

**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Teknologi melalui
Website bagi Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP UHAMKA**

SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Meperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Khoirunnisa Pertiwi

1601025248

**PROGRAM STUDI GURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF.DR.HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Teknologi
melalui *Website* bagi Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP
UHAMKA

Nama : Khoirunnisa Pertiwi

Nim : 1601025248

Telah di uji, dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Hari : Selasa

Tanggal : 1 September 2020

Tim Penguji

Ketua : Ika Yatri, M.Pd

Sekretaris : Nurafni, M.Pd


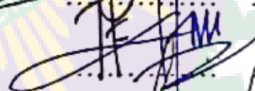

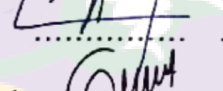
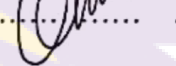
Pembimbing : Mimin Ninawati, S.E, M.Pd

Penguji I : Drs. Aslam, M.Pd

Penguji II : Dr. Gufron Amirullah, M.Pd

Tanda Tangan

Tanggal

	09/09/2020
	9/9/2020
	9/9/2020
	9/9-2020
	9/9/2020

Disahkan Oleh,
Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd

NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Khoirunnisa Pertiwi, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Teknologi Melalui *Website* Bagi Mahasiswa PGSD FKIP UHAMKA. Skripsi, Jakarta: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis literasi melalui *website* yang bernama BAGUR'SD untuk mahasiswa PGSD FKIP UHAMKA, serta mengetahui kualitas produk ini yang telah dihasilkan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di kampus.

Metode penelitian dilakukan dengan dua tahap, yaitu observasi dan metode Research and Development (R&D). Metode observasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas dan penggunaan smartphone mahasiswa saat di dalam kelas dan selama *Work From Home (WFH)*. Metode (R&D) atau penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Hannafin And Peck digunakan untuk mengembangkan *website* BAGUR'SD. *Website* ini diujicobakan kepada mahasiswa aktif PGSD FKIP UHAMKA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis literasi teknologi melalui *website* yang telah dikembangkan berdasarkan ahli materi didapatkan skor persentase sebesar 89,28% dengan kategori sangat baik dilihat dari sisi kebermanfaatan *website* untuk membantu perkuliahan, selanjutnya hasil validasi oleh ahli media didapatkan skor persentase sebesar 88,73% dengan kategori sangat baik melihat pendapat dan saran dari ahli terkait *website*. Uji coba dilakukan pada mahasiswa aktif PGSD UHAMKA didapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 88,49% dengan kategori sangat baik dilihat dari dari banyak yang mengakses *website*. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis literasi teknologi dalam bentuk *website* layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa PGSD.

Kata Kunci : Bahan Ajar, Literasi Teknologi, *Website*

ABSTRACT

Khoirunnisa Pertiwi, Development of Teaching Materials Based on Technology Literacy through the Website for PGSD FKIP UHAMKA Students. Thesis, Jakarta: Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Prof. Muhammadiyah University. Dr. HAMKA, 2020.

This study aims to develop literacy-based teaching materials through a website called BAGUR'SD for PGSD FKIP UHAMKA students, and to find out the quality of this product that has been produced so that it is suitable for use in the learning process on campus.

The research method was carried out in two stages, namely observation and the Research and Development (R&D) method. The observation method was carried out to determine the learning process in the classroom and the use of students' smartphones while in class and during Work From Home (WFH). Methods (R&D) or research and development adapted from the Hannafin And Peck development model were used to develop the BAGUR'SD website. This website was tried out for active students of PGSD FKIP UHAMKA.

The results showed that the technology literacy-based teaching materials through the website that had been developed based on material experts obtained a percentage score of 89.28% with a very good category seen from the usefulness of the website to help lectures, then the results of validation by media experts obtained a percentage score of 88, 73% with the very good category saw the opinions and suggestions of experts regarding the website. The trial was conducted on active students of PGSD UHAMKA. The results of the quality of learning media were 88.49% with a very good category seen from the many who accessed the website. Based on the results of data acquisition, it shows that the development of technology literacy-based teaching materials in the form of a website is suitable for use as a learning resource for PGSD students.

