JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN
Homepage : https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/jmp
Email : jmp@stkip-pessel.ac.id

p-ISSN : 2548-4826 ; e-ISSN : 2548-4834
Vol. 11, No. 5, October 2026
Page 11125-11136
© Author
Jurnal Manajemen Pendidikan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN AKADEMIK SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENGHADAPI TES KEMAMPUAN AKADEMIK (TKA)

Aswaruddin[1*], Maulidayani [2], Partaonan Harahap[3]
[1,2] Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
[3] Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

Email: aswaruddin1973@gmail.com

Check for updates OPEN ACCESS CC BY SA

DOI: https://doi.org/10.34125/jmp.v11i5.3658

Sections Info

Article history:
Submitted: 9 August 2026
Final Revised: 28 August 2026
Accepted: 26 September 2026
Published: 30 October 2026

Keywords:
Digital Media,
Digital Literacy,
Academic Ability,
Madrasah Ibtidaiyah,
Academic Competency Test

ABSTRACT

This study aims to develop valid, practical, and effective digital literacy learning media to enhance the academic performance of Madrasah Ibtidaiyah (MI) students in preparation for the Academic Competency Test (TKA). The media integrates reading literacy, numeracy, reasoning, problem-solving, stimulus-based exercises, and feedback within a unified digital environment. Employing a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, the research involved one material expert, one media expert, one MI teacher, and 30 MI students as subjects. Data were collected via validation sheets, user response questionnaires, and academic tests. Results revealed high validity, with material validation at 93.68% and media validation at 93.75%. Practicality assessments reached 94.60% from the teacher and 92.00% from students. The mean academic score significantly increased from 63.40 (pretest) to 82.73 (posttest), yielding a moderate N-Gain of 0.53 and a large effect size of 1.52. The paired-sample t-test confirmed a statistically significant improvement ($p < 0.001$). The novelty lies in providing an integrated digital training system tailored for MI academic readiness.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran literasi berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan akademik siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) untuk menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA). Media ini mengintegrasikan literasi membaca, numerasi, penalaran, latihan berbasis stimulus, serta umpan balik dalam lingkungan pembelajaran digital yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian meliputi 1 ahli materi, 1 ahli media, 1 guru MI, dan 30 siswa MI. Instrumen pengumpulan data terdiri atas lembar validasi, angket respons, dan tes kemampuan akademik (pretest-posttest). Hasil penelitian menunjukkan validitas materi sebesar 93,68% dan validitas media sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Angket respons guru mencapai 94,60% dan respons siswa 92,00% dengan kriteria sangat praktis. Rata-rata skor kemampuan akademik siswa meningkat signifikan dari 63,40 pada pretest menjadi 82,73 pada posttest, dengan perolehan N-Gain sebesar 0,53 (kategori sedang) dan effect size sebesar 1,52 (kategori besar). Hasil uji paired sample t-test mengonfirmasi adanya perbedaan yang signifikan secara statistik ($p < 0,001$). Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi media literasi digital terpadu khusus untuk kesiapan TKA pada jenjang sekolah dasar/MI.

Kata kunci: *Media Digital, Literasi Digital, Kemampuan Akademik, Madrasah Ibtidaiyah, Tes Kemampuan Akademik*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara peserta didik memperoleh, memahami, mengolah, dan menggunakan informasi secara fundamental. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada jenjang pendidikan menengah dan perguruan tinggi, tetapi juga menjadi aspek krusial pada jenjang pendidikan dasar. Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah (MI) saat ini tumbuh sebagai *digital natives* yang hidup dalam lingkungan serba digital, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan permainan edukatif. Kondisi ini menuntut satuan pendidikan untuk tidak sekadar menjadikan teknologi sebagai media penyampaian materi pasif, melainkan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran yang mampu melatih kemampuan literasi, penalaran, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan Salama et al. (2025) yang menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dasar merupakan kunci dalam membangun generasi cerdas digital yang memiliki pemikiran kritis dan adaptif.

