

PEMANFAATAN “BOOK CREATOR” DALAM PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN “PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN”

Eriana Farkhanah

SMK Negeri 1 Wonosari

Email: efarkhanah@yahoo.co.id

ABSTRAK

Kata kunci: *Book Creator, Minat, Hasil Belajar*

Tujuan penelitian ini diharapkan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan pemanfaatan teknologi literasi digital yang bermakna ; persentase partisipasi dan keaktifan siswa meningkat ; hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan mengalami peningkatan dengan pemanfaatan dalam pembelajaran literasi digital bermakna ; dan pemanfaatan aplikasi teknologi informasi digital tertentu dapat meningkatkan kemauan dan keinginan untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Wonosari, dengan subyek penelitian yaitu 36 siswa kelas XI OTKP 2. Obyek yang diteliti adalah minat belajar siswa dan hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pre-test, hasil penilaian di Siklus I dan II, angket, dan pengamatan. Analisa data dilakukan dengan cara membandingkan data awal dengan data akhir setelah tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan “Book Creator” dalam pembelajaran literasi bermakna dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Peningkatan minat dan hasil belajar para siswa dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar yang mengalami peningkatan ketuntasan dari 75 pada data awal dengan persentase kelulusan sebesar 72,22% menjadi 85 dengan persentase ketuntasan 75% pada siklus I. Pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 87 dengan persentase ketuntasan mencapai 94,44%.

ABSTRACT

Keywords: *Book Creator, Interests, Learning Outcomes*

The purpose of this study is expected to be more interesting and fun learning of creative and entrepreneurial products by utilizing meaningful digital literacy technology; the percentage of student participation and activity increases ; the results of learning creative and entrepreneurial products have increased with the use in meaningful digital literacy learning; and the use of certain digital information technology applications can increase the willingness and desire to read and study the subject matter. This research is a type of Class Action Research (PTK) which consists of 2 cycles. This research was carried out at SMK Negeri 1 Wonosari, with the subjects of the study being 36 students of class XI OTKP 2. The object under study is the student's interest in learning and the learning outcomes of Creative and Entrepreneurial Products. Data collection was carried out using pre-tests, assessment results in Cycles I and II, questionnaires, and observations. Data analysis is carried out by comparing the initial data with the final data after the action. The results showed that the use of "Book Creator" in meaningful literacy learning can increase student interest and learning outcomes. The increase in interest and learning outcomes of students can be seen from the average learning outcomes that have increased completeness from 75 in the initial data with a graduation percentage of 72.22% to 85 with a completion percentage of 75% in cycle I. In cycle II the average

PENDAHULUAN

Wabah covid 19 telah menciptakan kesadaran baru bahwa selama ini memang ada yang kurang dipersiapkan dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu cenderung masih konvensional dan kurang mengembangkan kemampuan literasi peserta didik (Irawan et al., 2020). Menurut (Dewantara & Nurgiansah, 2021) (Achadah, 2019) untuk mengukur dan mengevaluasi hasil belajar para peserta didik, dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Implikasinya untuk pembelajaran daring, muatan isi dan pengembangan kurikulum harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi digital. Dari permasalahan diatas, diperlukan adanya solusi untuk mengatasi masalah selama pembelajaran daring tersebut. Pembelajaran dan penyampaian materi yang menarik diharapkan menumbuhkan keingintahuan dan minat siswa dalam memahami materi pelajaran yang di dapatkan (Silmi & Kusmarni, 2017). Tidak dipungkiri di masa pandemic ini pembelajaran mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mengalami berbagai hambatan. Para siswa merasa bosan meski sudah banyak materi tentang produk kreatif dan kewirausahaan yang disampaikan melalui whatsapp ataupun google classroom.

Menurut (Purwanto, 2010), (Puspitorini et al., 2014) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Novak, 2011) meaningful learning meliputi 5 komponen, yaitu guru (teacher), pembelajar/siswa (learner), materi / topik pembelajaran (subject matter), konteks (context), dan evaluasi (evaluation). Komponen-komponen harus diintegrasikan secara konstruktif agar dapat berdampak pada high levels of meaningful learning.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis mencoba menerapkan suatu pembelajaran yang diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif dan minat para siswa. Penulis mencoba untuk mengembangkan sebuah metode pembelajaran digital di era pandemic dengan literasi bermakna menggunakan “book creator” untuk merangsang keingintahuan siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi. Diharapkan dengan pembelajaran literasi digital yang bermakna pembelajaran akan menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan menumbuhkan minat baca sehingga para siswa tidak merasa bosan untuk belajar. Penggunaan aplikasi literasi digital “book creator” bertujuan agar siswa lebih berminat belajar dan berpartisipasi aktif sehingga hasil belajar mereka juga menjadi lebih baik dan maksimal.

(Choiroh, 2020) (Dewantara & Nurgiansah, 2021) telah melakukan penelitian dengan hasil penelitian ini yaitu menilai sejauh mana efektivitas pembelajaran daring dengan berbagai metode yang memanfaatkan teknologi informasi, seperti whatsapp, google classroom, dan website. Hasilnya ada dua jenis, yaitu yang menyatakan bahwa pembelajaran daring menyenangkan, dan tidak menyenangkan. Siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dirasa menyenangkan karena merasa pembelajaran daring lebih efisien. Sedangkan yang berpendapat tidak menyenangkan, karena ada beberapa kendala, misalnya gangguan sinyal dan keterbatasan kuota.

