



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kebayoran Baru, Jakarta 12130 Telp. (021) 7208177, 7222886, Fax. (021) 7261226, 7256620

Website : www.uhamka.ac.id; E-mail : info@uhamka.ac.id, uhamka1997@yahoo.co.id

**KEPUTUSAN REKTOR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

Nomor: **815 /R/KM/2025**

T e n t a n g
PENGANGKATAN PANITIA DAN PESERTA SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Bismillahirrahmanirrahim,

REKTOR UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA:

Menimbang : a. Bahwa mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang telah menyelesaikan ujian semua mata kuliah dan penyusunan tesisnya yang berbobot 4 (empat) sks, dipandang perlu untuk dilaksanakan Sidang Tesis .

b. Bahwa untuk kelancaran sidang tesis sebagaimana dimaksud konsideran a, maka dipandang perlu mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis dengan Surat Keputusan Rektor.

Mengingat : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2010, tentang Pendidikan Tinggi;

3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tanggal 30 Desember 2005, tentang Guru dan Dosen;

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 tanggal 30 Januari 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;

5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 tanggal 17 Januari 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;

6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tanggal 21 Desember 2015, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 1952);

7. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 30 Mei 1997, tentang Perubahan Bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;

8. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud Republik Indonesia Nomor 463/KPT/I/2016 tanggal 08 November 2016, tentang Izin Pembukaan Program Studi Magister Pendidikan Dasar Program Magister Pada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA di Jakarta yang diselenggarakan oleh Persyarikatan Muhammadiyah;

9. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tentang Majelis Pendidikan Tinggi dan Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

10. Ketentuan Majelis Pendidikan Tinggi Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 178/KET/I.3/D/2012 tentang Penjabaran Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 02/PED/I.O/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

11. Peraturan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 01/PRN/I.O/B/2012 tanggal 16 April 2012, tentang Majelis Pendidikan Tinggi

12. Keputusan Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 66/KEP/I.O/D/2023 tanggal 24 Januari 2023, tentang Penetapan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;
13. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun 2023;
14. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 530/A.31.01/2012, tentang Pengubahan Nama Program Pascasarjana menjadi Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
15. Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Nomor 515/A.01.01/2023 tanggal 30 Mei 2023, tentang Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Masa Jabatan 2023-2027;

Memperhatikan : Kurikulum Operasional Program Studi Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana UHAMKA;

M E M U T U S K A N

- Menetapkan Pertama :** Mengangkat Panitia dan Peserta Sidang Tesis Magister Pendidikan Dasar Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 sebagaimana tercantum dalam lampiran 1 keputusan ini.
- Kedua :** Apabila salah seorang di antara Panitia Penguji tidak dapat melaksanakan tugas karena sakit atau karena hal lainnya, maka ditunjuk penguji pengganti oleh Direktur.
- Ketiga :** Menetapkan peserta Ujian Sidang Tesis Program Studi Pendidikan Dasar sebagaimana tercantum pada lampiran 2 lajur 4, dengan judul tesis sebagaimana tersebut pada lajur 5 keputusan ini.
- Keempat :** Ujian Sidang Tesis dilaksanakan oleh penguji pada hari dan tanggal sebagaimana tercantum dalam lampiran surat keputusan ini.
- Kelima :** Pelaksanaan Sidang Tesis diketuai oleh Direktur, diuji oleh dua orang penguji dan dua orang pembimbing sebagai anggota tim penguji tesis dari masing-masing mahasiswa yang mengikuti sidang tesis.
- Keenam :** Peserta Ujian Sidang Tesis harus memperhatikan dan mematuhi pelaksanaan teknis Ujian Sidang Tesis yang telah diinformasikan sebagaimana tercantum dalam tata tertib ujian.
- Ketujuh :** Semua biaya yang berkaitan dengan sidang tesis ini dibebankan kepada anggaran Sekolah Pascasarjana UHAMKA yang diatur khusus untuk kepentingan tersebut.
- Kedelapan :** Pengumuman lulus atau tidak lulus disampaikan oleh Direktur kepada peserta ujian tesis berdasarkan hasil rapat Panitia Sidang Tesis pada hari pelaksanaan ujian, setelah keseluruhan peserta selesai mengikuti Sidang Tesis .
- Kesembilan :** Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan berakhirnya pelaksanaan Sidang Tesis
- Kesepuluh :** Surat Keputusan ini disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.
- Kesebelas :** Apabila dalam keputusan ini terdapat kekeliruan, maka akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H
25 Juli 2025 M



Rektor

Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Tembusan:

- Yth. 1. Direktur
2. Para Kepala Biro
3. Kaprodi Magister Pendidikan Dasar SPs
4. Mahasiswa yang bersangkutan
UHAMKA

Lampiran 1 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H/25 Juli 2025 M

**PANITIA SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

Penanggung Jawab : Rektor,
Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Ketua : Direktur Sekolah Pascasarjana
Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

Sekretaris : Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Anggota Penguji : 1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
2. Dr. H. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.
4. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
5. Pro. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.
6. Prof. Dr. H. Abd Rahman Ghani, M.Pd.
7. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
8. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
9. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
10. Dr. Arum Fatayan, M.Pd.
11. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
12. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
13. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
14. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
15. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
16. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
17. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.