Literasi merupakan salah satu fondasi utama dalam pembentukan kemampuan akademik peserta didik. Pada jenjang pendidikan dasar, literasi tidak sebatas kemampuan mengeja atau membaca teks tertulis, melainkan mencakup kemampuan menemukan informasi, memahami makna implisit, menghubungkan antar-konsep, mengevaluasi data, serta menerapkan informasi tersebut untuk menyelesaikan persoalan riil. Kemampuan literasi perlu dikembangkan secara terpadu dengan numerasi dan penalaran agar siswa mampu menghadapi tantangan akademik kontekstual. Urgensi penguatan kemampuan akademik dan literasi ini menjadi semakin mendesak seiring dengan rendahnya capaian literasi dan numerasi siswa pada tingkat nasional maupun internasional. Berdasarkan laporan PISA (*Programme for International Student Assessment*) dan capaian Asesmen Nasional, tingkat literasi membaca dan numerasi siswa sekolah dasar/MI di Indonesia masih berada pada kategori yang memprihatinkan, sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Kesenjangan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar/MI

Indikator Evaluasi	Skor / Profil Capaian	Status / Kategori	Implikasi Akademik
PISA 2022 (Literasi Membaca)	Skor 359 (Rata-rata OECD: 476)	Di bawah rata-rata global	Rendahnya kemampuan memahami teks kompleks dan mengevaluasi informasi.
PISA 2022 (Numerasi/Matematika)	Skor 366 (Rata-rata OECD: 472)	Di bawah rata-rata global	Kelemahan dalam bernalar secara matematis dan pemecahan masalah kontekstual.
Profil Kemampuan Akademik Awal MI	63,40 (dari skala 100)	Kategori Cukup/Rendah	Kurangnya kesiapan siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbasis stimulus kompleks.

Data pada Tabel 1. menegaskan adanya urgensi nyata bahwa pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) membutuhkan intervensi media yang secara spesifik dirancang untuk mengakselerasi kemampuan akademik dan literasi siswa. Kebutuhan penguatan ini semakin krusial dengan dilaksanakannya Tes Kemampuan Akademik (TKA) sebagai standar asesmen yang menuntut penalaran tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* / HOTS). Kerangka asesmen TKA mengharuskan siswa untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi juga menganalisis stimulus berupa teks, tabel, grafik, dan gambar secara kritis. Tanpa adanya dukungan media pembelajaran yang tepat, siswa MI akan mengalami hambatan besar dalam

menyelesaikan soal-soal TKA yang berbasis pemecahan masalah. Sejalan dengan hal tersebut, OECD (2024) menekankan bahwa penguatan kemampuan akademik sejak dini melalui instrumen asesmen berbasis penalaran sangat menentukan keberhasilan belajar siswa pada jenjang berikutnya.

Persiapan menghadapi asesmen akademik seperti TKA tidak seharusnya dilakukan secara mekanis melalui metode latihan soal (*drilling*) konvensional semata. Siswa memerlukan pengalaman belajar interaktif yang memungkinkan mereka memahami alasan logika di balik suatu jawaban, membandingkan opsi penyelesaian, serta memperoleh umpan balik (*feedback*) langsung secara mandiri. Media pembelajaran digital yang terintegrasi secara komprehensif mampu menggabungkan penyajian materi, stimulus kontekstual, kuis interaktif, dan pembahasan soal dalam satu sistem. Pendapat ini didukung oleh temuan Nanda et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif berbasis digital mampu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran bernalar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif pada jenjang sekolah dasar. Penelitian Hermansyah et al. (2024) menggarisbawahi pentingnya penguatan literasi melalui pendekatan kontekstual. Alamanda et al. (2024) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif membantu siswa membangun pengetahuan melalui membaca, berdiskusi, dan menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata. Di samping itu, pemanfaatan teknologi modern seperti *Augmented Reality* (Nafis & Fathurrahman, 2024) serta *Smart Apps Creator* (Rukoyah & Bektiningsih, 2024) terbukti mampu meningkatkan validitas dan hasil belajar siswa. Khusus pada konteks Madrasah Ibtidaiyah, Marwah et al. (2025) membuktikan bahwa pengembangan media digital interaktif berbasis model ADDIE memperoleh validasi ahli materi sebesar 94,72% dan ahli media sebesar 93,04%. Rangkaian penelitian ini mengonfirmasi bahwa pendekatan Research and Development (R&D) berbasis digital berpotensi besar menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif.