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

(Puspitasari & Walujo, 2020) (Setiyo, 2022) melakukan sebuah penelitian dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa respon peserta didik dengan model diferensiasi ini diperoleh hasil yang positif. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki ketertarikan terhadap penerapan produk yang dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka melalui penelitian ini, diharapkan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan menjadi lebih menarik dan menyenangkan dengan pemanfaatan teknologi literasi digital yang bermakna, Persentase partisipasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring meningkat, Hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan siswa mengalami peningkatan dengan pemanfaatan dalam pembelajaran literasi digital bermakna dan Pemanfaatan aplikasi teknologi informasi digital tertentu dapat meningkatkan kemauan dan keinginan untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran

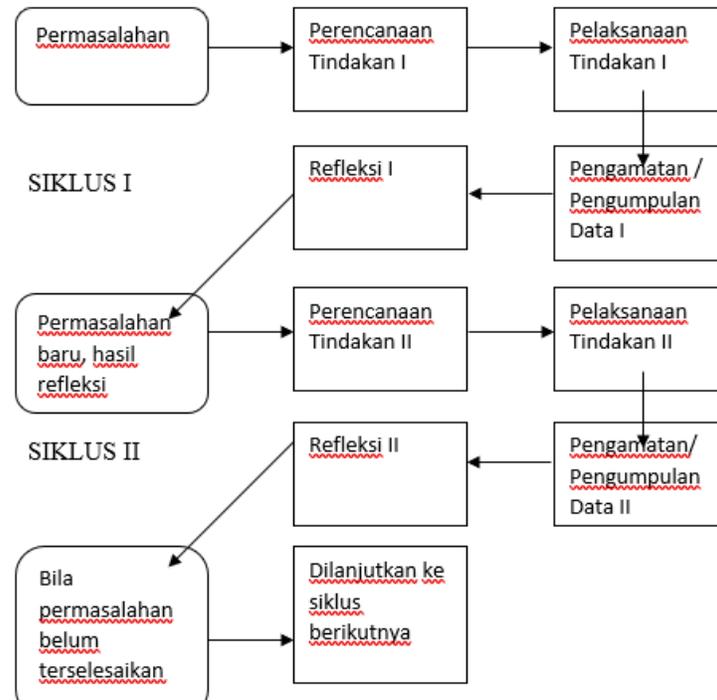
METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas XI OTKP 2 SMKN 1 Wonosari Gunungkidul Tahun 2020/2021, beralamat di Jalan Veteran Wonosari Gunungkidul. Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan, yaitu dari bulan Februari sampai dengan Juni 2021. Obyek pada penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa dengan pemanfaatan “book creator” dan minat siswa dalam pembelajaran literasi digital bermakna. Subyek penelitian adalah para siswa kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 1 Wonosari semester genap tahun 2020/2021, yang berjumlah 36 siswa .

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Setiap siklus dilaksanakan dengan 4 tahapan kegiatan, yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Rangkaian kegiatan dari setiap siklus dapat dilihat seperti gambar berikut.

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”



Gambar 2. Siklus Kegiatan PTK

Penelitian ini menggunakan data-data berupa hasil tes siswa, lembar pengamatan, dan angket/kuesioner. Hasil belajar siswa diketahui dari perbandingan nilai yang diperoleh para siswa berupa nilai sebelum tindakan dan nilai setelah tindakan. Lembar pengamatan diisi oleh peneliti dan observer selama pelaksanaan pembelajaran.

Semua data yang terkumpul baik berupa data nilai penilaian harian, lembar pengamatan, serta angket, diolah dan dianalisis di setiap akhir siklus, maupun di akhir penelitian. Hal ini dimaksudkan agar hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan dapat diketahui dengan jelas. Teknik analisa data dilakukan dengan cara membandingkan data awal, yaitu data dari hasil tes para siswa sebelum tindakan dengan data yang diperoleh setelah dilakukan tindakan, yaitu data hasil tes para siswa dan angket setelah tindakan. Jika hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan tindakan, berarti tindakan berhasil. Namun, apabila terjadi penurunan hasil belajar siswa, berarti perlu dilakukan tindakan lagi melalui siklus selanjutnya, sesuai prosedur. Dalam penelitian ini, data utama yaitu hasil tes dianalisis secara kuantitatif.

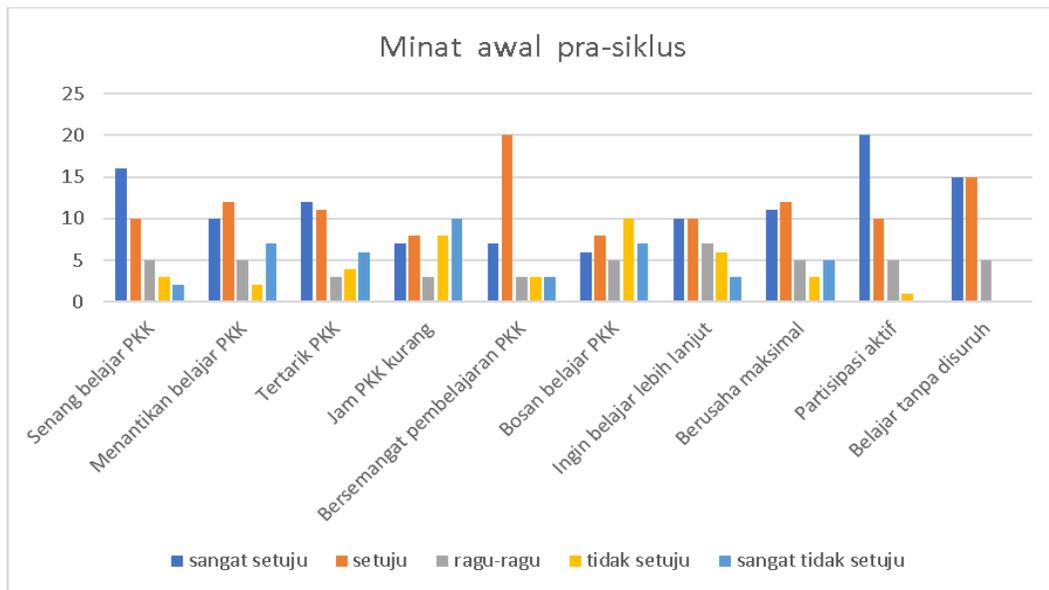
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Angket Minat Siswa terhadap Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI OTKP 2.