Keywords: Teaching Materials, Technology Literacy, *Website*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTO	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6
BAB II	8
KAJIAN TEORETIK	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian Bahan Ajar.....	8
2. Literasi Teknologi.....	14
3. Website.....	19
B. Konsep Bahan Ajar Berbasis Literasi Teknologi Melalui <i>Website</i>	38
C. Kerangka Teoritik.....	38
D. Rancangan Model.....	41
BAB III	46
METODE PENELITIAN	46
A. Tujuan Penelitian.....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	47

D. Metode Penelitian.....	48
E. Langkah-langkah Pengembangan Model Hannafin and Peck	49
1. Fase pertama (Analisis Kebutuhan)	49
2. Fase kedua (Desain)	50
3. Fase ketiga (Pengembangan dan Implementasi)	51
F. Sumber Data / Kisi-kisi Instrumen.....	53
1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	53
2. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	54
3. Kisi-kisi Instrumen Mahasiswa	55
G. Teknik Analisis Data	57
1. Valiadasi website bahan ajar “BAGUR’SD” dan materi	57
2. Analisis dan Tanggapan Mahasiswa	57
BAB IV.....	59
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Tahap Analisis (Analisis)	59
2. Tahap Desain (Design).....	62
3. Tahap Pengembangan (Development)	64
4. Tahap Implementasi	77
BAB V.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia mengalami perkembangan pesat dalam bidang teknologi dan mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan masyarakat. Transformasi yang terjadi berdampak pada perkembangan teknologi dunia berskala besar dan kompleks. Transformasi yang dimaksud adalah revolusi industri keempat atau yang mulai dikenal dengan istilah Industri 4.0. Revolusi yang mengubah wajah dunia menjadi serba teknologi. Kini dunia bergerak sangat cepat dan saling terkoneksi, di mana perubahan teknologi, politik, ekonomi, demografi, dan guruan secara cepat dan massif. Dalam hal ini revolusi industri 4.0 banyak mengubah cara pandang Pendidik.

Perubahan yang dilakukan tidak hanya sekedar mengajar, tetapi jauh yang lebih esensial, yakni perubahan cara pandang terhadap konsep Pendidik itu sendiri. Pendidik harus mampu menyiapkan calon pendidik (mahasiswa) untuk bisa menggunakan teknologi agar tercipta peserta didik yang siap di tengah industri penuh teknologi. Begitu pula dengan Sekolah Dasar (SD) yang merupakan fase dalam pendidikan dasar. Pendidikan dasar harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan zaman akibat revolusi Industri penuh teknologi karena jika tidak maka masyarakat akan kesulitan saat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini memang tidak dapat dibendung lagi. Untuk mengimplementasikan teknologi tersebut

dalam bidang pendidikan, diperlukan upaya dalam memahami apa-apa teknologi itu sendiri. Salah satunya dengan menggalakkan gerakan literasi teknologi pada mahasiswa agar siap ketika terjun dalam dunia pendidikan bukan hanya duduk manis dikursi perkuliahan.

Rendahnya literasi membuat membuat banyak usaha dalam peningkatannya. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dilakukan dengan mengembangkan gerakan literasi sekolah (GLS) (Mimin ninawati, 2019). Literasi diharapkan mampu meningkatkan keterampilan menulis tingkat lanjut dimana peserta didik mampu mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk percakapan, petunjuk, dan cerita.

Literasi ini berhubungan dengan upaya kampus untuk mengembangkan inovasi dalam pendidikan. Berbagai aktivitas kampus yang dapat dijadikan sebagai upaya dalam mengembangkan kemampuan literasi teknologi tersebut. Melalui literasi ini, cara pandangan mahasiswa dalam dunia pendidikan yang semakin maju bukan menjadi masalah tetapi menjawab tantangan-tangan yang muncul.