Meskipun media digital telah banyak dikembangkan, mayoritas penelitian terdahulu masih berfokus secara parsial pada satu mata pelajaran tertentu, seperti IPA/IPAS, Bahasa Indonesia, Matematika, atau Bahasa Arab semata. Hingga saat ini, media digital yang secara khusus merangkum dan mengintegrasikan literasi membaca, numerasi, penalaran kontekstual, latihan berbasis stimulus, serta kesiapan TKA bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah masih sangat terbatas. Berdasarkan kajian literatur tersebut, terdapat tiga kesenjangan (*gap analysis*) utama yang menjadi pendorong digelarnya penelitian ini:

1. Media digital pada tingkat sekolah dasar umumnya berfokus pada perbaikan hasil belajar mata pelajaran tunggal, bukan pada penguatan literasi terpadu (membaca, numerasi, bernalar) untuk asesmen akademik.
2. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis digital yang secara eksplisit menghubungkan penguatan literasi dengan indikator kesiapan menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA) pada jenjang MI.
3. Masih minimnya platform digital interaktif yang mengintegrasikan stimulus multi-representasi, kuis otomatis, pembahasan, dan evaluasi hasil belajar secara mandiri bagi siswa MI dalam satu produk terpadu.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan Media Literasi Digital TKA-MI yang mengintegrasikan literasi membaca, numerasi, penalaran berbasis stimulus (teks, gambar, tabel, grafik), serta sistem umpan balik instan dalam satu platform interaktif. Produk ini dirancang tidak hanya sebagai alat bantu

visual, melainkan sebagai lingkungan latihan akademik (*digital academic training environment*) yang melatih siswa MI berpikir kritis dan terbiasa dengan karakteristik soal TKA. Kehadiran media ini diharapkan menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan bahan ajar konvensional di MI. Hal ini menguatkan pandangan Aisah et al. (2025) bahwa transformasi literasi digital di Madrasah Ibtidaiyah merupakan langkah strategis yang imperatif untuk menjawab tantangan pendidikan di era Society 5.0.

Berdasarkan latar belakang, data urgensi, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran literasi berbasis digital yang dirancang khusus untuk persiapan TKA siswa MI.
2. Menganalisis tingkat validitas media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.
3. Menganalisis tingkat kepraktisan media berdasarkan respons guru dan siswa MI.
4. Menganalisis efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan akademik siswa berdasarkan skor pretest, posttest, N-Gain, dan uji signifikansi statistik.

METODE PENELITIAN

1. Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Media Literasi Digital Persiapan Tes Kemampuan Akademik (TKA) bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis, terukur, dan berorientasi pada evaluasi berkesinambungan sehingga sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital (Branch, 2009; Marwah et al., 2025).

2. Prosedur Pengembangan (Model ADDIE)

Prosedur pengembangan media literasi digital TKA-MI dilaksanakan melalui lima tahapan utama sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan alur pengembangan yang sistematis dan terstruktur.

2. Tahapan Pengembangan

1. **Analysis (Analisis):** Menganalisis kebutuhan pembelajaran siswa MI, karakteristik peserta didik, kompetensi akademik yang perlu diperkuat, kurikulum, materi literasi, kebutuhan guru, serta ketersediaan teknologi/perangkat.
2. **Design (Desain):** Menyusun struktur materi, tujuan pembelajaran, *storyboard*, antarmuka/tampilan, kisi-kisi soal, stimulus literasi, latihan numerasi, kuis interaktif, sistem umpan balik, serta instrumen *pretest* dan *posttest*.
3. **Development (Pengembangan):** Merealisasikan produk aplikasi digital dan memvalidasinya kepada ahli materi dan ahli media. Aspek validasi mencakup kesesuaian materi, akurasi konsep, kualitas visual, navigasi, interaktivitas, dan keandalan teknis.
4. **Implementation (Implementasi):** Menerapkan produk hasil revisi kepada 30 siswa MI

dengan skema: pemberian *pretest*, pembelajaran berbasis media digital, pelaksanaan *posttest*, serta pengisian angket respons guru dan siswa.

5. **Evaluation (Evaluasi):** Melakukan evaluasi formatif pada setiap tahapan dan evaluasi sumatif di akhir proses untuk mengukur kepraktisan, keefektifan, serta kebutuhan penyempurnaan produk.

3. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian terdiri dari 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang guru MI, dan 30 orang siswa MI

Tabel 1. Peran Subjek Penelitian

Subjek	Jumlah	Peran
Ahli materi	1	Validasi kelayakan isi/materi
Ahli media	1	Validasi kelayakan media dan tampilan
Guru MI	1	Uji kepraktisan penggunaan
Siswa MI	30	Uji coba produk dan pengukuran tes kemampuan
Total	**33**	

