

**PENGARUH KETERLIBATAN MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MADING 3D
TERHADAP KETERAMPILAN LITERASI**

Koekoeh Hardjito¹, Pipit Hariyadi², Eny Sendra³

Poltekkes Kemenkes Malang^{1,2,3}

e-mail: koekoehhardjito@gmail.com

ABSTRAK

Masalah literasi di pendidikan tinggi berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berkontribusi dalam masyarakat setelah mereka lulus. Mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan literasi yang baik akan kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai pihak, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan program-program yang dapat meningkatkan kemampuan literasi di kalangan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading tiga dimensi terhadap keterampilan literasi. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. Dalam penelitian ini, dua kelompok sampel yaitu kelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading 3D dan kelompok yang tidak terlibat dalam pembuatan mading 3D, masing-masing kelompok terdiri dari 24 mahasiswa dipilih secara purposive. Analisis statistik menggunakan uji Mann Whitney. Hasil uji Mann Whitney diperoleh nilai p-value 0.000, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam keterampilan literasi antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembuatan mading 3D memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap keterampilan literasi mahasiswa. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading 3D memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan literasi mereka. Dengan meningkatkan keterampilan literasi, mahasiswa akan lebih siap menghadapi tantangan akademis dan profesional di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk terus mendorong inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa secara holistik.

Kata Kunci: *Mahasiswa, Mading 3D, Keterampilan Literasi*

ABSTRACT

Literacy problems in higher education impact students' ability to contribute to society after they graduate. Students who do not have adequate literacy skills will have difficulty communicating and interacting with various parties, which are important skills in the world of work. Therefore, it is important to create programs that can improve literacy skills among students. This research aims to analyze the influence of student involvement in creating three-dimensional wall magazines on literacy skills. This research employs a quantitative design, utilizing a quasi-experimental approach. This research purposefully selected two sample groups, a group of students involved in 3D media production and another group not involved in 3D media production, each consisting of 24 students. Statistical analysis uses the Mann-Whitney test. The Mann-Whitney test results yielded a p-value of 0.000, indicating a significant difference in literacy skills between the two groups. This shows that involvement in making 3D media has a strong positive influence on students' literacy skills. Overall, this research shows that student involvement in making 3D wall coverings has a significant impact on their literacy skills. By improving literacy skills, students will be better prepared to face academic and professional challenges in the future. Therefore, it is important to continue to encourage innovation in learning methods that can improve student skills holistically.

Keywords: Students, 3D Media, Literacy Skills

PENDAHULUAN

Literasi merupakan salah satu pilar penting dalam pembangunan suatu bangsa. Di Indonesia, situasi literasi masih menghadapi berbagai tantangan. Menurut data dari UNESCO, tingkat literasi di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 95,44% untuk kelompok usia 15 tahun ke atas, namun angka ini tidak mencerminkan pemahaman dan penggunaan literasi yang efektif dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari (Zulfikar, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun banyak orang yang dapat membaca dan menulis, kemampuan untuk menganalisis dan mengaplikasikan informasi masih rendah.

Literasi tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan menggunakan informasi secara efektif. Permatasari, 2015 menjelaskan bahwa budaya literasi yang baik harus melibatkan kemampuan kritis dalam menilai informasi, yang sangat penting dalam era informasi saat ini. Namun, kenyataannya, banyak masyarakat yang masih terjebak dalam informasi yang tidak akurat, yang dapat berakibat pada kesalahan dalam pengambilan keputusan.

Di kalangan pelajar, situasi literasi juga menunjukkan tantangan yang signifikan. Bu'ulolo, (2021) mencatat bahwa di banyak sekolah, kegiatan literasi sering kali dianggap sebagai kewajiban, bukan sebagai bagian dari budaya sehari-hari. Hal ini menyebabkan kurangnya minat baca dan rendahnya kemampuan analisis di kalangan siswa. Oleh karena itu, perlu ada upaya yang lebih sistematis untuk membangun budaya literasi yang kuat di lingkungan pendidikan. Di tingkat pendidikan tinggi, masalah literasi menjadi semakin kompleks. Sari & Pujiono, (2017) dalam penelitian mereka menunjukkan bahwa mahasiswa di Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Yogyakarta memiliki tingkat literasi yang bervariasi, dengan sebagian besar mahasiswa kesulitan dalam memahami teks akademik dan menghasilkan tulisan yang kritis. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mereka telah melewati pendidikan dasar dan menengah, masih ada kekurangan dalam penguasaan literasi yang mendalam.

Mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan literasi yang baik cenderung kesulitan dalam mengikuti perkuliahan, yang berujung pada penurunan prestasi akademik. Handayani, (2020) menekankan bahwa penguatan budaya literasi di kalangan mahasiswa sangat penting untuk membentuk karakter dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tanpa adanya kemampuan literasi yang memadai, mahasiswa tidak hanya akan kesulitan dalam menyelesaikan studi mereka, tetapi juga dalam berkontribusi secara efektif di masyarakat setelah lulus.

Masalah literasi di pendidikan tinggi juga berdampak pada kemampuan mahasiswa untuk berkontribusi dalam masyarakat setelah mereka lulus. Mahasiswa yang tidak memiliki keterampilan literasi yang baik akan kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan berbagai pihak, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan program-program yang dapat meningkatkan kemampuan literasi di kalangan mahasiswa.

Rendahnya budaya literasi dapat mengakibatkan penyebaran informasi yang salah di masyarakat. Mahasiswa yang tidak mampu menganalisis informasi dengan kritis akan lebih rentan terhadap berita hoaks dan informasi yang tidak akurat. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan dalam pengambilan keputusan di tingkat individu maupun masyarakat.

Sebagai upaya menyiapkan mahasiswa sebagai agen perubahan di masyarakat, maka pemahaman yang baik dan benar tentang suatu informasi harus dimiliki oleh mahasiswa, hal ini dapat dicapai jika mahasiswa memiliki keterampilan literasi yang memadai. Berbagai kegiatan kreatif dan rekreatif dapat diterapkan untuk mengembangkan budaya membaca pada mahasiswa, salah satu diantaranya dengan kegiatan pembuatan majalah dinding (mading) tiga dimensi (3D).

Mading 3D merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk membangun budaya literasi di kalangan mahasiswa. Mading 3D tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Ardianik et al., (2018) menunjukkan bahwa penggunaan mading tiga dimensi di sekolah dapat meningkatkan minat baca siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berbagi informasi. Mading 3D juga dapat menjadi sarana untuk mendorong kolaborasi di antara mahasiswa. Dengan mengajak mahasiswa untuk berkontribusi dalam pembuatan mading, mereka akan merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat mahasiswa untuk belajar.

Handayani, (2020) menekankan pentingnya penguatan budaya literasi sebagai upaya pembentukan karakter. Penelitian ini menunjukkan bahwa media kreatif seperti mading 3D dapat berkontribusi dalam membangun karakter siswa yang lebih baik melalui kegiatan literasi. Dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang interaktif, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan berkontribusi dalam kegiatan literasi.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pendekatan interaktif dan visual yang ditawarkan oleh mading tiga dimensi, yang berbeda dari metode konvensional yang sering kali membosankan bagi mahasiswa. Mading tiga dimensi tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan mahasiswa dalam pembuatan konten untuk mading, mereka akan merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Dalam penelitian ini, penekanan pada kolaborasi dan partisipasi aktif mahasiswa menjadi salah satu aspek yang membedakan dari penelitian sebelumnya. Dengan mengajak mahasiswa untuk berkontribusi dalam pembuatan mading, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading tiga dimensi terhadap keterampilan literasi mereka. Subjek penelitian adalah mahasiswa Program Studi Kebidanan Kediri yang dipilih secara *purposive sampling*. Dua kelompok dibentuk, masing-masing terdiri dari 24 mahasiswa: kelompok eksperimen yang terlibat langsung dalam pembuatan mading tiga dimensi, dan kelompok kontrol yang tidak terlibat dalam kegiatan tersebut.

Pengumpulan data keterampilan literasi dari kedua kelompok dilakukan setelah kelompok eksperimen menyelesaikan pembuatan mading. Instrumen utama yang digunakan adalah lembar penugasan yang dirancang secara khusus untuk mengukur berbagai unsur keterampilan literasi mahasiswa. Setiap hasil pengerjaan lembar penugasan oleh mahasiswa dari kedua kelompok selanjutnya dinilai secara sistematis menggunakan rubrik penilaian yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti.