Pelaksana Teknis : 1. Sekretaris Bidang I SPs, Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.
2. Sekretaris Bidang II SPs, Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.
3. Kepala Tata Usaha, Deni Indra Nofendar, S.E.
4. Kasubag. Akademik, Nurlaelah, SKM.
5. Kasubag. Keuangan, Enur Nurlaela, S.Kom.
6. Kasubag. Umum, Agus Purlianto, A.Md.
7. Staf Sekolah Pascasarjana



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulq'adah 1447 H
25 Juli 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAPTAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Tempat : Kampus SPs UHAMKA
Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2209087080	HASTRI LIA SARIE	Pengaruh Model Pembelajaran Dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Pada Mata Pelajaran IPA SDN Sunter Agung 09	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087026	MARISA ANA TIARA	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwali Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dengan Pendekatan Meaningful Learning Untuk Meningkatkan Civic Dispositon Peserta Didik Sekolah Dasar	1. Purnama Syae purrohman, Ph.D. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2109087026	ROSLINA CHANDRAWAT Y	Evaluasi Implementasi Program Ekstrakurikuler Pramuka Dalam Penguatan Pendidkan Karakter (Ppk) Di Sds Gita Bangsa School Kecamatan Panongan Kabupaten Tangerang	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd.	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087022	DIAN SAFITRI	Implementasi Pendidkan Inklusi Pada Pembelajar Lambat (Slow Learners) Di Sdn Jagakarsa 02 : Tantangan Model Pembelajaran Joyful Learning	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
5.	13.45-14.30	2309087047	RETNO HASTUTI	Evaluasi Implementasi Literasi Digital Untuk Meningkatkan Mutu Sekolah Di Sdn Tugu Utara 03 Jakarta Utara	1. Prof. Dr. H. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
6.	14.30-15.15	2109087006	NUNY DWI FRIANTINY	Pengembangan Media Pembelajaran Papan Operasi Hitung Matematika (Paranti) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Pada Peserta Didik Fase B	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	15.15-16.00	2309087033	FITRI YANTI	Pengaruh Penerapan Asesmen Awal Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas III SDN Pondok Labu 14 Pagi	1. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si. 2. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
8.	16.00-16.45	2309087004	ANNA LAMRIA SAMOSIR	Efektivitas Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Sketchfab Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Tinjau Dari Motivasi Siswa Kelas VI Di Sekolah Dasar	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.	1. Dr. Ervin Azhar, S.SI.,M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.
9.	16.45-17.30	2309087024	VIVIAN RUBIANTI	Pengembangan E- Modul Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Cipete Utara 09	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	17.30-16.15	2309087027	NUR JIHADAH ISLAMIAH	Pengembangan Asesmen Berbasis Ular Tangga Digital Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SDN Rawa Buaya 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



Rektor
 Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H
25 Juli 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Tempat : Kampus SPs UHAMKA
Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2309087042	FADHLIYAH	Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Genially Dengan Teknik Akrostik Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Di Kelas V SDN Duri Kosambi 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309087045	NUR FAIZAH	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Book Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN DURI Kosambil 01	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2309087059	NOVA NAHDIATI S	Evaluasi Program Tahfidz Al-QURAN Dalam Meningkatkan Sikap Spiritual Siswa Di Sekolah Dasar Islam Tahfidz	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2209087075	EVA KURNIA	Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Gunung 05 Kebayoran Baru	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2309089009	RIFA MISRITA	Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Dan Minat Belajar Terhadap Retensi Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M
6.	13.00-13.45	2109087066	ZAHRA AULIA RAHMAH	Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Mata Pelajaran IPA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 5 Jakarta	1. Dr. Ervin Azhar, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087009	CAHYO BUDHI SANTOSO	Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Dengan Gimkit Materi System Pernafasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.
8.	14.30-15.15	2209087031	ANGGI WIDYA APRILIANI	Pengaruh Model Radec(Read, Answer, Discuss, Explain , And Create) Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Pada Materi Pernapasan Di Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.
9	15.15-16.00	2309087035	MIFTAH DEA FACHRUDIN	Evaluasi Program Kurikuler Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar Kecamatan Kebayoran Baru	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
10	16.00-16.45	2409089005	ECIN	Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistic Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas 3 SDN Wijaya Kusuma 01	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
11	16.45-17.30	2309087058	NURUL WIJAYANTI	Implementasi Penggunaan Gambar Poster Berbasis Canva Dalam Upaya Mencegah Perundung Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Melalui Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas VI SDN Sukapura 01	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Purnama Syaepurrohman, Ph.D. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
12.	17.30-18.15	2309087055	AJENG ANGGELLA SARI	Pengembangan Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi System Pernapasan Di Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd. 2. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd.
13.	18.15-19.00	2409089002	EVA NAILUN NI'MA	Pengembangan Modul Ajar Digital Berbasis Meaningful Learning Dan Etnomatematika Budaya Betawi Dalam Meningkatkan Kemampuan Geometri Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc.	1. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.



Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

Lampiran 2 Keputusan Rektor UHAMKA
Nomor : /R/KM/2025
Tanggal : 21 Dzulqa'dah 1447 H
25 Juli 2025 M

DAFTAR NAMA PESERTA, PEMBIMBING DAN PENGUJI SIDANG TESIS
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2024/2025

Hari, Tanggal : Senin, 28 Juli 2025
Tempat : Kampus SPs UHAMKA
Jl. Warung Buncit Raya No.17 Jakarta Selatan

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
08.00 – 08.30		PEMBUKAAN DAN PENGARAHAN SIDANG TESIS				
1.	08.30-09.15	2309087018	LILIS SULASTRI	Evaluasi Implementasi Program Kartu Jakarta Pintar (KJP) Dalam Meningkatkan Prestasi Peserta Didik Di SDN Pademangan Barat 03 Jakarta Utara	1. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
2.	09.15-10.00	2309089005	MUHAMMAD SURYO PRABOWO	Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dan Keterampilan Proses Sains Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didik Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Somariah Fitriani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
3.	10.00-10.45	2209087029	KHOIRUNNISA PERTIWI	Pengaruh Remedial Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas SATU SD Muhammadiyah 24 Rawamangun	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Ahmad Kosasih, M.M.	1. Dr. Puri Pramudiani, M.Sc. 2. Dr. Ervin Azhar, M.Pd.
4.	10.45-11.15	2309087037	SITI CHUSNUL HOTIMAH	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPAS Materi Lingkungan Sekitar Siswa Kelas III SDN Gandaria Utara 11	1. Prof. Dr. Hj. Suswandari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. Prima Gusti Yanti, M.Hum. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

NO	WAKTU	NIM	NAMA	JUDUL TESIS	PEMBIMBING / PENGUJI	PENGUJI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5.	11.15-12.00	2409089003	DIAN SUGIHARTINI	Pengaruh Model PJBL Berbasis Steam Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Sidig Edy Purwanto, M.Pd. 2. Dr. Hj. Ihsana El Khuluqo, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
6.	13.00-13.45	2309087013	NUR AYATTI	Pengembangan Media Pembelajaran Kata Dalam Puzzle (Talamzel) Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Satu Di SDN Grogol 01	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. H. Budhi Akbar, M.Si.	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd.
7.	13.45-14.30	2309087038	URIP MUJIYATI	Evaluasi Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Membangun Karakter Mandiri Pada Siswa SDN Jagakarsa 05 Pagi	1. Prof. Dr. Abd Rahman A. Ghani, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Joko Soebagyo, M.Pd. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.
8.	14.30-15.15	2309087030	WAHYU KARISMA WATI	Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.	1. Dr. Ika Yatri, M.Pd. 2. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno
9.	15.15-16.00	2409089016	ADINDA NURMAULINDA	Pengembangan Model Project Based Learning Berbasis Penilaian Dengan Aplikasi Quiz Pada Materi Sumber Energi Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar	1. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd. 2. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd.	1. Dr. Ahmad Kosasih, M.M. 2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.
10.	16.00-16.45	2209087078	FITRIA NIRWANINGTY AS	Modifikasi Pembelajaran Individual Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Tunasrচিতা Di SDN Semper Barat 07	1. Dr. Ishaq Nuriadin, M.Pd. 2. Dr. Fetrimen, M.Pd.	1. Prof. Dr. Hj. A. Suhaenah Suparno 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.
11.	16.45-17.30	2209087126	SARIPAH	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Kearifan Local Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar	1. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd. 2. Dr. Hj. Nurrohmatul Amaliyah, M.Pd.	1. Dr. Fetrimen, M.Pd. 2. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd.
12.	17.30-18.15	2309087014	YENI NUR FATIAH	Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Tpack Pada Materi Ekosistem Terhadap Penalaran Ilmiah Peserta Didi Kelas V Sekolah Dasar	1. Purnama Syae Purrohman, Ph.D. 2. Dr. Irdalisa, S.Si., M.Pd.	1. Dr. Tri Isti Hartini, M.Pd. 2. Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.