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, peneliti mengedarkan angket, yang memuat 10 poin indikator minat belajar yang terdiri dari 2 indikator perasaan senang saat belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan, 4 indikator ketertarikan terhadap pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, 2 indikator terkait perhatian siswa, dan

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

2 indikator sikap terhadap pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Hasil dari angket tersebut dapat dilihat dalam grafik berikut.



Grafik 1. Minat awal pra-siklus siswa terhadap pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

Dari grafik tersebut, ditemukan bahwa tidak semua siswa / responden dari kelas XI OTKP 2 betul-betul berminat atau tertarik dalam kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Banyak dari mereka yang menyatakan masih ragu-ragu bahkan tidak setuju terhadap beberapa pernyataan indikator terkait minat belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. 3,33 % menyatakan sangat setuju, 30,56% menyatakan setuju, 8,33% menyatakan ragu-ragu, 11,11% menyatakan tidak setuju dan 16,67% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka tertarik untuk belajar produk kreatif dan kewirausahaan. 9,44 % menyatakan sangat setuju, 22,22% menyatakan setuju, 8,33% menyatakan ragu-ragu, 27,78% menyatakan tidak setuju dan 16,67% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka merasa jam pembelajaran untuk belajar produk kreatif dan kewirausahaan masih merasa sangat kurang. 6,67 % menyatakan sangat setuju, 22,22% menyatakan setuju, 13,89% menyatakan ragu-ragu, 27,78% menyatakan tidak setuju dan 19,44% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka merasa bosan mempelajari materi produk kreatif dan kewirausahaan. 7,78 % menyatakan sangat setuju, 27,78% menyatakan setuju, 19,44% menyatakan ragu-ragu, 16,67% menyatakan tidak setuju dan 8,33% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka ingin mempelajari materi produk kreatif dan kewirausahaan lebih lanjut. 0,56 % menyatakan sangat setuju, 33,33% menyatakan setuju, 13,89% menyatakan ragu-ragu, 8,33% menyatakan tidak setuju dan 13,89% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka ingin menguasai materi produk kreatif dan kewirausahaan dengan maksimal.

2. Hasil Angket Terkait Permasalahan dalam Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan



Diagram 1. Permasalahan dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan

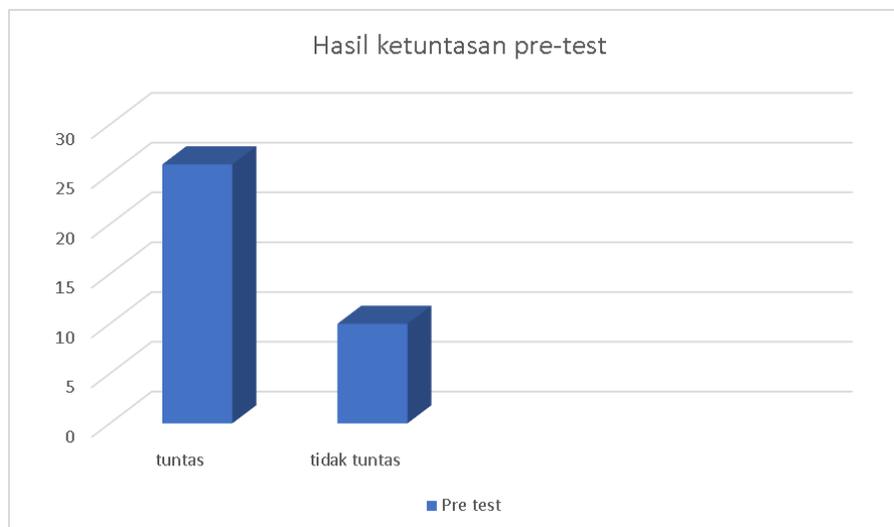
Dari diagram tersebut diketahui bahwa ada 7 pokok permasalahan yang dialami oleh para siswa selama pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Permasalahan-permasalahan tersebut di antaranya 10 % siswa menyatakan tidak ada masalah dalam pembelajaran, 15% referensi terbatas, 10% siswa tidak paham materi, 8% malas, 12% merasa bosan, 20% siswa menyatakan gangguan sinyal, dan 25% bermasalah dengan kuota internet yang terbatas.

Berdasarkan hasil tersebut, maka diperlukan adanya suatu tindakan untuk meningkatkan pemahaman para siswa terhadap materi pembelajaran dan membuat para siswa tidak bosan dan malas dalam mempelajari materi Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Peneliti mencoba untuk menerapkan penggunaan “book creator” agar pembelajaran sistem daring menjadi lebih menarik dan dinamis sehingga meningkatkan minat dan pemahaman para siswa terhadap materi, sehingga hasil belajar mereka meningkat.

3. Hasil *Pre-Test* Siswa

Sebelum Siklus I dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* terhadap seluruh responden. *Pre-test* yang diberikan berupa soal-soal terkait materi. *Pre-test* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pengetahuan awal para responden sebelum diberikan tindakan. *Pre-test* ini hanya diberikan di awal siklus I. Berikut adalah grafik dari hasil *pre-test* yang dilakukan.

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”



Grafik 2. Hasil ketuntasan pre-test

Dari pre-test ini diperoleh data bahwa persentase ketuntasan kelas secara klasikal belum terpenuhi, yaitu baru 72,22% siswa yang masuk kategori tuntas (26 siswa) dan masih ada 27,78 % siswa yang tidak tuntas (10 siswa) atau tidak memenuhi Standar Ketuntasan Minimal (SKM), dengan rata-rata 75. Standar Ketuntasan Minimal merupakan standar nilai yang harus dicapai oleh setiap siswa dalam setiap kompetensi dasar.