Pengertian literasi modern adalah kemampuan untuk membaca, menulis dan aritmatika (berhitung), menggunakan Bahasa, angka-angka, gambar/ilustrasi, computer dan elemen dasar lain untuk memahami, berkomunikasi, menguatkan (penggunaa) pengetahuan bermanfaat dan penggunaan sistem symbol budaya yang dominan. Literasi, menurut UNESCO, ialah kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami,

menginterpretasi, mengkreasi, mengkomunikasi dan menghitung menggunakan materi tercetak dan tertulis berkaitan dengan konteks yang bervariasi. Secara tradisional dipahami sebagai kemampuan untuk membaca, menulis dan aritmatika. Ketika seseorang sudah mempunyai kemampuan membaca, menulis dan berhitung dikatakan orang itu mempunyai kemampuan literasi yaitu “Melek” baca, tulis, dan hitungan. Seiring perkembangan budaya dan standar kehidupan yang meningkat pengertian literasi di atas menjadi usang.

Literasi menjadi suatu yang tepat untuk dijadikan ajang menggalakkan pengetahuan dan siap kedunia baru. Menjadikan literasi sebagai budaya “kebiasaan” agar tercipta cara belajar yang terus menerus berkembang seumur hidup. Literasi yang dikombinasikan dengan teknologi ditengah zaman 4.0 melahirkan cara pandang yang luas agar bisa menjawab tantangan-tantangan yang terjadi di dunia pendidikan. Menciptakan sebuah solusi bukan sekedar protes belaka.

Tantangan-tantangan yang akan dihadapi oleh pendidik Sekolah Dasar pada zaman penuh teknologi harus sudah dipersiapkan sejak mencetak calon guru yang akan membawa arus perubahan bagi peserta didik dengan teknologi yang tidak bisa dipisahkan dalam dunia Guruan saat ini. Salah satu tantangan yang harus dihadapi mahasiswa dalam menyiapkan bahan ajar sebagai langkah awal untuk memberikan Pendidikan kepada peserta didik pembelajaran yang menarik dan bermakna agar tujuan dari Pendidikan bisa terwujud. Dimana yang kita ketahui banyak kompnen-komponen didalamnya.

Bahan ajar adalah sumber belajar yang sampai saat ini memiliki peranan penting untuk menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar sebaiknya mampu memenuhi syarat sebagai bahan pembelajaran karena banyak bahan ajar yang digunakan di dalam kegiatan pembelajaran, umumnya cenderung berisikan informasi bidang studi saja dan tidak terorganisasi dengan baik. Selain itu, pergeseran pendidik yang awalnya sebagai sumber belajar satu-satunya dan saat ini mengarah sebagai fasilitator menuntut kehadiran sebuah bahan ajar/buku pegangan agar menjembatani permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap peserta didik dan keterbatasan kemampuan pendidik dalam mengelola proses belajar pembelajaran di kelas. Selain itu, kehadiran bahan ajar dapat berguna untuk memahami dan memberikan perlakuan sesuai dengan karakteristik peserta didik secara individual, menjembatani persoalan rendahnya aktualisasi diri peserta didik, sehingga materi-materi yang kurang dipahami dapat dieksplorasi kembali melalui bahan ajar cetak.

Bahan ajar dibuat agar peserta didik mampu mendapatkan informasi yang sesuai dengan tagihan kompetensi yang sudah disusun sedemikian rupa dalam kurikulum yang berlaku di suatu sekolah. Memperoleh bahan ajar dengan tampilan yang sudah biasa seperti bahan ajar cetak berupa handout, buku, modul, brosur, yang masih banyak digunakan ditengah Pendidikan penuh kecanggihan terbalut teknologi dirasa kurang efektif dan efisien dan sulit untuk terkumpul dalam satu kesatuan.

Bentuk bahan ajar cetak yang kurang efektif ini bergeser dengan cara mengembangkan, merancang sutau produk berupa bahan ajar Sekolah Dasar

dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 berbasis *Website* yang dapat meningkatkan literasi dari segi teknologi untuk mahasiswa, membuka cakrawala bersinggungan dengan dunia canggihnya teknologi. Menyederhanakan bahan ajar yang termuat dalam satu *Website* yang didalamnya sudah terdapat komponen-komponen dalam mengajar. Bentuk bahan ajar yang tercecer dengan media cetak termuat dalam alamat link yang telah dirancang oleh peneliti.

Peran mahasiswa sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan bahan ajar yang siap untuk diaplikasikan kepada peserta didik. Mahasiswa dapat mengembangkan dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan daya kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang relevan dan disesuaikan dengan potensi peserta didik di sekolah masing-masing dengan adanya bahan ajar yang telah dikembangkan dalam bentuk *Website*. Pencarian yang mudah dan pemilihan bahan ajar yang tepat menjadi bekal mahasiswa untuk mengajar dan mendidik peserta didik dengan kreativitas yang dimiliki.

Usaha untuk meningkatkan sumber belajar mahasiswa dapat dilakukan dengan bahan ajar berbasis literasi teknologi melalui *website* agar mempermudah dalam memilih dan mengkreasikan bahan ajar. Oleh karena itu, bahan ajar dalam bentuk *website* ini hadir dalam memberikan pengetahuan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis literasi teknologi.

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar

Berbasis Literasi Teknologi Melalui *Website* Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD FKIP UHAMKA”.

B. Fokus Penelitian

Untuk mempermudah analisis penelitian berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka, fokus penelitian yaitu pengembangan bahan ajar untuk mahasiswa berbasis literasi teknologi melalui wadah dalam bentuk *Website* yang dinamai “BAGUR’SD”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus rumusan yang telah dikemukakan, “Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis literasi teknologi melalui *Website* sehingga layak dijadikan bahan ajar untuk mahasiswa ?”

D. Manfaat penelitian

Dalam penelitian ini di harapkan memberikan harapan sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Universitas

Hasil penelitian berupa produk di harapkan bisa memberikan kontribusi kepada Universitas dan menjadi alat bantu untuk mahasiswa di Universitas dalam melakukan pembelajaran di kelas atau Sekolah Dasar.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Hasil penelitian yang berbentuk produk *website* yang didalamnya bahan ajar diharapkan bisa bermanfaat dalam mempersiapkan bahan ajar dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran .

3. Manfaat bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan menjadi bahan rujukan dalam hasil karya/produk yang bisa dikembangkan lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia. *International Journal of Applied Engineering Research*, 11(15), 8641–8645.
- Irmawati, F., Oktaviana, I., & Rahayu, L. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Pengetahuan Lingkungan Berbasis Web Untuk Meningkatkan Motivasi Mahasiswa Ikip Budi Utomo Malang. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 12. <https://doi.org/10.25273/florea.v3i1.783>
- Khairunnisa, S., Amirullah, G., & Ninawati, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 49–56.
- Lestari. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sesuai dengan Kurikulum Satuan Pendidikan*. Akademia Permata.
- Maryland State Department of Education. (2005). *Maryland Technology Education State Curriculum*. marylandpublicschools.org
- Mimin ninawati. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Literasi Kritis Berbasis Pendekatan Konsep Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreati Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 68–78.
- peterparker009.(n.d.).Retrieved.from<https://peterparker009.wordpress.com/unsur-unsur-website/>.
- Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Perss.
- Ridwan, S. (2011). *Pengantar Statistik untuk Penelitian Sosial Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rose, A. (2007). Perceptions of Technological Literacy among Science Technology, Engineering, and Mathematics Leaders. *Journal of Technology Education*, 19 (1).
- Ruhimat dkk. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Rajawali press.
- Rusman,dkk.(2011). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi, mengembangkan profesionalitas guru*. PT Raja Grafindo.
- Sudijono,A. (2006). *Sudijono, A. (2006). Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada: Rajawali press. Sugiyono. Rajawali press.
- Suryani, E., & K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sprarkol*

Videoscribe pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar.

Wahono. (2008). *Meluruskan Salah Kaprah tentang E-Learning.*

Winarni, E. . (n.d.). *Mengajar IPA Secara Bermakna.* UNIB PRESS.

Yuli Yanti, I., Pudjawan, I. K., & Wayan Suwatra, I. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Model Hannafin Anf Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Education Technology*, 4(1), 67. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24094>