Rector

Prof. Dr. H. Gunawan Suryoputro, M.Hum.

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BOOK CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL SISWA
KELAS IV SDN DURI KOSAMBI 01 PAGI**

TESIS

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan Dasar



Oleh :

Nur Faizah (2309087045)

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS *BOOK CREATOR* UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL SISWA
KELAS IV SDN DURI KOSAMBI 01 PAGI

TESIS

OLEH

NUR FAIZAH

2309087045

Disetujui Untuk disidangkan

NAMA PEMBIMBING

TANDA TANGAN

TANGGAL

1. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd.

(Pembimbing 1)

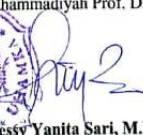
2. Dr. Ika Yatri, M.Pd.

(Pembimbing 2)

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Sekolah Pascasarjana

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA


Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

ABSTRAK

Nur Faizah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Duri Kosambi 01 Pagi. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar. Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA. Juli 2025

Kata Kunci : Bahan Ajar, *Book Creator*, Keterampilan Literasi Digital

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Bahwa produk ini layak digunakan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi fakta dan opini.

Metode Penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dimana 10 orang sebagai kelas kecil dan 32 orang sebagai kelas besar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan lembar angket respon siswa dan test. Teknik analisis data menggunakan Uji N-Gain, Uji Validitas, Uji Realibilitas.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Proses pembelajaran baahasa indonesia cenderung menekankan pada penguasaan materi pelajaran sehingga suasana belajar bersifat monoton dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) Desain pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* berisi materi, audio, latihan, animasi yang mampu menarik perhatian siswa seperti terdapat warna-warna cerah; (3) Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *book creator* dapat digunakan dalam pembelajaran; (4) Hasil penerapan bahan ajar berbasis *book creator* mampu meningkatkan keterampilan literasi digital, siswa sangat tertarik dengan bahan ajar berbasis *book creator* dan berdasarkan hasil penilaian praktisi menunjukkan media sangat praktis digunakan di dalam pembelajaran; (5) Uji hipotesis menunjukan terdapat pengaruh, uji N-Gain menunjukan bahan ajar efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa serta respon guru menunjukan sangat praktis dan respon siswa bahan ajar sangat menarik digunakan dalam pembelajaran. Manfaat bahan ajar berbasis *book creator* sangat baik untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar.

ABSTRACT

Nur Faizah, Development of Book Creator Based Teaching Materials to Improve Digital Literacy Skills of Grade IV Students of SDN Duri Kosambi 01 Pagi. Thesis. Elementary Education Study Program. Postgraduate School of Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA University. July 2025

Keywords: Teaching Materials, Book Creator, Digital Literacy Skills.

This study aims to produce a book creator-based teaching material product to improve students' digital literacy skills. That this product is suitable for use by grade IV elementary school students on facts and opinions.

This research method uses Research and Development with reference to the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were fourth grade students where 10 people were in a small class and 32 people were in a large class. Data collection techniques were carried out by observation, interviews, and student response questionnaire sheets and tests. Data analysis techniques used the N-Gain Test, Validity Test, Reliability Test.

The results of the study show: (1) The Indonesian language learning process tends to emphasize mastery of subject matter so that the learning atmosphere is monotonous and does not provide opportunities for students to be active in learning activities; (2) The design of the development of teaching materials based on book creators contains materials, audio, exercises, animations that can attract students' attention such as bright colors; (3) The results of expert validation show a very valid category, so it can be concluded that teaching materials based on book creators can be used in learning; (4) The results of the application of teaching materials based on book creators are able to improve digital literacy skills, students are very interested in teaching materials based on book creators and based on the results of practitioner assessments, the media is very practical to use in learning; (5) Hypothesis testing shows that there is an influence, the N-Gain test shows that teaching materials are effective in improving students' digital literacy skills and teacher responses show that they are very practical and student responses that teaching materials are very interesting to use in learning. The benefits of teaching materials based on book creators are very good for improving the digital literacy skills of elementary school students.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah puji syukur peneliti dipanjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada peneliti dengan nikmat yang berupa kesehatan serta kemampuan dalam melaksanakan kewajiban peneliti sebagai mahasiswa untuk dapat menyusun tesis ini yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Book Creator Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa IV SDN Duri Kosambi 01 Pagi”*. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad Sallallahu'alaihiwasallam sebagai suri teladan kita sebagai umat Islam. Semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir. Peneliti menyusun tesis ini sebagai syarat dalam memperoleh Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR.Hamka. Peneliti menyadari bahwa penyusunan tesis ini disusun atas kerjasama dan berkat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunawan Suryoputro, M.Hum, sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA.
2. Prof. Dr. H. Ade Hikmat, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I dan Direktur Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA. Yang telah memberikan bimbingan, beserta arahan berupa komentar dalam proses penyusunan tesis ini mulai proses awal penyusunan hingga akhir dalam menyempurnakan tesis ini.