Data skor keterampilan literasi yang diperoleh dari kedua kelompok kemudian dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian. Mengingat data kemungkinan tidak terdistribusi normal atau untuk perbandingan antar kelompok independen, uji beda non-parametrik Mann Whitney diterapkan. Uji ini digunakan untuk menentukan signifikansi perbedaan keterampilan literasi antara kelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading dan kelompok yang tidak terlibat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan literasi merupakan kemampuan fundamental yang diperlukan oleh mahasiswa untuk dapat beradaptasi dan berprestasi di lingkungan akademis maupun profesional. Dalam konteks ini, keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading tiga dimensi (3D) menjadi salah satu metode pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh keterlibatan dalam pembuatan mading 3D terhadap keterampilan literasi mahasiswa, dengan fokus pada kategori keterampilan literasi yang diperoleh dari dua kelompok: kelompok yang terlibat dalam mading 3D dan kelompok yang tidak atau kelompok non mading 3D. Unsur ketrampilan literasi yang diteliti meliputi *reading literacy*, *writing literacy*, *information literacy*, *digital literacy*, *visual literacy* dan *critical thinking*.

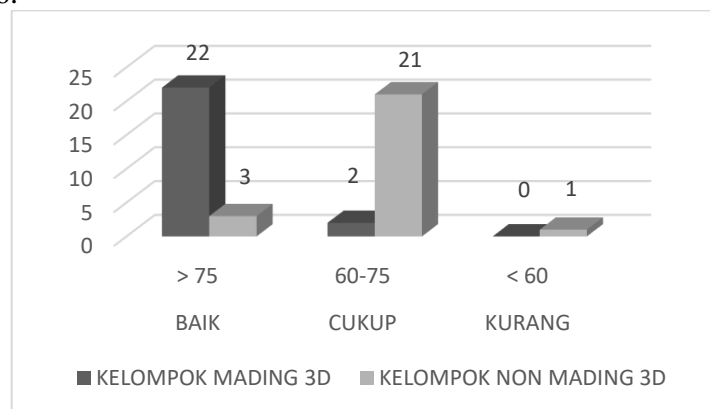
Hasil

Berikut merupakan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk skor keterampilan literasi dan kategori keterampilan literasi serta hasil uji statistik.

Tabel 1. Skor setiap unsur keterampilan literasi dan skor total ketrampilan literasi pada dua kelompok mahasiswa.

UNSUR LITERASI	Skor Kelompok Mading 3 D			Skor Kelompok Non Mading 3D		
	Minimum	Maksimum	Mean	Minimum	Maksimum	Mean
<i>Reading Literacy</i>	9	15	12,67	9	14	11,29
<i>Writing Literacy</i>	9	16	13,00	10	15	10,71
<i>Information Literacy</i>	10	16	12,58	9	14	11,42
<i>Digital Literacy</i>	9	16	13,00	10	14	10,67
<i>Visual Literacy</i>	9	16	12,54	10	15	11,08
<i>Critical Thinking</i>	11	16	14,46	11	14	11,83
SKOR TOTAL KETERAMPILAN LITERASI	67	83	78,25	59	82	67,00

Tabel 1 menguraikan bahwa dalam penelitian ini, kelompok pertama yang terlibat dalam pembuatan mading 3D menunjukkan hasil skor rerata total keterampilan literasi yang baik yaitu 78,25. Dukungan skor rerata setiap unsur literasi pada kelompok ini berkisar antara 12,54 hingga 14,46.



Gambar 1. Kategori keterampilan literasi pada dua kelompok mahasiswa

Pada Gambar 1. Terlihat bahwa keterampilan literasi sebagian besar subyek kelompok yang terlibat dalam pembuatan mading 3D berada pada kategori baik dan tidak ada yang masuk

kategori kurang. Akan tetapi pada kelompok non mading 3D sebagian besar berada pada kategori cukup.