4. SPESIFIKASI PRODUK

Tabel 2. Spesifikasi Media Literasi Digital TKA-MI

No.	Komponen	Spesifikasi
1	Nama Produk	Media Literasi Digital TKA-MI
2	Sasaran	Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)
3	Platform	Smartphone / Laptop (Web/Android-based)
4	Materi Utama	Literasi Membaca dan Numerasi
5	Bentuk Stimulus	Teks, Tabel, Gambar, Grafik, dan Studi Kasus
6	Fitur Media	Materi, Latihan Soal, Kuis Interaktif, Skor, Pembahasan
7	Evaluasi	Modul Pretest dan Posttest

5. TEKNIK ANALISIS DATA

Persentase validitas dan kepraktisan dihitung menggunakan persamaan:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\% \quad (1)$$

Kriteria interpretasi yang digunakan adalah:

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat valid/praktis
61–80%	Valid/praktis
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat kurang

Peningkatan kemampuan siswa dianalisis menggunakan N-Gain:

$$g = \frac{Posttest - Pretest}{Skor\ Maksimum - Pretest} \quad (2)$$

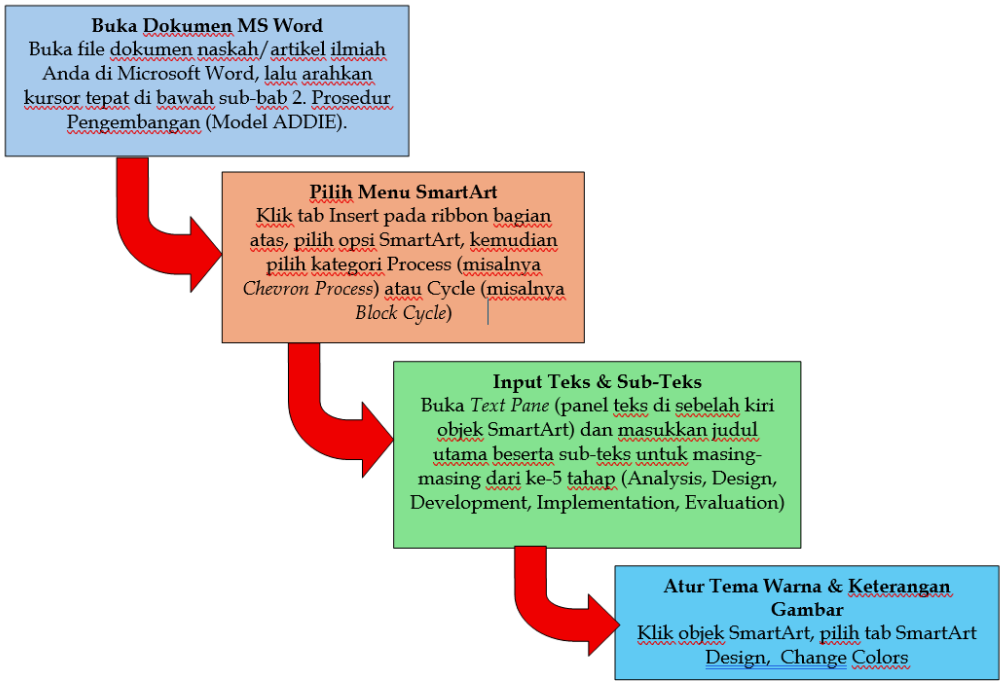
Kriteria N-Gain:

Nilai g	Kategori
≥ 0,70	Tinggi
0,30–0,69	Sedang
< 0,30	Rendah

Perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *paired sample t-test*.

6. DIAGRAM ALUR

Alur Prosedur Pengembangan Media Literasi Digital TKA-MI Berbasis Model ADDIE

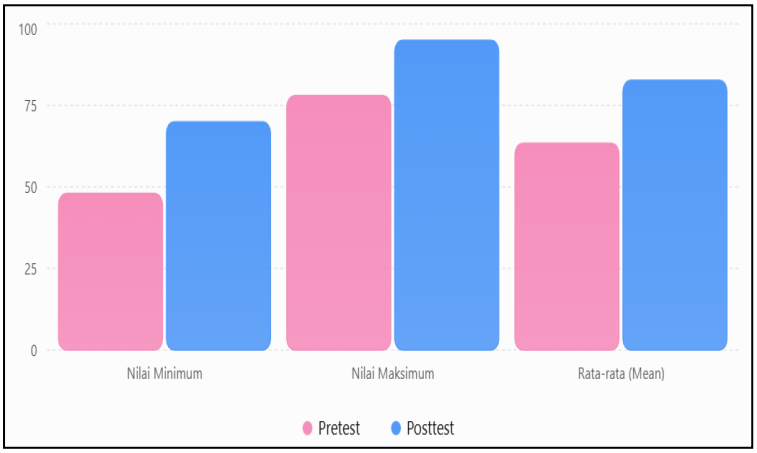


Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan Media Literasi Digital TKA-MI Berbasis Model ADDIE

HASIL PEMBAHASAN

1. Statistik Pretest dan Posttest Siswa

Perbandingan nilai minimum, maksimum, dan rata-rata siswa pada pretest dan posttest.