Selain itu, hasil pre-test juga dikategorikan menjadi nilai dengan kategori rendah, sedang, dan tinggi. Nilai dengan kategori rendah adalah nilai di bawah SKM (<75). Nilai dengan kategori sedang adalah rentang nilai 75 sampai dengan 88. Nilai kategori tinggi adalah nilai di atas 88. Berdasarkan ketiga kategori tersebut dapat diperoleh data seperti yang ditampilkan dalam tabel berikut.

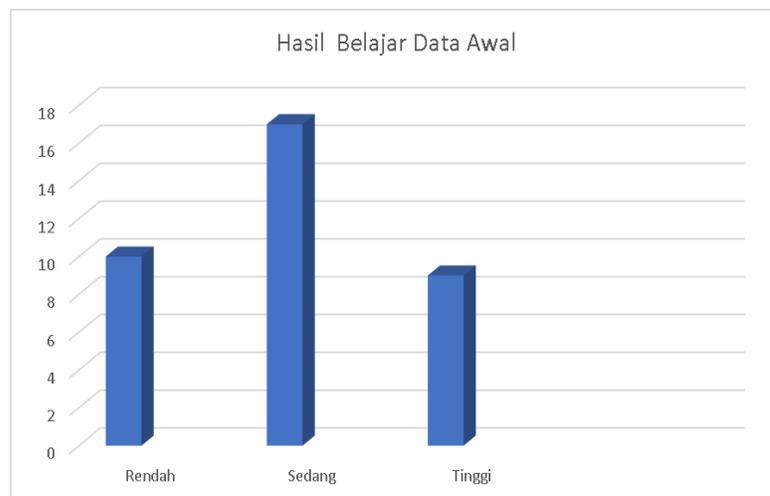
Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan

Kategori	Keberhasilan Siswa	
	Jumlah	Prosentase (%)
Rendah	10	27,78
Sedang	17	47.22
Tinggi	9	25.00
Jumlah	36	100

- Keterangan
1. Rendah : nilai dibawah KKM (<75)
 2. Sedang : nilai 75 – 88
 3. Tinggi : nilai di atas 88

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

Dari tabel tersebut diketahui bahwa siswa yang mendapatkan nilai kategori rendah berjumlah 27,78%, kategori sedang berjumlah 47,22%, dan kategori tinggi berjumlah 25%. Persentase ketuntasan kelas belum terpenuhi karena baru mencapai 72,22%. Perbandingan tiap kategori dapat dilihat lebih jelas pada grafik berikut.



Grafik 3. Hasil Belajar Data Awal

Dengan adanya tindakan berupa pemanfaatan “Book Creator” dalam konteks pembelajaran literasi bermakna peneliti berharap agar para siswa lebih memahami materi yang dipelajari, sehingga di akhir penelitian para siswa mampu memperoleh hasil akademik yang lebih baik.

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Guru melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan. Guru menyampaikan secara jelas aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan siswa. Selama pelaksanaan, guru senantiasa mengarahkan siswa untuk mengoptimalkan aktivitasnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

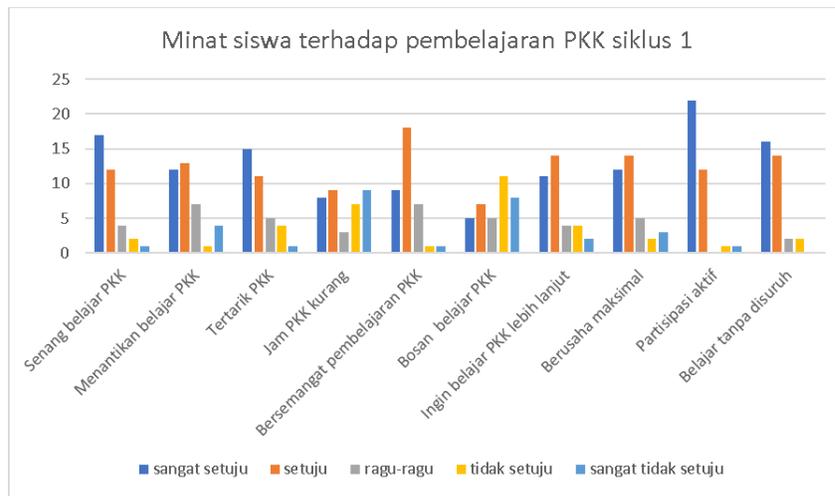
Siklus I dilaksanakan pada akhir Februari s.d. awal Maret 2021. Pada siklus I, para siswa diminta untuk mengamati dan menyimpulkan poin-poin penting dari video pembelajaran terkait materi yang disampaikan dalam «book creator». Setelah itu, para siswa menjelaskan materi tersebut yang telah dipelajari sesuai dengan kondisi di lingkungan sekitar. Menemukan dan menjelaskan contoh-contoh yang dipelajari dalam materi yang ada di lingkungan sekitar rumah, merupakan salah satu penerapan pembelajaran literasi bermakna.

Dalam rangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus I ini, para siswa telah menerapkan pembelajaran literasi bermakna, yang mencakup 4 jenis literasi yaitu literasi media, literasi dasar, literasi teknologi, dan literasi visual. Literasi visual tampak pada kemampuan para siswa untuk menginterpretasi dan menangkap makna informasi berupa visual atau gambar dari tampilan yang ada dalam “book creator”.