3. Dr. Yessy Yanita Sari, M.Pd, sebagai Ketua Program Studi S2 Pendidikan Dasar Sekolah pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
4. Dr. Ika Yatri, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, beserta arahan berupa komentar dalam proses penyusunan tesis ini mulai proses awal penyusunan hingga akhir dalam menyempurnakan tesis ini.
5. Segenap Dosen Pascasarjana Program Studi Pendidikan Dasar yang telah mendidik dan membimbing peneliti selama mengikuti perkuliahan.
6. Mahasiswa MPENDAS Pascasarjana Uhamka yang telah memberikan semangat kepada peneliti untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan perkuliahan dengan baik dan tepat waktu.
7. Semua pihak yang telah membantu, memberikan doa, dukungan, dan semangat kepada peneliti hingga terselesaikannya tesis ini. Peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam tesis ini. Besar harapan Peneliti akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Peneliti berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Terima kasih.

Jakarta, 14 Juli 2025

Nur Faizah

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Masalah Penelitian	6
1. Fokus Penelitian	6
2. Ruang Lingkup	7
3. Perumusan Masalah Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORI.....	11
A. Deskripsi Konseptual	11
1. Keterampilan Literasi Digital	11
a. Pengertian Keterampilan Literasi Digital	11
b. Manfaat Keterampilan Literasi Digital	14
c. Kompetensi Keterampilan Literasi Digital	16
d. Indikator Keterampilan Literasi Digital	23
2. Bahan Ajar	24
a. Pengertian Bahan Ajar	24
b. Tujuan Bahan Ajar	27
c. Bentuk-bentuk Bahan Ajar	30
d. Karakteristik Bahan Ajar	32

3. <i>Book Creator</i>	35
a. Pengertian <i>book creator</i>	35
b. Karakteristik <i>book creator</i>	37
c. Kelebihan <i>book creator</i>	39
d. Kekurangan <i>book creator</i>	41
4. Materi Bahan Ajar Fakta dan Opini	41
a. Pengertian Fakta dan Opini	42
b. Ciri-ciri Fakta dan Opini	44
B. Penelitian Relevan.....	46
C. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	53
A. Tempat dan Waktu Penelitian	53
1. Tempat Penelitian	53
2. Waktu Penelitian	53
B. Metode Penelitian.....	53
1. Tahap Analisis.....	55
2. Tahap Desain.....	56
3. Tahap Pengembangan.....	58
4. Tahap Implementasi.....	59
5. Tahap Evaluasi.....	60
C. Subjek Penelitian.....	60
D. Teknik dan Instrumen Penelitian	61
1. Teknik Pengumpulan Data.....	61
2. Instrumen Penelitian.....	63
a. Validasi Ahli Materi.....	64
b. Validasi Ahli Media.....	67
c. Validasi Ahli Bahasa.....	71
d. Validasi Ahli Soal.....	75
e. Angket Respon Siswa.....	76
f. Angket Respon Guru.....	78
E. Teknik Pengolahan Data.....	79

F. Pemeriksa Keabsahan Data.....	81
G. Analisis Data	82
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Latar Penelitian	88
B. Temuan Penelitian.....	89
C. Pembahasan Temuan.....	122
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	127
A. Kesimpulan	127
B. Implikasi.....	128
C. Saran.....	130
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	135

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Dimensi Literasi Digital	23
Tabel 3.1 Instrumen Wawancara	62
Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3.3 Skor Kriteria Skala Likert	66
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi	66
Tabel 3.5 Validasi Ahli Media	67
Tabel 3.6 Skor Kriteria Skala Likert	69
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media	70
Tabel 3.8 Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 3.9 Skor Kriteria Skala Likert	73
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Ahli Bahasa	74
Tabel 3.11 Validasi Ahli Soal	75
Tabel 3.12 Angket Respon Siswa	78
Tabel 3.13 Angket Respon Guru	76
Tabel 3.14 Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain	78
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Bahan Ajar	99
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	103
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	105
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	107
Tabel 4.5 Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Kecil	109
Tabel 4.6 Hasil Angket Pretest dan Posttest Skala Besar	110
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil	114