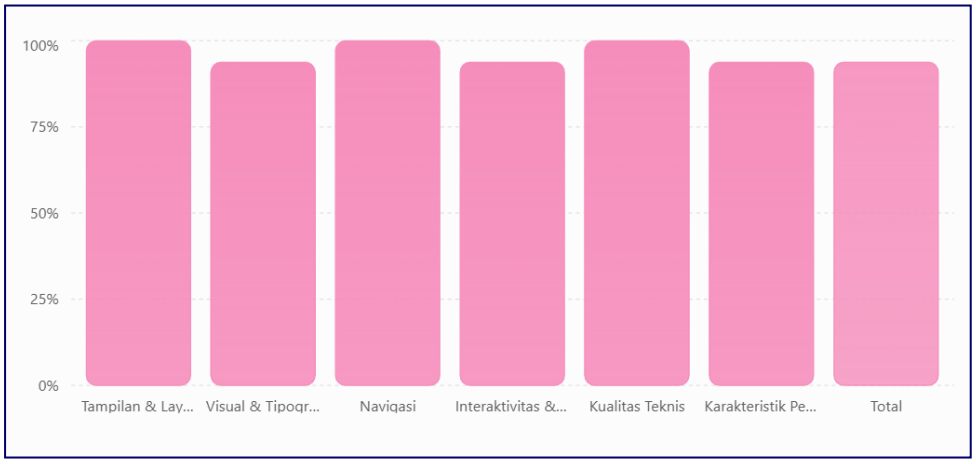


Gambar 2. Grafik Statistik Pretest dan Posttest Siswa

Berdasarkan grafik di atas, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Nilai minimum meningkat dari 48,00 pada pretest menjadi 70,00 pada posttest, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 78,00 menjadi 95,00. Sementara itu, nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 63,40 menjadi 82,73, atau meningkat sebesar 19,33 poin. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian belajar siswa setelah proses pembelajaran. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,53 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori sedang.

2.Hasil Validasi Ahli Media

Persentase hasil validasi ahli media pada setiap aspek penilaian

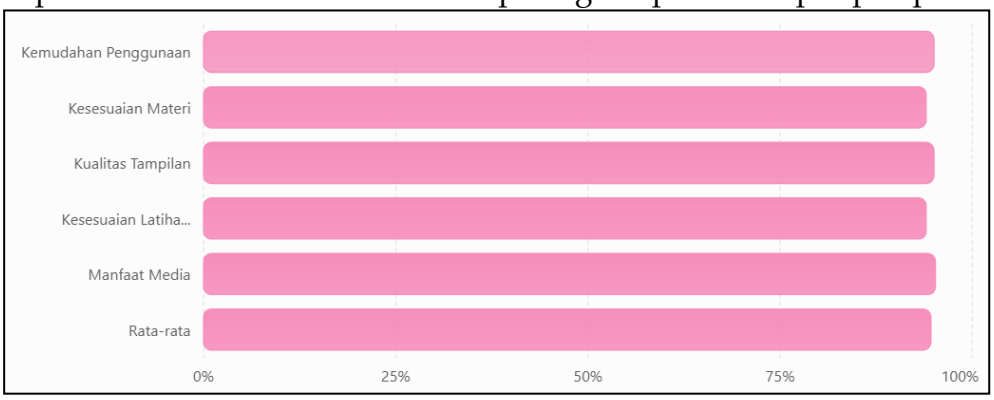


Gambar 3. Grafik Persentase Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik hasil validasi ahli media, dapat diketahui bahwa Tampilan & Layout, Navigasi, dan Kualitas Teknis memperoleh persentase 100%, sedangkan aspek Visual & Tipografi, Interaktivitas & Umpan Balik, serta Karakteristik Pengguna memperoleh persentase 93,75%. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media memperoleh persentase 93,75% dan termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek media dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Angket Respons Guru

Persentase kepraktisan media berdasarkan respons guru pada setiap aspek penilaian.

