

**IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL MELALUI GAMIFIKASI CANVA
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD NEGERI MONGGANG BANTUL**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:
Nur Aini Wulandari
(20104080042)

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Aini Wulandari

NIM : 20104080042

Jenjang : Sarjana (S1)

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah hasil karya atau penelitian saya mandiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Nur Aini Wulandari

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Aini Wulandari

NIM : 20104080042

Jenjang : Sarjana (S1)

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam syarat munaqosyah saya menggunakan foto berhijab. Jika kemudian hari terdapat masalah hukum bukan menjadi tanggung jawab pihak kampus UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 22 Desember 2025



Nur Aini Wulandari

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb
Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengudakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudari

Nama : Nur Aini Wulandari
NIM : 20104080042
Program Studi : PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Implementasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan
Minat Baca Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Munggang Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 dalam Pendidikan.

Dengan ini kami menghimbau agar skripsi tugas akhir dapat segera di monitorkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Pembimbing

Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.Ic, M.Pd.Si
NIP. 198101042009121004

PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR



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-1488/Un.02/DT/PP.00.9/05/2026

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL MELALUI GAMIFIKASI CANVA UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI
MONGGANG BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NUR AINI WULANDARI
Nomor Induk Mahasiswa : 20104080042
Telah diujikan pada : Jumat, 10 April 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a0a99622a38c

Ketua Sidang

Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si.
SIGNED



Valid ID: 6a0d39c645220

Penguji I

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



Valid ID: 6a0d21e60c9d9

Penguji II

Dr. M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 6a12680fa5ad7

Yogyakarta, 10 April 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

MOTTO

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”¹

(Q.S Al-Insyirah, 94:5-6)

“ Jika kamu tidak mengubah arah, kamu akan berakhir di tempat yang sama”

(mario teguh)



¹ QS. Al-Insyirah, 94 Ayat 5-6.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk almameter :

Progam Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



ABSTRAK

Nur Aini Wulandari (20104080042), Implementasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas V di SD Negeri Monggang Bantul Yogyakarta. *Skripsi*. Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2026.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa kelas V di SD Negeri Monggang Bantul. Hal ini ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme dalam kegiatan membaca, bahkan siswa sering mengeluh bosan atau kehilangan fokus saat membaca dan waktu membacanya hanya singkat serta kecenderungan siswa menggunakan teknologi untuk hiburan dibandingkan sebagai sarana pembelajaran. Di sisi lain, siswa memiliki keterkaitan yang cukup tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu literasi digital menjadi media yang efektif untuk menarik dan menumbuhkan minat baca. Dalam menumbuhkan minat baca tersebut membutuhkan penerapan literasi digital untuk membantu pemahaman siswa terhadap literasi digital. Karena seiring berkembangnya teknologi literasi digital diharapkan mampu meningkatkan minat baca melalui pemanfaatan teknologi secara positif dan terarah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan implementasi literasi digital melalui gamifikasi Canva pada siswa kelas V di SD Negeri Monggang Bantul, serta, 2) Mendeskripsikan dampak implementasi tersebut terhadap minat baca siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Teknik pengecekan keabsahan data diuji dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode untuk memastikan data yang diperoleh valid dan dapat dipercaya.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa implementasi literasi digital di SD Negeri Monggang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pencarian informasi di internet, membaca cerita digital, serta kegiatan inti berupa gamifikasi menggunakan canva yang dilanjutkan dengan menulis ringkasan cerita digital. Kegiatan gamifikasi canva mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat baca siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya ketertarikan terhadap bacaan digital, pemahaman isi bacaan, serta motivasi dalam kegiatan membaca. Selain itu, siswa juga menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pendampingan dari guru dan orang tua, pemanfaatan teknologi dapat berlangsung secara lebih efektif, terarah dan bertanggung jawab. memahami isi bacaan dan meningkatnya kemauan siswa untuk membaca.

Kata Kunci : Implementasi, Literasi Digital, Gamifikasi Canva, Minat Baca, Siswa Kelas V

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji dan syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW juga keluarganya serta semua orang yang menanti jalannya.

Selama penulisan skripsi ini tentu ada kesulitan serta hambatan yang telah peneliti hadapi. Dalam mengatasi kesulitan serta hambatan tidak mungkin dapat melakukannya sendiri tanpa bantuan orang lain. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas bantuan, dorongan, bimbingan, semangat dan motivasi yang telah diberikan selama proses skripsi ini. Maka peneliti mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Luluk Mauluah M.Si., M.Pd., dan Anita Ekantini, M.Pd., selaku ketua dan sekretaris prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan banyak nasihat dan masukan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
4. Bapak Dr. Sigit Prasetyo, M.Pd.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi ilmu dan nasihat serta memberikan petunjuk dalam penelitian ini dengan penuh kesababaran dan keikhlasan.
5. Ibu Izzatin Kamala, S.Pd.,M.Pd., selaku dosen penasihat akademik yang telah meluangkan waktu, memberikan ilmu dan dukungan yang baik.
6. Segenap dosen prodi Pendidikan Guru Madrasah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dengan ikhlas.

7. Ibu Sumarni, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Monggang Bantul yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SD Negeri Monggang Bantul.
8. Ibu Arum Junia Anggraini, S.Pd., dan Ibu Fita Dwi Lestari, S.Pd., selaku guru Kelas V di SD Negeri Monggang Bantul yang telah membantu teralaksananya penelitian ini dan berkenan memberikan informasi serta mendampingi saya selama proses penelitian.
9. Siswa-siswi kelas V SD Negeri Monggang Bantul yang telah bersedia menjadi narasumber.
10. Kedua orang tuaku tercinta dan tersayang, Bapak Mulyono dan Ibu Sri Kadarsih yang selalu memberikan kasih sayang dan perhatian yang tulus, mendoakan dan memberikan semangat dengan penuh kesabaran. Terimakasih untuk pengorbanannya selama ini. Mereka memang tidak merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan namun selalu berusaha memberikan dukungan dalam bentuk apapun, selalu memberikan yang terbaik dan selalu pengertian.
11. Kakak ku laki-laki, kakak ipar dan saudara keponakan yang sudah memberikan doa, dukungan, nasihat dan arahan.
12. Kepada seseorang yang selalu mau direpotkan, selalu menemani, mendukung, menghibur serta mendoakan hingga saat ini, mari sama-sama terus berproses untuk yang lebih baik lagi.
13. Teman-teman PGMI angkatan 2020 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang pernah mengisi hari-hari selama perkuliahan, memberikan bantuan, ilmu serta pengalaman.
14. Diri sendiri, Nur Aini Wulandari. Terimakasih sudah tetap bersemangat, berjuang dan mau berproses untuk lebih baik.

Yogyakarta, 22 Desember 2025

Nur Aini Wulandari

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	iv
PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hakikat Implementasi	7
B. Literasi Digital	8
C. Minat Baca	14
D. Karakteristik Anak SD / MI.....	19
E. Kajian Yang Relevan	21
F. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
C. Subjek Penelitian	28
D. Data dan Sumber Data	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis Data.....	30
G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33

A. Implementasi Literasi Digital Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V	33
B. Dampak Literasi Digital Terhadap Minat Baca Peserta Didik Kelas V	43
C. Frekuensi Membaca.....	46
D. Jumlah Buku Bacaan Yang Pernah di Baca.....	47
E. Pembahasan.....	49
F. Frekuensi Membaca.....	62
G. Jumlah Buku Bacaan yang Pernah dibaca	63
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	64



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Pikiran Penelitian.....	26
Gambar IV. 1 Implementasi Literasi Digital.....	34
Gambar IV. 2 Pencarian di Internet.....	34
Gambar IV. 3 Membaca Cerita Digital	37
Gambar IV. 4 Peserta Didik Bermain Canva	39
Gambar IV. 5 Meringkas Bacaan Digital di Buku Tugas	41
Gambar IV. 6 Wawancara dengan Kepala Sekolah	43
Gambar IV. 7 Wawancara dengan.....	45
Gambar IV. 8 Wawancara dengan Guru Kelas V	48



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi - Kisi Pedoman Wawancara	75
Lampiran 2 Instrumen Observasi	77
Lampiran 3 Catatan Lapangan Hasil Observasi	80
Lampiran 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Guru	85
Lampiran 5 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Kepala Sekolah	92
Lampiran 6 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Peserta Didik 1.....	98
Lampiran 7 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Peserta Didik 2.....	100
Lampiran 8 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Peserta Didik 3.....	102
Lampiran 9 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Peserta Didik 4.....	104
Lampiran 10 Catatan Lapangan Hasil Wawancara Peserta Didik 5.....	106
Lampiran 11 Hasil Dokumentasi.....	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman mengakibatkan berpindahnya kebiasaan masyarakat yang awalnya bersifat konvensional beralih ke serba digital. Berbagai aspek terdampak terkait hal tersebut, salah satunya adalah aspek pendidikan. Dalam dunia pendidikan tak asing lagi mengenai keterampilan dasar membaca dan berhitung. Era digitilisasi ini mampu mengubah pola belajar peserta didik yang saat ini sangat bergantung pada internet, yang menjadi salah satu produk di era digitalisasi. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada buku teks dan sumber cetak kini mulai beralih ke sumber digital yang lebih interaktif, mudah diakses, dan beragam. Penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, oleh karena itu pendidik dituntut untuk mampu mengintegrasikan inovasi digital agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa.¹ Salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam literasi digital yaitu kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif melalui media digital. Meskipun demikian, perkembangan era digital juga memberikan tantangan tersendiri salah satunya kecenderungan menurunnya minat baca peserta didik.

Berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan bantuan teknologi seperti dengan adanya jaringan internet agar kita bisa mengetahui berbagai info dari belahan dunia dari mana saja dan kapanpun. Informasi sangat mudah cepat didapatkan dengan adanya digitalisasi seperti saat ini. Pada jenjang sekolah dasar, literasi digital memiliki peran yang strategis dalam menumbuhkan minat baca. Siswa kelas V yang berada pada tahap perkembangan kognitif konkret menuju operasional formal membutuhkan stimulus yang menarik. Sayangnya pada kenyataannya minat baca siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. UNESCO juga menyebutkan Indonesia berada di urutan kedua dari bawah mengenai literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat

¹ Tri Ulandari dan Sigit Prasetyo, "Implementasi Media Augmented Reality terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar: Literature Review," Yogyakarta, 2026, hlm 126.

Indonesia sangat rendah, dan dari data UNESCO hanya 0,001% yang artinya, dari 1,000 orang Indonesia, cuma 1 orang yang rajin membaca.² Riset berbeda bertajuk

² Fadila Ita Qulloh, “Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri,” *PKMN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 1, no. 2 (2021): 71–78.



World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke 60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61).

Berkaitan dengan digitalisasi yang berkaitan dengan dunia pendidikan sangat berpengaruh pada kebiasaan membaca yang terdegradasi dengan penggunaan *gadget* oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara para peneliti yang dilakukan terhadap beberapa peserta didik didapatkan bahwa peserta didik lebih suka bermain *gadget* ketimbang membaca sebuah buku. Kegiatan literasi digital disekolah harus di kembangkan, salah satu cara yaitu dengan mengadakan kegiatan literasi dasar. Kegiatan ini di laksanakan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik. Pelaksanaan kegiatan ini juga perlu memperhatikan konsep kegiatan literasi dasar.³ Literasi adalah kemampuan membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Literasi secara luas di maknai sebagai kemampuan berbahasa yang mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis serta kemampuan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya.⁴

Literasi Digital dapat dilakukan dimanapun dan apapun, tidak hanya dilaksanakan di lingkup sekolah namun juga dapat dilakukan diluar sekolah sehingga dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran, guru juga mampu memanfaatkan media teknologi digital sebagai media pendukung pembelajaran untuk menunjang wawasan peserta didik dalam mendapatkan materi pembelajaran secara luring maupun daring. Penerapan Literasi Digital di latar belakang dengan adanya 1) ingin memberikan wawasan dengan bentuk pembekalan siswa bahwa menggunakan teknologi juga dapat digunakan sebagai media literasi yang mudah bagi siswa, 2) sekolah ingin meningkatkan minat baca

³ Ika Fadilah Ratna Sari, "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, no. 1 (2018): 89–100, <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i1.131>.

⁴ I Nengah Sueca, *Literasi Dasar Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa*, Cetakan Pertama (Nilacakra, 2021).

tulis siswa dengan mengikuti perkembangan zaman yang siswa lebih menyukai menggunakan media digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan Sekolah Dasar Negeri Monggang Bantul adalah salah satu sekolah dasar di daerah Bantul yang memiliki program untuk meningkatkan literasi peserta didik melalui implemntasi literasi digital. Karena minat baca peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusias peserta didik dalam kegiatan membaca. Dengan adanya digitalisasi saat ini tentu saja memiliki dampak untuk meningkatkan minat baca peserta didik karena lebih menarik dan interaktif untuk mengurangi rasa bosan peserta didik jika hanya membaca dibuku. Hal tersebut disampaikan oleh salah satu guru yang ada di Sekolah Dasar Negeri Monggang Bantul.⁵ Dari hasil wawancara pada awal observasi diketahui menurut guru kelas V, peserta didik saat ini saat di Rumahpun lebih sering menggunakan *gadget* yang peserta didik miliki ketimbang membaca buku. Karena buku teks yang digunakan didominasi oleh teks yang panjang, tampilan yang kurang menarik serta masih minim interaksi. Tentu saja dengan adanya hal tersebut berdampak bagi minat baca peserta didik sehingga kegiatan membaca belum menjadi kebutuhan maupun kebiasaan. Selain melakukan wawancara, dilakukan juga observasi pada saat pembelajaran dimana guru memberikan sebuah motivasi kepada peserta didik untuk dapat memanfaatkan *gadget* yang dimiliki dengan sebaik-baiknya dengan menggunakan *gadget* peserta didik mampu berbagai informasi yang positif serta beragam ilmu pengetahuan.

Dalam menanggapi digitalisasi yang berpengaruh pada minat baca, maka sekolah juga melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media teknologi digital. Hal tersebut juga merupakan dampak dari COVID-19 pada tahun 2019 menjadi pandemi hampir disemua Negara. Penularan virus ini menyebabkan krisis kesehatan yang gawat, akibatnya pemerintah membuat kebijakan tentang pembatasan pergerakan dan jarak manusia. Kebijakan pembatasan jarak ini juga berpengaruh pada pelaksanaan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) RI mengeluarkan

⁵ Wawancara Dengan Guru Kelas V SD N Monggang, di Ruang Kelas V, Tanggal 8 Oktober 2024.

surat edaran No.3 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran Covid-19 pada satuan pendidikan yang mengubah pelaksanaan belajar mengajar menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang berlangsung tidak dalam satu ruangan yang mengakibatkan tidak terdapat interaksi fisik antara guru dan siswa, akan tetapi tetap melakukan tatap muka dengan cara virtual. Perangkat lunak/platform yang sering dipakai dalam pembelajaran daring adalah *WhatsApp Group, Zoom, Google Meet, Youtube dan Visco Webex*.⁶

Dengan adanya pembelajaran yang pernah dilakukan secara daring tersebutlah yang menjadi salah satu perubahan minat baca menjadi literasi digital. Untuk mengatasi permasalahan tersebut juga diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik yaitu dengan menggunakan media digital berupa canva. Canva merupakan platform desain yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara visual dengan tampilan yang menarik melalui penggunaan gambar, warna serta elemen grafis lainnya. Selain itu penggunaan Canva dikombinasikan dengan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan unsur-unsur permainan dalam pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas yang bersifat menyenangkan dan interaktif sederhana. Sehingga dapat menumbuhkan minat baca serta memberikan suasana belajar yang lebih menarik tanpa mengubah esensi pembelajaran. Peneliti juga mengambil 5 siswa di kelas V sebagai subjek penelitian karena siswa tersebut melek teknologi sehingga agar penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan peneliti dapat menggali secara lebih detail pengalaman, perilaku dan pandangan siswa terhadap implementasi literasi digital dalam kegiatan membaca. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah maka peneliti memiliki rasa keingintahuan dan ingin mengkaji mengenai **"Implementasi Literasi Digital Melalui Gamifikasi Canva Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Monggang Bantul."** Penelitian ini diharapkan dapat

⁶ Ana Irhandayaningsih, "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19," *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 4, no. 2 (2020): 231–40, <https://doi.org/10.14710/anuva.4.2.231-240>.

memberikan gambaran mendalam mengenai pelaksanaan kegiatan literasi digital di lingkungan sekolah dasar, serta dampaknya terhadap minat baca.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi literasi digital melalui gamifikasi Canva pada peserta didik kelas V di SD Negeri Monggang Bantul?
2. Bagaimana dampak implementasi literasi digital melalui gamifikasi Canva terhadap minat baca peserta didik kelas V di SD Negeri Monggang Bantul?

C. Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian yang dilakukan maka terdapat tujuan penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi literasi digital melalui gamifikasi Canva pada peserta didik kelas V di SD Negeri Monggang Bantul?
2. Untuk mengetahui dampak implementasi literasi digital melalui gamifikasi Canva terhadap minat baca peserta didik kelas V di SD Negeri Monggang Bantul?

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan literasi minat baca pada peserta didik pada era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Menjadikan peserta didik agar mempunyai kemauan atau minat baca yang tinggi dan aktif dimana pada era digital ini ternyata masih banyak minat baca anak yang tergolong rendah dan juga membuat peserta didik mampu membaca dengan fokus dan memahami isi bacaanya.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan atau evaluasi untuk penerapan pembiasaan yang lebih baik di lingkungan sekolah.

c. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, peneliti dapat menambah wawasan mengenai pembiasaan literasi pada tingkat sekolah dasar pada era digital.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan tentang implementasi literasi digital melalui gamifikasi canva untuk menumbuhkan minat baca peserta didik kelas V di SD Negeri Monggang Bantul, maka peneliti dapat menarik kesimpulan dan jawaban dari masalah sebagai berikut :

1. Implementasi literasi digital peserta didik kelas V pada era digital di SD Negeri Monggang Bantul dilakukan melalui berbagai kegiatan siswa yang berkaitan dengan teknologi untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Kegiatan tersebut yaitu pencarian informasi di internet, membaca cerita digital, bermain canva serta menulis ringkasan cerita digital. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan secara bertahap dan saling berkaitan, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mampu memahami, mengolah, dan menyajikan kembali informasi tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Dengan demikian, proses literasi yang dilakukan tidak hanya bersifat membaca, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir dan kreativitas siswa. Melalui pemanfaatan media digital yang baik siswa menjadi lebih tertarik, lebih sering membaca, dan menunjukkan motivasi yang lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan literasi.
2. Penggunaan Canva yang dikemas dalam bentuk gamifikasi menjadi bagian yang paling menonjol dalam kegiatan literasi digital. Dalam pelaksanaannya guru memberikan arahan, bimbingan, serta tantangan sederhana yang mendorong peserta didik untuk aktif berkreasi dalam menyajikan kembali isi bacaan. Kegiatan ini memberikan kebebasan kepada siswa dalam memilih tampilan dan menyusun teks, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Unsur aktivitas yang menyerupai permainan sederhana ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Meskipun masih dalam bentuk sederhana kegiatan ini mampu menumbuhkan keterlibatan peserta didik karena siswa tidak hanya membaca, tetapi juga mengolah dan menyajikan informasi dalam bentuk

visual.

3. Dengan demikian, implementasi literasi digital yang di lakukan di SD Negeri Monggang Bantul memberikan dampak positif terhadap minat baca peserta didik kelas V. Dari seluruh rangkaian kegiatan implementasi penggunaan canva dengan aktivitas yang menyerupai permainan sederhana menjadi bagian yang paling menarik perhatian siswa. Dampak yang ditunjukkan meliputi meningkatnya kesenangan dalam membaca, tumbuhnya kesadaran akan manfaat membaca, meningkatkan frekuensi membaca serta bertambahnya jumlah bacaan yang pernah dibaca oleh peserta didik. Hal ini juga terlihat dari keaktifan siswa selama pembelajaran dan kemampuan mereka dalam memahami serta menyampaikan isi bacaan. Dengan demikian implementasi literasi digital melalui gamifikasi Implementasi literasi digital tersebut terbukti memberikan untuk menumbuhkan minat baca siswa kelas V

B. Saran

1. Bagi Sekolah : Sekolah perlu menyediakan tambahan sejumlah komputer di lab agar siswa tidak hanya memakai laptop yang disediakan oleh guru dikelas saja dan menyediakan perpustakaan digital untuk lebih mendukung literasi digital.
2. Bagi Guru : disarankan untuk terus mengembangkan kegiatan literasi digital dengan memanfaatkan media yang menarik seperti canva. Guru dapat menambahkan variasi aktivitas yang lebih kreatif dan interaktif agar siswa semakin termotivasi dalam membaca serta menyesuaikan kegiatan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.
3. Bagi Siswa : diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan literasi digital serta membiasakan diri untuk membaca. Baik melalui digital maupun buku cetak. Dengan kebiasaan membaca yang berkelanjutan diharapkan minat baca siswa dapat terus tumbuh. Serta agar selalu dapat memanfaatkan teknologi digital secara positif, sehingga bukan hanya untuk hiburan saja tetapi juga menambah wawasan dan dapat menumbuhkan minat baca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, Siwi Pawestri, And Elvira Hoesein Radia. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (2020): 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>.
- Aqil Siroj, Heza, A. Hari Witono, And Baiq Niswatul Khair. "Pengaruh Literasi Digital Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V Di Sdn 1 Dasan Tapen Tahun Pelajaran 2021/2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, No. 3 (2022): 1049–57. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.668>.
- Asari, Andi, Taufiq Kurniawan, And Sokhibul Ansor. "Kompetensi Literasi Digital Bagi Guru Dan Pelajar Di Lingkungan Sekolah Kabupaten Malang." *Bibliotika : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi* 3, No. 2 (2019). <http://dx.doi.org/10.17977/um008v3i22019p98-104>.
- Atmojo, Idam Ragil Widiyanto, Roy Ardiansyah, Ainun Nafisah, Matsuri Matsuri, Dwi Yuniasih Saputri, And Chumdari Chumdari. "The Effectiveness Of Digital Literacy Indicators In Improving Students' Reading Interest." *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan* 14, No. 3 (2022): 3007–18. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.2123>.
- Cahyani, Ni Luh Paramita, And I Nyoman Laba Jayanta. "Digital Literacy-Based Learning Video On The Topic Of Natural Resources And Technology For Grade Iv Elementary School." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5, No. 3 (2021): 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37918>.
- Dalman. *Keterampilan Membaca*. Pt Rajagrafindo Persada, 2013.
- Dianingrum, Yashinta. "Pemahaman Siswa Sd Terhadap Materi Pembelajaran Bahasa Jawa Ditinjau Dari Minat Baca." Skripsi, Stkip Pgri Pacitan, 2021.
- Elendiana, Magdalena. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)* 2, No. 1 (2020): 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>.
- Fathoni, Abdurrahmat. *Metodologi Penelitian Teknik Penyusunan Skripsi*. Rineka Cipta, 2006.
- Fauziah, Septy Nurul, Siti Nur Faziah, Fika Sulaehatun Nupus, And Nurul Ulfi. "Evaluasi Minat Baca Siswa Melalui Program Literasi Sekolah." *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2, No. 1 (2020): 108–16.
- Fitriana, Resadani. "Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Smp Kebon Dalem Kota Semarang." Skripsi, Jurusan Politik Dan Kewarganegaraan, Fakultas

Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, 2019.



- Ghufron, M. Nur, And Rini Risnawati S. *Teori-Teori Psikologi*. Ar-Ruzz Media, 2010.
- Gilster, Paul. *Digital Literacy*. Wiley Computer Pub., 1997.
<https://www.librarything.com/work/653614>.
- Hague, C, And S Payton. *Digital Literacy Across The Curriculum*. Futurelab, 2010.
<https://api.semanticscholar.org/Corpusid:152954459>.
- Hartanti, Afriza Nur. "Hubungan Minat Membaca Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Program Studi Keahlian Jasa Boga Di Smk N 1 Sewon Tahun Ajaran 2012/2013." Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.
- Hartati, T. "Multimedia In Literacy Development At Remote Elementary Schools In West Java (Multimedia Dalam Pengembangan Literasi Di Sekolah Dasar Terpencil Jawa Barat)." *Edutech* 15, No. 3 (2017): 301–10.
- Irhandayaningsih, Ana. "Pengukuran Literasi Digital Pada Peserta Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19." *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi* 4, No. 2 (2020): 231–40.
<https://doi.org/10.14710/Anuva.4.2.231-240>.
- Lankshear, Colin, And Michelle Knobel. *New Literacies: Everyday Practices And Classroom Learning*. Open University Press, 2011.
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, And Neneng Sri Wulan. "Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital." *Judikdas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 2, No. 3 (2023): 171–82.
<https://doi.org/10.51574/Judikdas.V2i3.821>.
- Murtiningsih. "Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Baca Anak." *Jurnal, Yogyakarta : Dinamika Pendidikan* 2, No. Xv (2008): 26.
- Naufal, Haickal Attallah. "Literasi Digital." *Perspektif* 1, No. 2 (2021): 195–202.
<https://doi.org/10.53947/Perspekt.V1i2.32>.
- Ns, Sutarno. *Perpustakaan Dan Masyarakat*. Sagung Seto, 2006.
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Cakra Books, 2014.
- Pradana, Betha Handini. "Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Upaya Membentuk Habitus Literasi Siswa Di Sma Negeri 4 Magelang." Skripsi, Jurusan Sosiologi Dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, 2017.

Putri, Septi Eka. "Evaluasi Program Tahfidz Qur'an Di Sd It Harapan Bangsa Natar Lampung Selatan." Skripsi, Uin Raden Intan Lampung, 2018.

Qs. Al-Insyirah, 94 Ayat 5-6. N.D.

Qulloh, Fadila Ita. "Pengembangan Literasi Dalam Peningkatan Minat Baca Santri Pada Perpustakaan Mini Pesantren Pelajar Al-Fath Rejomulyo Kediri." *Pkmm: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara* 1, No. 2 (2021): 71–78.

Ratnasari. "Implementasi Kegiatan Literasi Dasar Dalam Meningkatkan Minat Baca Di Sd N Mbawa Kecamatan Donggo Kabupaten Bima." Tesis, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2023. [Http://Repository.Ummat.Ac.Id/Id/Eprint/7057](http://Repository.Ummat.Ac.Id/Id/Eprint/7057).

Rosad, Ali Miftakhu. "Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Kegiatan Pembelajaran Di Lingkungan Sekolah." *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan* 5, No. 02 (2019): 173. <https://doi.org/10.32678/Tarbawi.V5i02.2074>.

Salahudin, Mahfudh. *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Bina Ilmu, 1990.

Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. Penerbit Pustaka Ramadhan, 2017.

Salim, And Syahrums. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Citapustaka Media Bandung, 2012.

Sari, Ika Fadilah Ratna. "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Pada Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, No. 1 (2018): 89–100. <https://doi.org/10.14421/Al-Bidayah.V10i1.131>.

Setiawan, Guntur. *Implementasi Dalam Birokrasi Pembangunan*. Balai Pustaka, 2004.

Shela, Vonie. "Pelaksanaan Program Literasi Di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru." Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2020. <https://repository.uin-suska.ac.id/25242/2/Skripsi%20vonie%20shela.pdf>.

Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, 2003.

Soejanto, Sandjaja. *Pengaruh Keterlibatan Orangtua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau Dari Pendekatan Stress Lingkungan*. 2006. <http://www.digilib.its.ac.id>.

Sueca, I Nengah. *Literasi Dasar Bahan Literasi Berbasis Permainan Bahasa*. Cetakan Pertama. Nilacakra, 2021.

Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Raja Grafindo Persada, 2006.

Tarigan. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Penerbit Angkasa Bandung, 2008.

Ypi_Alazhar. *Quotes Dari Umar Bin Khattab*. Instagram. March 4, 2025. https://www.instagram.com/p/Dgxwaidz6dp/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=Ntc4mtiwnjq2yq==.

Wawancara Dengan Guru Kelas V, Di Ruang Kelas V, Tanggal 08 Oktober 2024.

Wawancara Dengan Kepala Sekolah, Di Ruang Kepala Sekolah Sd N Monggang, Tanggal 10 Oktober 2024.

Wawancara Dengan Peserta Didik, Di Musholla, Tanggal 08 Oktober 2024.