Tabel 4.8 Hasil Uji Realibilitas Respon Siswa Skala Kecil	115
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Besar	117
Tabel 4.10 Hasil Uji Realibilitas Respon Siswa Skala Besar	118
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Validtor	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	51
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Uji Coba Instrumen.....	136
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah.....	137
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	138
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	139
Lampiran 5 Validasi Ahli Materi.....	142
Lampiran 6 Validasi Ahli Bahasa.....	145
Lampiran 7 Validasi Ahli Soal.....	148
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Siswa.....	158
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Guru.....	162
Lampiran 10 Hasil Pretest dan Posttest.....	163
Lampiran 11 Instrumen Wawancara.....	179
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media.....	180
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Materi.....	181
Lampiran 14 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	182
Lampiran 15 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Skala Kecil.....	183
Lampiran 16 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Skala Besar.....	184
Lampiran 17 Bahan Ajar Berbasis <i>Book Creator</i>	185
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian.....	192
Lampiran 19 Daftar Riwayat Hidup.....	198

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis bahan ajar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Maka bahan ajar ini merupakan materi minimal yang dipersiapkan untuk guru diharapkan dapat menggunakan bahan ajar secara efisien dan efektif dalam menyampaikan pembelajaran di kelas kepada siswa. Teknologi informasi telah merubah cara bahan ajar digunakan dalam proses pembelajaran. Berbagai jenis bahan ajar telah muncul sebagai alat bantu yang efektif dalam mengajar., namun belum semua guru dapat memanfaatkannya, untuk itu guru dituntut untuk lebih profesional agar dapat memanfaatkan teknologi yang ada dengan terlebih dahulu perlu menguasai bahan ajar sederhana yang merupakan dasar-dasar pengembangan bahan ajar pembelajaran (Meling et al., 2019).

Menurut Widodo dan jasmadi bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu untuk mencapai capaian kompetensi atau tujuan kompetensi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 16 Tahun 2022 yang menggantikan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses. Peraturan tersebut menggarisbawahi bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus dilakukan secara inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang bagi prakarsa,

kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Magdalena et al., 2020).

Dalam Qur'an Surat Al-Alaq Ayat 1-5, menjelaskan tentang :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ. خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ. أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ. الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ. عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Dalam ayat 1-5 menjelaskan mengenai perintah membaca. Perintah membaca yang dimaksudkan oleh Allah SWT dimaknai sebagai seruan untuk membaca buku, membaca kebesaran-Nya, membaca diri sendiri, maupun alam semesta. Sehingga hal tersebut akan membuat manusia menjadi pandai dan terhindar dari kebodohan. Namun, dalam membaca kita harus memilah dan memilih apa yang akan dibaca sehingga akan berdampak positif terhadap diri kita. Tak lupa kita harus selalu menyebut nama Allah SWT.

Keterampilan literasi digital siswa rendah berdasarkan indeks literasi digital Indonesia yang diselenggarakan oleh kementerian komunikasi dan informatika dan Katadata Insight Center pada tahun 2021, keterampilan literasi digital siswa Indonesia berada pada kategori sedang dengan skor 3,49 pada skala penilaian 0-5. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Indonesia tidak berada pada kategori rendah, masih terdapat ruang untuk peningkatan dalam literasi digital siswa yang disebabkan adanya beberapa faktor yang pertama yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran masih

terbatas, terutama dalam pembuatan bahan ajar. Banyak guru yang belum terlatih dan kurang familiar dengan alat dan platform teknologi sehingga bahan ajar yang dibuat kurang menarik perhatian siswa. Yang kedua yaitu penggunaan bahan ajar konvensional dengan desain yang monoton. Hal ini menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Lalu bahan ajar yang hanya berisi teks tanpa ilustrasi, gambar, atau grafik yang menarik, serta teks yang tidak terkait langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat siswa merasa kurang tertarik dan pasif dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa yang memiliki keterampilan literasi digital yang rendah disebabkan mereka kurang terbiasa mencari, memahami, dan menganalisis informasi secara mandiri (Anisa Rizky et al., 2021).

Penyebab utama rendahnya keterampilan literasi digital siswa hal ini ketika bahan ajar yang digunakan hanya berbentuk teks dan kurang menarik tanpa adanya gambar atau ilustrasi dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengunjungi perpustakaan untuk membaca atau meminjam buku, kurangnya antusiasme saat diminta membaca buku selama 15 menit sebelum pembelajaran, dengan hanya sedikit yang benar-benar membaca dan sebagian besar hanya membolak-balik halaman atau mengobrol dengan teman, Ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan, banyak siswa yang tidak mengetahui isi bacaan tersebut, dan kurang menariknya buku bacaan yang peserta didik baca seperti terdapat kata-kata yang sulit untuk dimengerti dan gambar yang kurang cocok untuk anak SD.