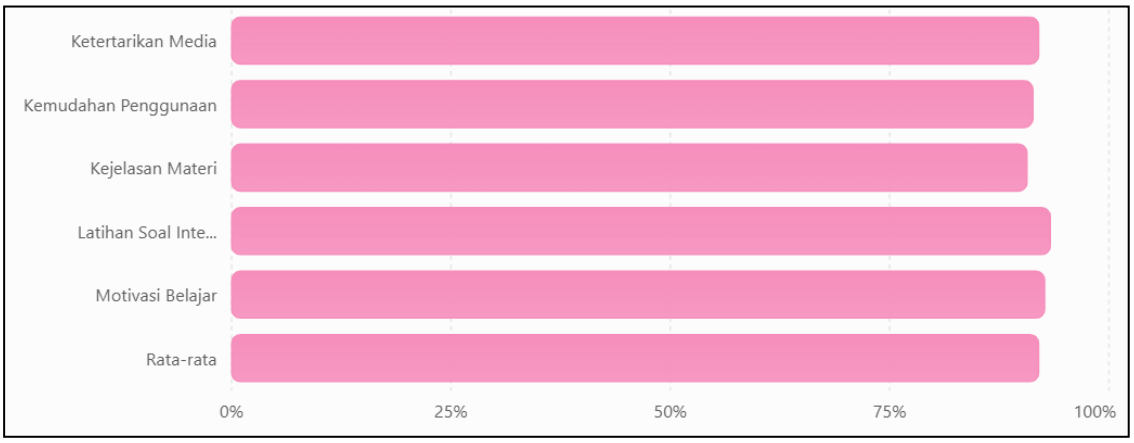


Gambar 4. Grafik Angket Respons Guru

Berdasarkan grafik di atas, hasil angket respons guru menunjukkan bahwa seluruh aspek kepraktisan memperoleh persentase yang sangat tinggi. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Kualitas Tampilan masing-masing memperoleh 95,00%, sedangkan Kesesuaian Materi dan Kesesuaian Latihan TKA memperoleh 94,00%. Aspek Manfaat Media memperoleh persentase tertinggi, yaitu 95,20%. Secara keseluruhan, rata-rata respons guru mencapai 94,60% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai mudah digunakan, memiliki tampilan yang baik, sesuai dengan materi dan latihan TKA, serta memberikan manfaat dalam mendukung proses pembelajaran.

4. Hasil Angket Respons Siswa

Persentase kepraktisan media berdasarkan respons siswa pada setiap aspek penilaian.



Gambar 5. Grafik Hasil Angket Respons Siswa

5. Peningkatan Kemampuan Akademik (Pretest, Posttest, dan N-Gain)

Tabel 7. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest Siswa ($N = 30$)

Statistik	Pretest	Posttest	Peningkatan
Nilai Minimum	48,00	70,00	+22,00
Nilai Maksimum	78,00	95,00	+17,00
Rata-rata (Mean)	63,40	82,73	+19,33
Standar Deviasi	8,12	6,45	-
Skor N-Gain	-	-	0,53 (Sedang)

Berdasarkan Tabel 7, hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran. Nilai rata-rata meningkat dari 63,40 pada pretest menjadi 82,73 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 19,33 poin. Nilai minimum dan maksimum juga meningkat, masing-masing sebesar 22,00 poin dan 17,00 poin. Standar deviasi menurun dari 8,12 menjadi 6,45, menunjukkan penyebaran nilai yang lebih rendah. Hasil N-Gain sebesar 0,53 termasuk kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran.

6. Uji Asumsi Klasik dan Hipotesis

Tabel 8. Hasil Uji Normalitas, Homogenitas, Uji T, dan Effect Size

Uji Statistik	Parameter / Nilai	Sig. (p-value)	Keterangan
Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	Pretest (0,961) / Posttest	$P > 0.05$	Berdistribusi Normal

Uji Statistik	Parameter / Nilai	Sig. (p-value)	Keterangan
	(0,970)	(0,321/0,523)	
Uji Homogenitas (Levene's)	Statistic = 1,247	P = 0.269	Data Homogen
Paired Sample T-Test	Mean Diff = 19,33 t =12,86)	P > 0.001	Signifikan secara statistik
Effect Size	Cohen's d = 1,25	-	Ukuran Efek Besar (*Large Effect*)

Berdasarkan Tabel 8, data pretest dan posttest berdistribusi normal dan homogen. Hasil Paired Sample T-Test menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 19,33 dan signifikan secara statistik. Selain itu, nilai Cohen's d = 1,25 termasuk kategori efek besar (large effect). Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan ukuran efek yang besar.