Karena pada siklus I ini para siswa memulai untuk menggunakan aplikasi «book creator» dalam pembelajaran, maka peneliti terlebih dahulu menanyakan kepada para siswa melalui grup Whatsapp, apakah mereka telah mengenal, dan pernah menggunakan “book creator”. Kemudian

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

guru meminta siswa untuk membuka link yang telah dibagi dan memberikan petunjuk penggunaan “book creator”



Grafik 4. Minat siswa terhadap pembelajaran Produk kreatif dan kewirausahaan siklus I

Dari grafik pada siklus 1, 47,22% sangat setuju, 33,33% setuju, 11,11% ragu, 8,33% tidak setuju, dan 2,77% tidak setuju, 33,33% menyatakan suka belajar tentang produk kreatif dan wirausaha. Mereka sangat setuju, 36,11% setuju, 19,44% skeptis, 2,77% tidak setuju, dan 11,11% selalu berharap untuk belajar produk kreatif dan wirausaha setiap minggu, 41,67% menyatakan sangat. Mereka setuju, 30,56% setuju, 13,89% tidak yakin, 11,11% tidak setuju dan 2,77% sangat tidak setuju, dan 25% tidak setuju bahwa mereka merasakan jam pelatihan untuk mempelajari produk kreatif dan kewirausahaan. Mereka masih merasa sangat kurang, 25% sangat setuju, 50% setuju, 19,44% menyatakan ragu, 2,77% tidak setuju dan 2,77% sangat tidak setuju bahwa mereka antusias belajar tentang produk kreatif dan berwirausaha. 13,89% sangat setuju, 19,44% setuju, 13,89% ragu, 30,56% tidak setuju dan 22,22% merasa bosan mempelajari materi produk kreatif dan kewirausahaan, 30,56% sangat setuju, 38,89% setuju, 1% menyatakan ragu, 11,1% mereka tidak setuju dan 5,56% mengatakan ingin mempelajari materi produksi kreatif dan lebih banyak berwirausaha, 33,33% sangat setuju, 38,89% setuju, 13,89% setuju, 5,56% tidak setuju dan 8,33% sangat tidak setuju. 61,11% sangat setuju, 30,56% setuju, 0% menyatakan ragu, 2,77% tidak setuju, dan 2,77% sangat tidak setuju bahwa mereka harus berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran produk kreatif dan wirausaha, 44; 44% sangat setuju, 38,89% setuju, 5,56% ragu-ragu, 2,77% tidak setuju, dan 2,77% sangat tidak setuju mereka mempelajari materi produk kreatif dan wirausaha tanpa bertanya.

Dari penjelasan hasil angket minat terhadap pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa para siswa mulai mengalami peningkatan minat dan ketertarikan untuk belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Selain itu, peningkatan minat para siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa pada siklus I. Hal ini dapat dilihat dalam grafik berikut.

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”



Grafik 5. Ketuntasan hasil belajar siklus I

Dari hasil belajar siklus I ini diketahui bahwa persentase ketuntasan kelas secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 25%, dengan rata-rata pada siklus I yaitu 85. Dengan demikian, pada siklus I ini, ketuntasan kelas secara klasikal mencapai 75%.

Selain itu, hasil belajar juga dapat dikategorikan dalam kategori nilai rendah, sedang, dan tinggi yang disajikan dalam tabel dan grafik berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I

Kategori	Keberhasilan Siswa	
	Jumlah	Prosentase (%)
Rendah	9	25
Sedang	16	44.44
Tinggi	11	30.56
Jumlah	36	100

- Keterangan
1. Rendah : nilai dibawah KKM (<75)
 2. Sedang : nilai 75 – 88
 3. Tinggi : nilai di atas 88

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”



Grafik 6. Hasil belajar siklus I

Dari grafik tersebut diketahui bahwa jumlah siswa kategori nilai rendah mengalami penurunan menjadi 25%. Ketuntasan kelas secara klasikal mencapai 75 %

5. Pengamatan dan refleksi Siklus I

Pada tahap ini, kolaborator melaksanakan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran daring dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat. Guru kolaborator mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran daring melalui Google Classroom dan WA grup. Setelah serangkaian aktivitas di siklus I dilaksanakan, peneliti kembali mengedarkan angket refleksi. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran.

Dari refleksi siklus I, ditemukan beberapa siswa yang masih terkendala sinyal atau jaringan yang tidak stabil untuk mengakses “book creator” serta beberapa permasalahan yang lain seperti memori penuh, kuota terbatas, tidak percaya diri, sulit menentukan konsep isi video dan pemahaman materi. Namun demikian, beberapa permasalahan tersebut dapat teratasi dengan cukup baik.

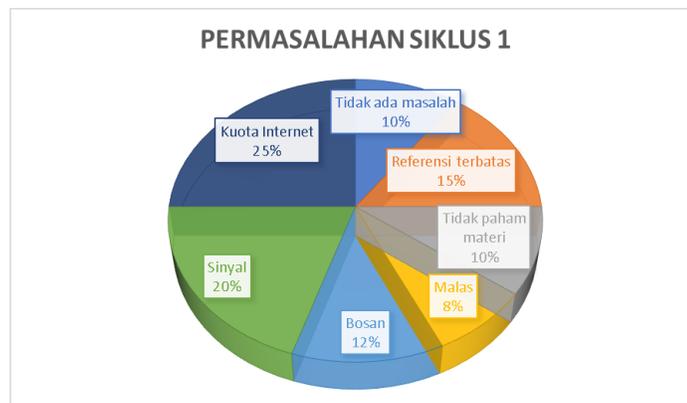
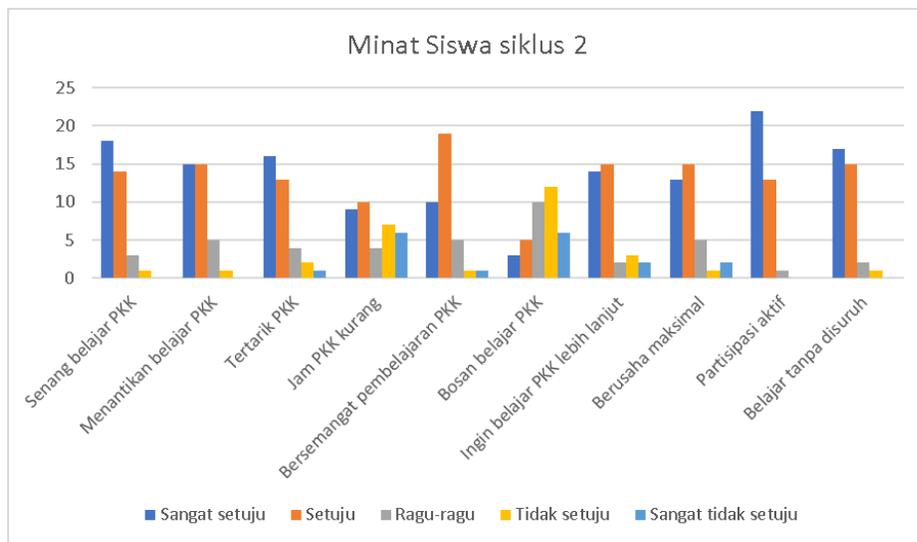