Tabel 2. Uji statistik

	TOTAL KETERAMPILAN LITERASI	UNSUR KETERAMPILAN LITERASI					
		<i>Reading Literacy</i>	<i>Writing Literacy</i>	<i>Information Literacy</i>	<i>Digital Literacy</i>	<i>Visual Literacy</i>	<i>Critical Thinking</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	41.500	165.000	112.500	185.000	118.500	169.000	41.000
<i>Wilcoxon W</i>	341.500	465.000	412.500	485.000	418.500	469.000	341.000
<i>Z</i>	-5.095	-2.577	-3.837	-2.168	-3.671	-2.583	-5.289
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000	.010	.000	.030	.000	.010	.000

Hasil uji statistic menunjukkan nilai asymp. Sig $0.000 < \alpha 0.05$ yang berarti terdapat pengaruh keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading 3D terhadap keterampilan literasi.

Pembahasan

Reading Literacy

Data yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembuatan mading 3D berkontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan literasi membaca mahasiswa. Rata-rata nilai kelompok mading 3D yang lebih tinggi menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat merangsang minat baca. Sebuah studi oleh Wijayanti, (2020) mengungkapkan bahwa aktivitas kreatif seperti pembuatan mading dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, yang pada gilirannya memperbaiki kemampuan literasi mereka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa Khofifah & Ramadan, (2021).

Makna dari temuan ini adalah bahwa pembuatan mading 3D tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan membaca. Dengan merancang dan membuat mading, mahasiswa tidak hanya berinteraksi dengan teks, tetapi juga belajar untuk menyusun informasi secara visual dan kreatif. Hal ini sejalan dengan penelitian Sobirovna, (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode yang melibatkan aktivitas fisik dan visual dapat meningkatkan pemahaman membaca di kalangan anak-anak. Kegiatan membuat madding 3D memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berlatih keterampilan literasi dalam konteks yang lebih menarik dan relevan.

Writing Literacy

Dalam studi sebelumnya, Milić & Marić, (2021) menunjukkan bahwa kegiatan kreatif dapat meningkatkan keterampilan literasi, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Penelitian mereka menyoroti pentingnya pendekatan inovatif dalam pengajaran untuk mendorong siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Shara et al., (2020) yang menemukan adanya korelasi positif antara keterlibatan siswa dalam aktivitas membaca dan menulis dengan peningkatan keterampilan literasi mereka. Dengan demikian, keterlibatan dalam pembuatan mading 3D dapat dianggap sebagai salah satu bentuk aktivitas kreatif yang mampu meningkatkan keterampilan literasi menulis mahasiswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading 3D memiliki skor mean keterampilan literasi menulis yang lebih tinggi (13.00) dibandingkan dengan kelompok non-mading 3D (10.71). Analisis statistik menunjukkan nilai p-value sebesar 0.000, yang menunjukkan bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik. Temuan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan dalam aktivitas kreatif seperti

pembuatan mading 3D dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan literasi menulis mahasiswa.

Dengan skor mean yang lebih tinggi pada kelompok mading 3D, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini dapat dijadikan sebagai metode alternatif dalam pengajaran literasi. Penggunaan mading 3D tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang dipelajari. Kegiatan ini dapat diintegrasikan dalam kurikulum sebagai salah satu metode pengajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi.

Lebih lanjut, penting untuk mempertimbangkan konteks sosial dan budaya di mana kegiatan ini dilakukan. Dalam beberapa kasus, mahasiswa mungkin memiliki latar belakang yang berbeda dalam hal keterampilan literasi. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih inklusif dan adaptif perlu diterapkan untuk memastikan semua mahasiswa dapat merasakan manfaat dari kegiatan ini.

Information Literacy

Keterampilan literasi informasi merupakan kemampuan individu untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, serta menggunakan informasi tersebut secara efektif. Dalam konteks pendidikan tinggi, literasi informasi menjadi krusial untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa skor rata-rata keterampilan literasi informasi kelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading tiga dimensi adalah 12.58, sedangkan kelompok yang tidak terlibat hanya mencapai 11.42, dengan nilai p-value 0.030. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam keterampilan literasi informasi antara kedua kelompok.

Keterlibatan dalam proyek kreatif seperti pembuatan mading tiga dimensi tidak hanya meningkatkan keterampilan informasi mahasiswa, tetapi juga merangsang kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Sebuah studi oleh Aharony & Gazit, (2020) mengungkapkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam aktivitas kolaboratif menunjukkan peningkatan signifikan dalam rasa percaya diri mereka terkait literasi informasi. Hal ini sejalan dengan temuan kami, di mana keterlibatan dalam pembuatan mading tiga dimensi memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan saling bertukar informasi, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep literasi informasi.

Lebih jauh lagi, makna temuan ini juga dapat dilihat dari sudut pandang pengembangan kurikulum pendidikan tinggi. Dengan mengintegrasikan proyek-proyek kreatif seperti pembuatan mading tiga dimensi ke dalam kurikulum, institusi pendidikan dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia informasi yang semakin kompleks. Penelitian sebelumnya oleh Singh & Ramaiah, (2021) juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek dalam pendidikan dapat meningkatkan keterampilan literasi informasi mahasiswa secara signifikan. Oleh karena itu, temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk merancang kurikulum yang lebih responsif terhadap kebutuhan mahasiswa.

Sejumlah studi telah menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas praktis dapat meningkatkan keterampilan literasi informasi mereka. Misalnya, Saidqodirova, (2024) menjelaskan bahwa media dan informasi literasi tidak hanya mencakup kemampuan untuk mengakses informasi, tetapi juga kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading tiga dimensi memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengevaluasi informasi yang mereka gunakan.

Digital Literacy

Digital literacy merujuk pada kemampuan individu untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan kritis dalam konteks pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Dalam era digital saat ini, keterampilan ini menjadi semakin penting, terutama di kalangan mahasiswa yang diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi.

Keterlibatan dalam pembuatan mading 3D tidak hanya melatih kemampuan teknis mahasiswa dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Dalam proses pembuatan, mahasiswa harus melakukan penelitian, menyusun informasi, dan menyajikannya dengan cara yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Harmoko, (2021) yang menyatakan bahwa keterampilan literasi digital dapat ditingkatkan melalui pengalaman praktis yang melibatkan penggunaan teknologi. Dengan demikian, kegiatan pembuatan mading 3D memberikan wadah bagi mahasiswa untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam dunia digital.

Proyek mading 3D memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan rekan-rekan mereka, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Herawan et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan sumber daya elektronik dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan kualitas pembelajaran mahasiswa. Dalam konteks ini, teori pembelajaran aktif dan kolaboratif sangat relevan. Ketika mahasiswa bekerja sama dalam kelompok untuk menciptakan mading 3D, mereka tidak hanya belajar dari satu sama lain tetapi juga mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting. Herawan et al., (2023) juga menunjukkan bahwa kolaborasi dalam proyek kreatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam proyek kreatif dapat meningkatkan keterampilan literasi digital. Misalnya, Ervianti et al. (2023) menekankan bahwa digital literacy sangat berpengaruh pada cara mahasiswa belajar dan berinteraksi dengan informasi. Hasil penelitian ini menegaskan kembali pentingnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan dalam era digital.

Visual Literacy

Visual literacy merupakan kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menciptakan pesan yang disampaikan melalui media visual. Dalam konteks pendidikan, keterampilan ini semakin penting seiring dengan meningkatnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Sebuah studi oleh Golding & Verrier, (2021) mengungkapkan bahwa intervensi visual literacy yang melibatkan pembelajaran melalui komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif dalam menciptakan konten visual dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan literasi secara keseluruhan. Hal ini mendukung temuan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam pembuatan mading tiga dimensi dapat meningkatkan keterampilan literasi mereka. Selain itu, teori modal budaya yang dikemukakan oleh Wiczorek-Tomaszewska, (2021) menegaskan bahwa pengalaman praktis dalam menciptakan media visual berkontribusi pada pengembangan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

Keterampilan *visual literacy* yang diperoleh melalui pembuatan mading tiga dimensi dapat berdampak positif pada kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan ide dan informasi secara efektif. Faridha & Tuminah, (2022) menekankan pentingnya keterampilan literasi visual dalam konteks pembelajaran berbasis digital, di mana mahasiswa dituntut untuk mampu berkomunikasi dengan baik melalui berbagai platform media. Dengan demikian, kegiatan pembuatan mading tiga dimensi dapat dianggap sebagai langkah strategis dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan komunikasi di era digital.