PEMBAHASAN

1. Validitas dan Kepraktisan Media Digital

Hasil validasi oleh ahli materi (93,68%) dan ahli media (93,75%) menegaskan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat pedagogis dan teknis. Keterpaduan antara materi membaca, numerasi, dan latihan penalaran berbasis stimulus menjadikan media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga kokoh secara substansi. Hal ini sejalan dengan temuan Marwah et al. (2025) serta Nafis & Fathurrahman (2024), yang menyatakan bahwa desain media R&D berbasis ADDIE yang interaktif memberikan kepastian validitas yang tinggi bagi siswa sekolah dasar.

Ditinjau dari kepraktisan, angka respons guru (94,60%) dan siswa (92,00%) membuktikan bahwa antarmuka media mudah dioperasikan dan memotivasi siswa dalam belajar. Fitur umpan balik (*feedback*) otomatis dan pembahasan interaktif membantu siswa memahami letak kesalahan secara mandiri.

2. Efektivitas Media terhadap Kemampuan Akademik TKA

Peningkatan skor rata-rata siswa dari 63,40 menjadi 82,73 dengan N-Gain sebesar 0,53 (kategori sedang) mengindikasikan dampak positif penggunaan media. Hasil ini diperkuat oleh nilai $p < 0{,}001$ pada *paired sample t-test* dan ukuran efek *Cohen's d* sebesar 1,52 (kategori besar).Media ini menempatkan siswa se bagai subjek aktif yang mengolah informasi.

Dengan disajikannya stimulus berupa tabel, grafik, dan teks cerita kontekstual, siswa dilatih melakukan penalaran tingkat tinggi (*HOTS*) yang sangat dibutuhkan saat menghadapi TKA. Keterbatasan desain *one-group pretest-posttest* dalam penelitian ini disarankan untuk ditindaklanjuti pada penelitian lanjutan menggunakan metode *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran literasi berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa Madrasah Ibtidaiyah dalam menghadapi Tes Kemampuan Akademik (TKA) berhasil dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Media yang dikembangkan mengintegrasikan literasi membaca, numerasi, penalaran, stimulus berupa teks, tabel, gambar, grafik, latihan soal, kuis interaktif, serta umpan balik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat

validitas yang sangat tinggi, dengan penilaian ahli materi sebesar 93,68% dan ahli media sebesar 93,75%.

Dari aspek kepraktisan, respons guru mencapai 94,60% dan respons siswa sebesar 92,00%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Penggunaan media juga menunjukkan peningkatan kemampuan akademik siswa, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 63,40 pada pretest menjadi 82,73 pada posttest atau meningkat sebesar 19,33 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,53 berada pada kategori sedang, sedangkan uji *paired sample t-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik. Selain itu, ukuran efek yang besar menunjukkan adanya perubahan capaian belajar yang bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran literasi digital yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran dan persiapan siswa MI menghadapi TKA secara lebih interaktif dan terintegrasi.

DAFTAR PUSTAKA

Achmad, W. K. S., & Utami, U. (2023). Sense-making of digital literacy for future education era: A literature review. *Jurnal Prima Edukasia, 11*(1), 47–53. https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.52911

Agasisti, T., D'Ignazio, A., Iannotta, G., Romagnoli, A., & Tonello, M. (2025). Financial literacy calls the roll: The effectiveness of a financial education program in Italian schools. *Economics of Education Review*, 109, 102731. https://doi.org/10.1016/j.econedurev.2025.102731

Aisah, A., Mappanyompa, M., Aqodiah, A., Wardi, M., Ali, M., & Hasanah, N. (2025). Digital literacy integration in Madrasah Ibtidaiyah learning: Challenges and implementation strategies in the era of Society 5.0. *Proceeding of Islamic International Conference on Education, Communication, and Economics*.

Alamanda, F., Maryani, E., Sopandi, W., & Sujana, A. (2024). Financial literacy of elementary school students through RADEC learning. *International Conference on Elementary Education*, 6(1), 184–191.

Amelia, R., Dina, L. N. A. B., & Dewi, M. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2).