Diagram 2. Permasalahan Siklus I

6. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada siklus II, para siswa diminta untuk mengamati dan menyimpulkan poin-poin materi penting dari video pembelajaran terkait materi yang disampaikan dalam «book creator». Materi yang dipelajari pada siklus I ini adalah media pemasaran online sub tema mengintegrasikan media promosi untuk pemasaran dan membuat media promosi untuk pemasaran. Kemudian, para siswa diminta untuk membuat media promosi pemasaran dengan menyesuaikan situasi dan kondisi yang ada di lingkungan sekitar rumah. Dengan menggunakan contoh-contoh benda di sekitar rumah untuk dibandingkan, para siswa telah mempraktekkan pembelajaran bermakna. Literasi visual tampak pada kemampuan para siswa untuk menginterpretasi dan menangkap makna informasi berupa visual untuk membandingkan media promosi yang ada di lingkungan sekitar.

Pada akhir siklus II, para siswa diberikan angket untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan setelah menggunakan “book creator”. Selain itu para siswa juga diberikan tes berupa soal tentang materi *media pemasaran*, untuk mengetahui sejauh mana penggunaan book creator dapat mempengaruhi hasil belajar para siswa. Hasil angket minat siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut.



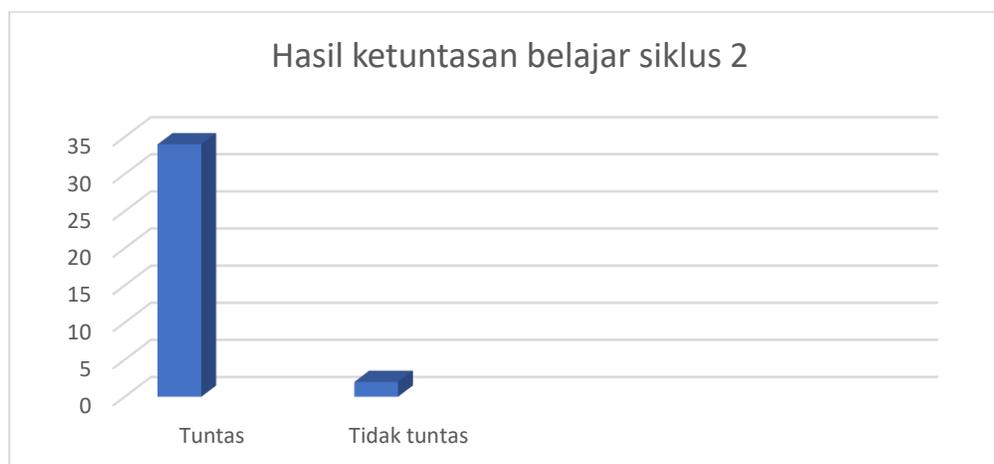
Grafik 7. Minat siswa terhadap pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan Siklus 2

Dari grafik pada siklus 2 dapat disimpulkan 0% menyatakan sangat setuju, 38,89% menyatakan setuju, 8,33% menyatakan ragu-ragu, dan 2,77% menyatakan tidak setuju, bahwa mereka senang mempelajari produk kreatif dan kewirausahaan. 1,67% menyatakan sangat setuju, 41,67% menyatakan setuju, 13,89% menyatakan ragu-ragu, 2,77% menyatakan tidak setuju, dan 11,11% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka selalu menantikan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan setiap minggunya. 5% menyatakan sangat setuju, 27,78% menyatakan setuju, 11,11% menyatakan ragu-ragu, 19,44% menyatakan tidak setuju dan 16,67% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka merasa jam pembelajaran untuk belajar produk kreatif dan

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

kewirausahaan masih merasa sangat kurang. 8,89% menyatakan sangat setuju, 41,67% menyatakan setuju, 5,56% menyatakan ragu-ragu, 8,33% menyatakan tidak setuju dan 5,56% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka ingin mempelajari materi produk kreatif dan kewirausahaan lebih lanjut. 6,11% menyatakan sangat setuju, 41,67% menyatakan setuju, 13,89% menyatakan ragu-ragu, 2,77% menyatakan tidak setuju dan 5,56% menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka ingin menguasai materi produk kreatif dan kewirausahaan dengan maksimal.

Dari hasil angket ini, diperoleh data peningkatan minat yaitu para siswa semakin bersemangat untuk belajar, mempelajari materi lebih lanjut, berpartisipasi aktif, dan mau berusaha maksimal untuk dapat menguasai materi pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh terhadap hasil belajar para siswa pada siklus II yang dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 8. Hasil ketuntasan belajar siklus 2

Dari hasil belajar siklus II ini diketahui bahwa persentase ketuntasan kelas secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 19,44% dari siklus I dengan rata-rata nilai yaitu 87. Dengan demikian, pada siklus II ini, ketuntasan kelas secara klasikal terpenuhi yaitu mencapai 94,44%. Selain itu, data nilai kategori rendah, sedang, dan tinggi juga dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus II

Kategori	Keberhasilan Siswa	
	Jumlah	Prosentase (%)
Rendah	2	5.56
Sedang	17	47.22
Tinggi	17	47.22
Jumlah	36	100

Keterangan 1. Rendah : nilai dibawah KKM (<75)

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

2. Sedang : nilai 75 – 88
3. Tinggi : nilai di atas 88

Hasil belajar siklus 2 dapat disajikan dalam grafik berikut ini :



Grafik 9. Hasil belajar siklus 2

7. Pengamatan Refleksi Siklus II

Pada tahap ini, kolaborator melaksanakan pengamatan terhadap jalannya proses pembelajaran daring dengan menggunakan lembar pengamatan yang telah dibuat. Guru kolaborator mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran daring melalui Google Classroom dan WA grup. Aktivitas siswa juga dapat berjalan dengan baik. Pada akhir siklus II, peneliti kembali mengedarkan angket refleksi untuk mengetahui kendala atau permasalahan yang dialami para siswa selama proses pembelajaran. Beberapa kendala yang disampaikan antara lain sinyal sebanyak 16,67% , HP lambat sebanyak 13,89% , kesulitan materi sebanyak 19,44% , dan kendala keterbatasan kuota 27,78% .

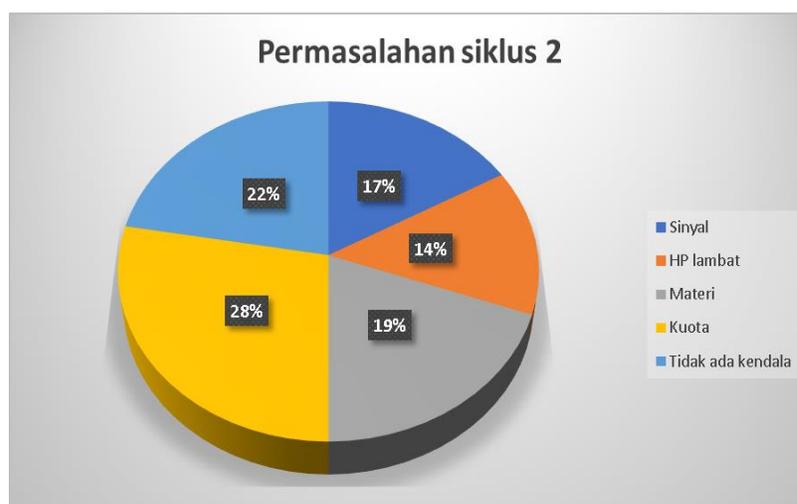


Diagram 3. Permasalahan siklus II

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

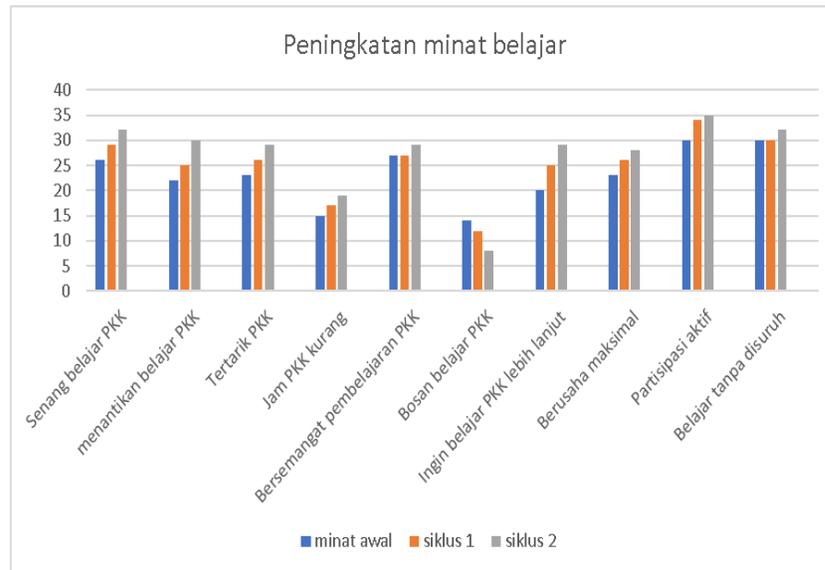
Dari diagram di atas, diketahui bahwa 25% siswa sudah tidak mengalami kendala dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Kendala yang masih dialami oleh beberapa siswa terkait pemahaman materi, sinyal, kapasitas HP, dan kuota internet.

Hasil dan refleksi yang diperoleh. Siklus II ini merupakan siklus terakhir penelitian ini.

8. Perbandingan Hasil Data Awal, Siklus I dan Siklus II

a. Perbandingan Minat Belajar

Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa minat belajar siswa mengalami peningkatan dari data minat awal, siklus I dan siklus II. Hal tersebut disajikan dalam grafik peningkatan minat belajar berikut.



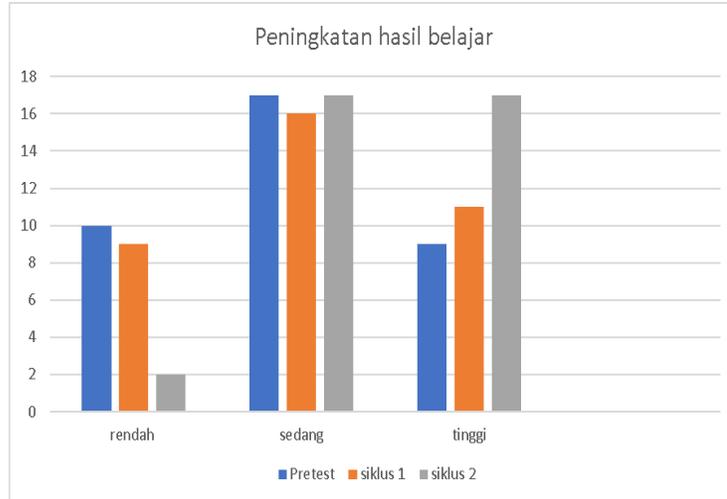
Grafik 10. Peningkatan minat belajar

Peningkatan minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris ditandai dengan adanya peningkatan rasa senang belajar Produk kreatif dan kewirausahaan sebanyak 16,67% dari minat awal, keinginan untuk menantikan pembelajaran PKK meningkat 22,22% dari minat awal, tertarik mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan meningkat sebanyak 16,67% dari minat awal, sebanyak 11,11% yang menyatakan bahwa jam pembelajaran PKK kurang, peningkatan sebanyak 5,56% menyatakan bersemangat dalam pembelajaran PKK dari minat awal, terjadi penurunan rasa bosan terhadap mapel PKK sebanyak 16,67%, menyatakan ingin belajar PKK lebih lanjut mengalami kenaikan 25%, berusaha maksimal mengalami kenaikan 13,89%, berpartisipasi aktif mengalami kenaikan sebesar 13,89%, dan belajar tanpa disuruh mengalami kenaikan 5,56% dari minat awal.

Terlebih lagi, materi yang dimuat dalam “book creator” disesuaikan dengan lingkungan sekitar para siswa, yaitu dengan menggunakan situasi atau kondisi yang ada di sekeliling para siswa berkaitan dengan pemasaran online. Contohnya dengan menjelaskan pemanfaatan media social sebagai sarana untuk memasarkan suatu produk.

b. Perbandingan Hasil Belajar

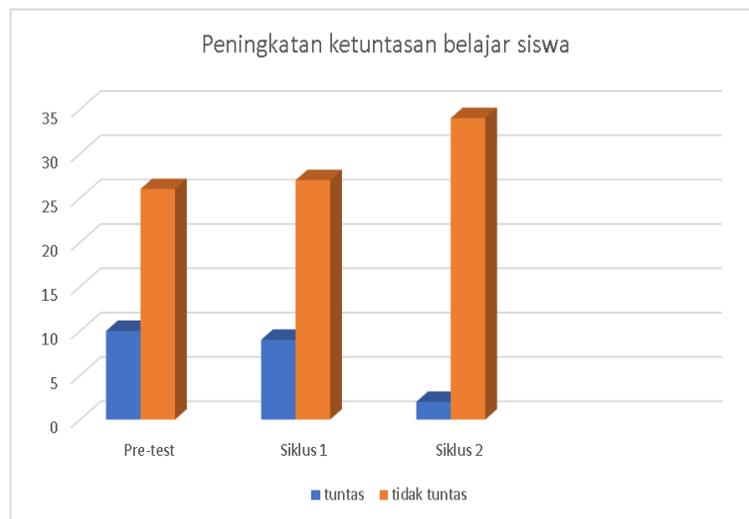
Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari data minat awal, siklus I dan siklus II. Hal tersebut disajikan dalam grafik peningkatan minat belajar berikut.



Grafik 11. Peningkatan hasil belajar siswa

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa siswa yang memiliki nilai rendah mengalami penurunan sebanyak 2,78% pada siklus I dan 19,44% pada siklus II. Siswa yang memiliki nilai sedang mengalami penurunan sebanyak 2,78% pada siklus I, dan sebanyak 2,78% pada siklus II. Penurunan persentase siswa yang memiliki nilai rendah dan nilai sedang ini berpengaruh pada peningkatan jumlah siswa yang memiliki nilai tinggi. Jumlah siswa yang memiliki nilai tinggi meningkat sebanyak 5,56% pada siklus I, dan 16,66% pada siklus II.

Peningkatan nilai para siswa mempengaruhi peningkatan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 12. Peningkatan ketuntasan belajar siswa

Pemanfaatan “Book Creator” Dalam Pembelajaran Literasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran “Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”

Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari data awal (*pre-test*), siklus I dan siklus II. Pada data awal ketuntasan belajar mencapai 72,22 % atau 26 siswa. Persentase ini belum memenuhi standar ketuntasan kelas secara klasikal. Pada siklus I jumlah siswa yang tuntas mencapai 75% atau 27 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas mencapai 94,44% atau 34 siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh diketahui bahwa pemanfaatan book creator dalam pembelajaran literasi bermakna dapat membantu meningkatkan hasil belajar produk kreatif dan kewirausahaan, yang dalam hal ini berupa meningkatnya nilai pengetahuan para siswa. Hal ini didukung dengan data awal dan post-test berupa rata-rata hasil penilaian harian di setiap siklus yang diperoleh para siswa sebagai berikut.

DAFTAR PUSTAKA

- Achadah, A. (2019). Evaluasi dalam pendidikan sebagai alat ukur hasil belajar. *An-Nuha: Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya Dan Sosial*, 6(1), 97–114.
- Choiroh, N. (2020). Efektifitas pembelajaran berbasis daring. *E-Learning Dalam Pandangan Siswa*, 12–20.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Efektivitas pembelajaran daring di masa pandemi COVID 19 bagi mahasiswa universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 367–375.
- Irawan, E., Arif, S., Hakim, A. R., Fatmahanik, U., Fadly, W., Hadi, S., Pertiwi, F. N., Fauziah, H. N., Santoso, L., & Pahlevi, F. S. (2020). *Pendidikan Tinggi Di Masa Pandemi: Transformasi, Adaptasi, dan Metamorfosis Menyongsong New Normal*. Zahir Publishing.
- Novak, G. M. (2011). Just-in-time teaching. *New Directions for Teaching and Learning*, 2011(128), 63–73.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi Pendidikan*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Oemar Hamalik.
- Puspitasari, V., & Walujo, D. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator Untuk Pembelajaran Bipa Di Kelas Yang Memiliki Kemampuan Beragam. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 310.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., & Jumadi, J. (2014). Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif dan afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(3).
- Setiyo, A. (2022). Penerapan pembelajaran diferensiasi kolaboratif dengan melibatkan orang tua dan masyarakat untuk mewujudkan student’s well-being di masa pandemi. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 61–78.
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2).