Keterampilan literasi di era digital saat ini tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Dalam konteks pendidikan tinggi, keterlibatan mahasiswa dalam proyek kreatif seperti pembuatan mading 3D dapat menjadi sarana efektif untuk mengembangkan keterampilan literasi yang lebih tinggi. Menurut Manggopa & Kumampung, (2023), keterlibatan aktif dalam proyek-proyek kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa, yang pada gilirannya berkontribusi pada penguasaan literasi digital mereka.

Data yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa kelompok mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading 3D memiliki skor mean keterampilan literasi sebesar 14.46, sedangkan kelompok yang tidak terlibat hanya mencapai 11.83. Perbedaan yang signifikan ini, dengan nilai p-value 0.000, menunjukkan bahwa keterlibatan dalam kegiatan kreatif seperti mading 3D dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan literasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Yasdin et al., (2021) yang menyatakan bahwa keterampilan literasi baru dan berpikir kritis saling terkait dan saling mendukung dalam pengembangan profesional mahasiswa.

Keterampilan berpikir kritis, dalam konteks ini, mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi argumen serta informasi yang disajikan. Dalam pembuatan mading 3D, mahasiswa dituntut untuk melakukan riset, memilih informasi yang relevan, dan menyajikannya secara visual dan menarik. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi mereka tetapi juga mengajarkan mereka untuk berpikir kritis tentang informasi yang mereka gunakan. Dengan demikian, mading 3D tidak hanya menjadi alat penyampaian informasi tetapi juga sarana pembelajaran yang efektif.

Kategori Keterampilan Literasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 24 responden yang terlibat dalam kelompok mading 3D, sebanyak 22 responden memiliki kategori keterampilan literasi baik, sedangkan 2 responden berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang terlibat dalam pembuatan mading 3D memiliki keterampilan literasi yang baik, yang dapat diartikan sebagai kemampuan mereka untuk membaca, menulis, dan menganalisis informasi, literasi digital, literasi visual dan berpikir kritis dengan efektif. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mardani & Silalahi, (2021), yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam proyek kreatif dapat meningkatkan keterampilan literasi digital mahasiswa.

Sebaliknya, pada kelompok non mading 3D, hanya terdapat 3 responden yang memiliki kategori keterampilan literasi baik, sementara 21 responden berada pada kategori cukup dan 1 responden pada kategori kurang. Data ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas kreatif seperti pembuatan mading 3D dapat berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan keterampilan literasi. Hal ini juga didukung oleh penelitian Allen et al., (2017), yang menemukan bahwa mahasiswa dengan keterampilan literasi yang lebih tinggi cenderung memiliki performa yang lebih baik dalam kursus-kursus di perguruan tinggi.

Perbedaan signifikan dalam kategori keterampilan literasi antara kelompok mading 3D dan non mading 3D terlihat jelas dari data yang diperoleh. Dengan nilai p-value uji Mann Whitney sebesar 0.000, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam keterampilan literasi antara kedua kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dalam pembuatan mading 3D memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap keterampilan literasi mahasiswa.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses kreatif pembuatan mading 3D memberikan pengaruh positif yang kuat dan signifikan terhadap pengembangan keterampilan literasi mereka. Peningkatan ini penting mengingat literasi merupakan kompetensi fundamental yang berdampak pada kemampuan mahasiswa dalam berkomunikasi, berinteraksi, serta berkontribusi secara efektif dalam dunia akademis maupun profesional pasca kelulusan. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan agar institusi pendidikan tinggi terus mendorong dan mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif dan partisipatif seperti pembuatan mading 3D. Inovasi semacam ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa secara holistik, mempersiapkan mereka lebih baik untuk menghadapi tantangan di masa depan dan meningkatkan kualitas lulusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aharony, N., & Gazit, T. (2020). Students' information literacy self-efficacy: An exploratory study. *Journal of Librarianship and Information Science*, 52(1), 224–236. <https://doi.org/10.1177/0961000618790312>
- Allen, N. J., et al. (2017). Does literacy skill level predict performance in community college courses: A replication and extension. *Community College Journal of Research and Practice*, 41(3), 203–216. <https://doi.org/10.1080/10668926.2016.1179606>
- Ardianik, A., et al. (2018). Program kemitraan masyarakat (PKM) upaya meningkatkan kreativitas guru dan siswa SMA Islam Parlaungan Sidoarjo dalam menulis melalui mading tiga dimensi dan majalah sekolah. Unitomo Repository. <http://repository.unitomo.ac.id/id/eprint/1694>
- Bu'ulolo, Y. (2021). Membangun budaya literasi di sekolah. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 3(1), 76–83. <https://doi.org/10.34012/bip.v3i1.1536>
- Ervianti, E., et al. (2023). The influence of digital literacy on student learning. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 5(2), 44–51. <https://doi.org/10.52208/klasikal.v5i2.878>
- Faridha, N., & Tuminah, T. (2022). "Digital visual literacy": Case study of developing speaking textbook. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(5), 1–17. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421388>
- Golding, S., & Verrier, D. (2021). Teaching people to read comics: The impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 824–836. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>
- Handayani, T. U. (2020). Penguatan budaya literasi sebagai upaya pembentukan karakter. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 4(1), 13–19. <https://doi.org/10.25157/literasi.v4i1.3459>
- Harmoko, D. D. (2021). Digital literacy as a solution to improve the quality of Indonesia's human resources. *Research and Development Journal of Education*, 7(2), 466–477. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i2.10569>
- Herawan, E., et al. (2023). Digital literacy and student creativity through e-resources on the quality of learning in college. *Journal of Education Technology*, 7(1), 25–33. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.43622>
- Khofifah, S., & Ramadan, Z. H. (2021). Literacy conditions of reading, writing and calculating for elementary school students. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(3), 342–349. <https://doi.org/10.23887/jere.v5i3.37429>
- Manggopa, H. K., & Kumampung, D. R. H. (2023). Effective strategies using digital literacy for empowering critical thinking in higher education. *International Journal of*

- Information Technology and Education*, 2(3), 110–119.
<https://doi.org/10.62711/ijite.v2i3.135>
- Mardani, P. B., & Silalahi, R. R. (2021). The digital information literacy skill level on college student (Case: Final-year college student). *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(1), 335–346.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i1.2281>
- Milić, T., & Marić, A. (2021). Improving reading and writing literacy in I cycle of primary education in Montenegro. *International Journal of Contemporary Education*, 4(2), 11–20. <https://doi.org/10.11114/ijce.v4i2.5250>
- Permatasari, A. (2015). Membangun kualitas bangsa dengan budaya literasi. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB*, 146–156.
<https://core.ac.uk/download/pdf/35343297.pdf>
- Saidqodirova, D. S. (2024). What is media and information literacy? *Oriental Journal of Philology*, 4(2), 20–26. <https://doi.org/10.37547/supsci-ojp-04-02-03>
- Sari, E. S., & Pujiono, S. (2017). Budaya literasi di kalangan mahasiswa FBS UNY. *Litera*, 16(1), 101–109. <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/14254>
- Shara, A. M., et al. (2020). Correlating reading literacy and writing literacy in junior high school Pematangsiantar. *Journal of English Education*, 5(2), 60–66.
<https://doi.org/10.31327/jee.v5i2.1249>
- Singh, J., & Ramaiah, C. K. (2021). Media and information literacy. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 41(4), 237–239.
<https://doi.org/10.14429/djlit.41.4.17510>
- Sobirovna, U. O. (2023). The use of mnemonics in teaching primary school children their native language and reading literacy. *Academia Science Repository*, 4(5), Article 05.
- Wieczorek-Tomaszewska, M. (2021). Visual literacy as a dimension of the young generation's cultural capital – Comparative research. *International Journal of Research in E-learning*, 7(1), 199–219. <https://doi.org/10.31261/IJREL.2021.7.1.10>
- Wijayanti, S. (2020). Indonesian students' reading literacy. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 400, 61–65. <https://doi.org/10.2991/icracos-19.2020.13>
- Yasdin, Y., et al. (2021). The role of new literacy and critical thinking in students' vocational development. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(4), 1395–1406.
<https://doi.org/10.18844/cjes.v16i4.6008>
- Zulfikar, F. (2024, Juli 15). 10 Negara dengan literasi terendah di dunia, Indonesia posisi berapa? Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7441771/10-negara-dengan-literasi-terendah-di-dunia-indonesia-posisi-berapa>