Cannistrà, M., De Beckker, K., Agasisti, T., Amagir, A., Põder, K., Vartiak, L., & De Witte, K. (2024). The impact of an online game-based financial education course: Multi-country experimental evidence. *Journal of Comparative Economics*, 52(4), 825–847. https://doi.org/10.1016/j.jce.2024.08.001

Devi, M. Y., & Rusdinal, R. (2023). Validation of digital learning media to improve the basic literacy skills of low-grade elementary school students. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7*(1), 119–129. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3713

Firdaus, R., & Firdaus, R. (2024). Implementation of the ADDIE model for developing multimedia learning media and gamification on space objects material in elementary school. *Jurnal Teknik Informatika*, 5(4). https://doi.org/10.52436/1.jutif.2024.5.4.2307

Gemalla, N., & Masniladevi. (2025). Efektivitas pengembangan media interaktif berbasis Smart Application Creator materi menulis teks narasi di kelas IV sekolah dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 13(1).\

Hermansyah, A. K., Wangid, M. N., Kusmaryani, R. E., Mustadi, A., & Zubaidah, E. (2024). Implementation of financial literacy in elementary school: Study in Indonesia. *Kasetsart*

Journal of Social Sciences, 45(3), 879–888. https://doi.org/10.34044/j.kjss.2024.45.3.18

Ilfa, F. N. A., Sumarni, W., Widiarti, N., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Literasi keuangan siswa sekolah dasar di Kabupaten Demak. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4). https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19945

Istiqomah, L., & Wibowo, S. E. (2024). Effective learning of Pancasila education through technology-based interactive media for elementary school students. *Jurnal Pendidikan Progresif, 14*(3). https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024135

Istmadelia, M. Q., & Tyas, D. N. (2024). Development of augmented reality-based digital learning media for grade V elementary school on the topic of food chains. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(11), 9180–9188. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i11.7362

Krisdayanthi, A., & Wijaya, I. K. W. B. (2023). Menumbuhkembangkan literasi finansial siswa sekolah dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 319–326. https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.276

Marwah, S., Anisah, A., & Asdar. (2025). Design and implementation of interactive digital media using the ADDIE model for Arabic learning in Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(2), 527–546. https://doi.org/10.21580/jieed.v5i2.27977

Molin, F. M. B. M., Lipsch-Wijnen, I., Vandebeek, A. M. C., & Peters, G. J. (2025). Financial literacy programs in school settings: A scoping review. *Educational Research Review*, 49, 100732. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100732

Nafis, N. L., & Fathurrahman, M. (2024). Development of digital learning media based on augmented reality to improve student learning outcomes of elementary school. *Research and Development in Education*, 4(2), 952–963. https://doi.org/10.22219/raden.v4i2.36308

Nanda, H. F., Luhsasi, D. I., & Sitorus, D. S. (2023). Peningkatan literasi keuangan siswa melalui penggunaan media interaktif SIKU (Sikapi Uangmu). *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 13(1), 39–46. https://doi.org/10.21067/jip.v13i1.7850

Napitupulu, P. M., Manafe, H. A., Perseveranda, M., Kaluge, A. H., & Langoday, T. O. (2023). Penerapan pendidikan literasi finansial terhadap kemandirian peserta didik dalam mengelola Beasiswa Program Indonesia Pintar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 257–262. https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.517

OECD. (2024). *PISA 2022 Results (Volume IV): How Financially Smart Are Students?* OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/5a849c2a-en

Omega, P., Alfiani, R., & Sutinah, C. (2024). Financial literacy of elementary school students: Understanding the concept of money and financial planning. *Current Issues on Elementary Education Journal*, 3(2). https://doi.org/10.17509/ciee.v3i2.76532

Reisdorfer-da-Silva, R. C., Becker, K. L., & Vieira, K. M. (2025). The impact of board games on the financial literacy of public-school students. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 114, 102331. https://doi.org/10.1016/j.socec.2024.102331

Rukoyah, S., & Bektiningsih, K. (2024). Development of interactive learning media based on Smart Apps Creator to enhance elementary school students' science learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(10), 8127–8135. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i10.8046

Salama, M. S., Wuriningsih, F. R., Kristiyuana, & Intania, B. Y. (2025). Generasi cerdas digital: Tinjauan literatur sistematis peluang dan tantangan literasi digital di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31973

Trisnani, N., Sulistiyawati, D. Y. R., Utaminingtyas, S., & Evitasari, A. D. (2025). Literasi finansial siswa sekolah dasar: Peran kurikulum, lingkungan, serta media dan teknologi.

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(2), 153–189. https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i2.5626

Yulyeni, A., Arifuddin, A., & Andini, W. (2025). Transforming mathematics learning: An Android-based interactive approach to enhance third-grade students' problem-solving skills. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 13(1).

Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi budaya dan literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal IPTEK-KOM, 25*(1), 103–120. https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA