. "Tujuan Pembangunan Berkelanjutan," n.d. <https://sdgs.bappenas.go.id/Tujuan-4/>.
- Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*, 2022.
- Komponen 2 Program REP MEQR. *Framework Asesmen Kompetensi Madrasah Indonesia*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah Ditjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2022.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Kusuma, Chusnu Syarifah Diah. "Counteract Hoax through Reading Interest Motivation." *Science (ICEBESS) Proceeding, Universitas Negeri Yogyakarta-Fakultas Ekonomi* (2017): 34–35.

- Leon, Farah Margaretha, Rossje V Suryaputri, and Tri Kunawangsih Purnamaningrum. *Metode Penelitian Kuantitatif: Manajemen, Keuangan, Dan Akuntansi*. Jagakarsa: Penerbit Salemba, 2023.
- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Limbong, Josilia Lotto, and Suparman Suparman. "Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIII Smp Negeri 10 Kota Palopo." *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra* 2, no. 1 (2018): 40.
- M, Jewellius Kistomi. *Berdamai Dengan Quarter Life Crisis: Seni Menerima Segala Masalah, Menumbuhkan Bahagia, Dan Melanjutkan Hidup*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2022.
- Mahardhani, Ardhana Januar, Harun Joko Prayitno, Miftakhul Huda, Endang Fauziati, Nurul Aisah, and Aditiya Dwi Prasetyo. "Pemberdayaan Siswa SD Dalam Literasi Membaca Melalui Media Bergambar Di Magetan." *Buletin KKN Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 11–22.
- Mar'atussolichah, M, Hamidulloh Ibda, Muhammad Fadloli Al-Hakim, F. Faizah, A. Aniqoh, and M Mahsun. "Benkangen Game: Digital Media in Elementary School Indonesian Language." *Journal of Education and Learning* 18, no. 2 (2024): 480–488.
- Mayasari, Ade. "Studi Empiris Pengaruh Perhatian Orangtua, Kebiasaan Membaca, Motivasi Belajar Dan Kreativitas Terhadap Literasi Sains." 3:94–106, 2023.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)* 1, no. 2 (2021): 29–35.
- Meiza, Asti. *Statistika Dasar Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Deepublish,
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, and Anita Ninasari. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–741.
- Misriandi, Misriandi, and Galih Maulana Hendrawan. "Pengaruh Literasi Membaca Cerita Pendek Terhadap Pengembangan Kosakata Siswa Sekolah Dasar." *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Sosial Humaniora* 2, no. 2 (2024): 168–175.
- Mitrin, Abdullah, Rudi Rahman, and N Doni Dwi Putra. "Pelatihan Digital Parenting Sebagai Upaya Pencegahan Media Addicaton (Kecanduan Media) Pada Anak Di Kelurahan Sialang Munggu Kota Pekanbaru."

Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4, no. 5 (2023): 10615–10620.

Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Musri'ah. "Peningkatan Motivasi Belajar Organ Tubuh Manusia Dan Hewan Melalui Metode Example Non Example: Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Example." *Jurnal Guru Profesional* (2018).

Mustadi, Ali, A.W. Purnanto, O.M. Sayekti, N.A. Andini, F. Dwidarti, H. Ariestina, H.T. Elitasari, F. Darusuprapti, M. Asip, and H. Ibda. *Bahasa Dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: UNY Press, 2021.

Mustafa, Mursyid, Ananto Yudono, Ria Wikantari, and Afifah Harisah. "Implementation of Islamic Values in Houses around Darul Istiqamah Islamic Boarding School in Maccopa, Maros." *Pertanika Journal of Social Sciences and Humanities* 26, no. 4 (2018): 2731–2746.

Nopita, Nita, Ade Maftuh, and Riga Zahara Nurani. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kalimat Efektif (Studi Siswa Kelas III SD Negeri Mugarsari Tasikmalaya)." *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2023): 180–195.

Norfai. *Analisis Data Penelitian (Analisis Univariat, Bivariat Dan Multivariat)*. Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2022.

Novikasari, Ifada. "Uji Validitas Instrumen." *Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto* 56 (2016).

Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Jejak Publisher, 2021.

Organization for Economic Cooperation and Development. *PISA 2022 Results: Factsheets Indonesia*. Organization for Economic Cooperation and Development, 2023.

Oxford University Press. "Mind." *Oxford Learners Dictionaries*, 2023. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/english/mind_1.

Padmadewi, Ni Nyoman, and Luh Putu Artini. *Literasi Di Sekolah, Dari Teori Ke Praktik*. Bali: Nilacakra, 2018.

- Prakoso, Ananda Rival, Putu Seriardana, and Luh Diah Surya Adnyani. "Implementasi Genre Based Approach Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Explanation Text." *Indonesian Gender and Society Journal* 2, no. 1 (2021): 1–9.
- Prasrihamni, Mega, Zulela Zulela, and Edwita Edwita. "Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal cakrawala pendas* 8, no. 1 (2022): 128–134.
- Publish or Perish. "Hasil Pencarian Dengan Menggunakan Kata Kunci 'Pengembangan Media Berbasis Education for Sustainable Development' Dan 'Pengembangan Media Berbasis Sustainable Development Goals,'" Oktober 2023.
- Purnamasari, Shinta, and Aldila Nurrul Hanifah. "Education for Sustainable Development (ESD) Dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Kajian Pendidikan IPA* 1, no. 2 (2021): 69–75.
- Putri, Arwita, Riris Nurkholidah Rambe, Intan Nuraini, Lilis Lilis, Pinta Rojulani Lubis, and Rahmi Wirdayani. "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi." *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris* 3, no. 2 (2023): 51–62.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riyanto, Slamet, and Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Rosanti, Atik, Hendri Juhana, Uus Ruswandi, and Mohamad Erihadiana. "Pendidikan Hijau (Green Education) Dalam Menghadapi Isu Nasional Dan Global." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 1218–1223.
- Sahiruddin. *Pengembangan Literasi Membaca Dan Menulis Di Era Digital*. Malang: MNC Publishing, 2021.
- Samsiyah, Nur. *Pembelajaran Bahasa Indonesia: Di Sekolah Dasar Kelas Tinggi*. Bahasa, Pembelajaran, SD Kelas Tinggi. Magetan: CV. Media Grafika, 2016.
- Saputra, Iqra Juniar. "Pengaruh Minat Baca Dan Penguasaan Kosakata Terhadap Keterampilan Menulis Teks Naratif." *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia* 4, no. 1 (2021): 19–28.
- Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

- Segara, Nuansa Bayu. "Education for Sustainable Development (ESD) Sebuah Upaya Mewujudkan Kelestarian Lingkungan." *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal 2*, no. 1 (2015): 22–30.
- Setiawati, Yunias, and Izzatul Fithriyah. *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*. Surabaya: Airlangga University Press, 2020.
- Setyo, Arie Anang, Muhamad Fathurahman, and Zakiyah Anwar. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Strategi Pembelajaran Problem Based Learning. Makassar: Yayasan Bercode, 2020.
- Sriyadi. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Aplikasi Cari Kata Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosakata Siswa." Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020.
- Sudaryono. *Statistik II: Statistik Inferensial Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Syaefudin, Fahmi. "Pengembangan Media Aplikasi Belajar Aswat 'Arabiyah Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah Imogiri Yogyakarta." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- Syamsi, Kastam. "Metode Pembelajaran Kosakata." *Cakrawala Pendidikan 1*, no. 2 (1998): 15–16.
- Taufiq, Muhamad, Murbangun Nuswowati, Hartono, and Pratama Bayu Widagdo. *Inovasi Pembelajaran IPA Bermuatan Kecakapan Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19*. Pekalongan: Penerbit NEM, 2022.
- Tempo.co. "Hutan Bakau, Rumah, Mata Pencaharian, Dan Masa Depan Berau," 2022. <https://koran.tempo.co/read/info-tempo/478918/hutan-bakau-rumah-mata-pencaharian-dan-masa-depan-berau>.
- Trygu. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow Dan Implikasinya Dalam Belajar Matematika*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- UNESCO. *Education For Sustainable Development*, 2012.

- We Are Social. *Digital 2023 Indonesia (The Essential Guide to The Latest Connected Behaviours)*, 2023.
- Wicaksono, Andri, and Fahrurrozi. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar: Buku Ajar*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2023.
- . *Sekilas Tentang Bahasa Indonesia (Revisi): Catatan Mengenai Kebijakan Bahasa, Kaidah Ejaan, Pembelajaran Sastra, Penerjemahan Dan BIPA*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2017.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana, and Suwarhono. *Cercular Model of RD & D (Model RD & D Pendidikan Dan Sosial)*. Bojonegoro: KBM Indonesia, 2021.
- Yuki, Librilianti Kurnia. “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SMAN 1 Mande, Cianjur.” *SABDAMAS* 1, no. 1 (2019): 7–16.
- Yulia Nukman, Eva, and Cicilia Erni Setyowati. *Bahasa Indonesia Lihat Sekitar SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2021.
- Yusni. *Penguasaan Kosa Kata Dan Struktur Kalimat Bahasa Indonesia*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2024.
- Zaini, Abdul Wahid. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Bandulan Kota Malang.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2023.
- Zakariah, M Askari, Vivi Afriani, and KH M Zakariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuntitatif, Action Research, Research And Development (RnD)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.
- Zubairi. *Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.
- Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV MI Nurul Ghosyiyah*, November 29, 2023.
- Hasil Wawancara Dengan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ghosyiyah*, November 1, 2023.