Bahan ajar yang digunakan hanya memuat materi dalam bentuk tulisan dan kurangnya gambar ataupun video yang menarik. Membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan sehingga belum terciptanya suasana belajar yang efektif dalam pembelajaran di kelas. Maka dari itu dibutuhkan bahan ajar berbasis *book creator* yang menarik untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD

Rahmat Hidayat berpendapat bahwa pengembangan kurikulum yang relevan dan komprehensif merupakan tantangan tersendiri. Kurikulum harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi perkembangan teknologi yang cepat serta perubahan kebutuhan siswa. Materi pembelajaran perlu disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa agar mereka lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran digital. Selain itu, kurikulum harus mencakup berbagai aspek literasi digital, mulai dari keterampilan teknis dasar hingga pemahaman mengenai etika penggunaan teknologi. Pengembangan kurikulum memerlukan kerja sama antara pemerintah, sekolah, dan ahli pendidikan untuk memastikan bahwa kurikulum yang dihasilkan benar-benar mampu meningkatkan literasi digital siswa (Adien Inayah et al., 2024).

Pengembangan kurikulum yang relevan pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, penyediaan infrastruktur dan sumber daya teknologi, penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif, serta keterlibatan aktif orang tua dan komunitas, literasi digital siswa di sekolah dasar dapat ditingkatkan secara signifikan. Hal ini tidak hanya akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan yang

diperlukan untuk menjadi warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab (Anindito Aditomo., 2024).

Bahan ajar berbasis elektronik menjadi tantangan dalam era informasi dan teknologi pada saat ini. Pengembangan bahan ajar berbasis elektronik tidak hanya menyediakan materi yang lebih variatif dan menarik, tetapi memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis. Terdapat berbagai aplikasi yang bisa digunakan sebagai bahan ajar digital seperti flip book, book creator, kahoot, dan google classroom. Guru yang kreatif dan inovatif mampu membuat perangkat pembelajaran dalam format digital, yang pada prinsipnya serupa dengan bahan ajar manual. Bahan ajar elektronik ini juga menjabarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi latihan soal (Trinaldi et al., 2022).

Bahan ajar berbasis *book creator* adalah bahan pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *book creator* untuk menciptakan pembelajaran digital. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dalam satu buku digital yang interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Bahan ajar berbasis *book creator* adalah contoh nyata dari penerapan teknologi dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi *book creator* proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Keunggulan *book creator* menurut Sakinah Zubair terletak pada kemampuannya untuk menyajikan konten pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. *book creator* menyediakan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti audio, video, dan tautan interaktif, pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa dan guru dapat bekerja bersama dalam proyek yang sama, meningkatkan kerja sama dan keterlibatan penggunaan *book creator* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, terutama dalam mata pelajaran bahasa indonesia (Eka Putri et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV di SDN Duri Kosambi 01. Media *book creator* dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang efektif karena membantu siswa dan guru dalam belajar. *Book creator*, juga sebagai media pembelajaran inovatif, menawarkan berbagai fitur interaktif seperti integrasi elemen multimedia, latihan analisis, dan umpan balik langsung yang membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

B. Masalah Penelitian

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan beberapa uraian permasalahan di atas, fokus penelitian diarahkan pada “Pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SDN Duri Kosambi 01”.

2. Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan pengujian bahan ajar berbasis *book creator* untuk siswa kelas IV SDN Duri Kosambi 01 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ruang lingkup penelitian mencakup tahap perancangan, implementasi, dan evaluasi bahan ajar *book creator*.

3. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan penjabaran dalam uraian fokus dan ruang lingkup diatas, maka terdapat perumusan permasalahan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apa kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar konvensional untuk meningkatkan keterampilan literasi digital?
2. Bagaimana desain bahan ajar berbasis *book creator* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV pada materi fakta dan opini?
3. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SDN Duri Kosambi 01 Pagi?
4. Bagaimana cara mengimplementasikan bahan ajar berbasis *book creator* di kelas IV SDN Duri Kosambi 01 Pagi?
5. Bagaimana efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV pada materi fakta dan opini?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus dalam penelitian di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar konvensional untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV.
2. Merancang desain bahan ajar berbasis *book creator* yang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV.
3. Mengembangkan bahan ajar berbasis *book creator* pada materi fakta dan opini untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV.
4. Mengimplementasikan bahan ajar berbasis *book creator* di kelas IV dan mengukur respon serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
5. Mengevaluasi efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV.

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis, ialah sebagai berikut ini:

1. Manfaat secara teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan khususnya bagi peneliti dan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan tentang kepiawaian guru. Penelitian ini sebagai bahan referensi praktis mengenai pengembangan bahan ajar guna menciptakan proses

pembelajaran yang interaktif dalam rangka meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa indonesia.

2. Manfaat secara Praktis

a. Bagi sekolah

Dengan menggunakan bahan ajar berbasis *book creator* dapat memberikan manfaat di SD yaitu untuk meningkatkan mutu Pendidikan sekolah dan menambahkan referensi baru dalam pembelajaran bahasa indonesia. peningkatan kualitas sekolah melalui memberikan wawasan tentang strategi pembelajaran baru, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Bagi guru

Bahan ajar berbasis *book creator* diharapkan sebagai alat yang dapat diaplikasikan di sekolah dalam proses belajar mengajar dikelas, agar murid lebih bersemangat dalam membaca, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar sangat bermanfaat bagi guru karena dapat menghemat waktu persiapan mengajar, membantu mengubah peran guru dari penyedia informasi menjadi fasilitator, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Selain itu, bahan ajar juga membantu guru untuk menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa dan tuntutan kurikulum.

c. Bagi siswa

Menjadi pendorong agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan menulis deskripsi secara optimal. Bahan ajar untuk siswa adalah semua material atau alat yang disusun secara

sistematis untuk mendukung proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi pelajaran. Bahan ajar ini bisa berupa teks, gambar, audio, video, atau bahkan benda nyata, dan fungsinya adalah untuk membantu siswa dalam belajar, baik di kelas maupun di rumah. Memperkuat pemahaman literasi Dengan menggabungkan kegiatan membaca, menulis, dan menyusun informasi digital, siswa mengalami proses literasi digital yang lebih menyeluruh dan aplikatif.

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Keterampilan Literasi Digital

a. Pengertian Keterampilan Literasi Digital

Keterampilan literasi digital adalah keterampilan yang mencakup kemampuan seseorang untuk menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan berkomunikasi melalui teknologi digital secara efektif. Dengan menguasai keterampilan ini, individu dapat mengakses informasi, mengevaluasi seberapa dapat dipercaya dan akurat informasi tersebut, berkomunikasi secara efisien, dan memanfaatkan teknologi digital untuk berbagai kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

Paul Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kapasitas untuk memahami dan menerapkan informasi yang disampaikan di komputer dalam berbagai format dan dari berbagai sumber (Nugraha, 2022). Komponen utama literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi yang tersedia di komputer dalam berbagai format dan dari berbagai sumber. Di era digital saat ini, kompetensi ini memerlukan pengetahuan dan kemahiran dalam menavigasi, menilai, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis. Hal ini memungkinkan orang untuk menggunakan teknologi untuk segala hal mulai dari komunikasi hingga pendidikan dan untuk terlibat sepenuhnya dalam masyarakat yang terhubung secara digital.

Menurut Eshet-Alkalai dalam keterampilan literasi digital mencakup berbagai keterampilan, mulai dari penggunaan teknologi dasar hingga keterampilan kognitif yang diperlukan untuk mengevaluasi informasi secara kritis dan berkreasi dengan teknologi digital (Aziz, 2023). Selain kecakapan teknis, literasi digital memerlukan kreativitas dan pemikiran kritis agar dapat menggunakan teknologi digital secara efisien. Orang yang cakap dalam literasi digital dapat memanfaatkan teknologi untuk melakukan pencarian informasi, menilai keandalan sumber, berinteraksi secara efektif, serta menghasilkan dan mendistribusikan konten bermanfaat untuk berbagai tujuan.

Menurut Hague dan Payton literasi digital adalah kapasitas untuk menemukan, menilai, mengonsumsi, berbagi, dan memproduksi konten digital secara efisien menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Septia, 2022). Kemampuan ini sangat penting untuk berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat digital, memungkinkan individu untuk mengakses dan memanfaatkan informasi dengan cara yang bermakna dan produktif.

Belshaw menegaskan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kecakapan teknis tetapi juga elemen kritis, kultural, dan sosial dalam penggunaan teknologi digital. Berarti literasi digital melibatkan kemampuan untuk berpikir kritis, memahami konteks budaya, dan berinteraksi secara sosial dengan menggunakan teknologi digital, sehingga memungkinkan individu untuk memanfaatkan teknologi secara lebih holistik dan bermakna. (Dyah Kaeksi Setianingrum 2024). Dengan demikian,

literasi digital memungkinkan individu untuk memanfaatkan teknologi secara lebih holistik dan bermakna, yang mengarah pada penggunaan yang lebih efektif dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut UNESCO mendefinisikan mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk secara aman dan menggunakan teknologi digital secara efektif untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengomunikasikan, menilai, dan menghasilkan informasi. Definisi ini mencakup kemampuan teknis, evaluasi kritis, dan komunikasi yang efektif melalui teknologi digital seseorang dapat memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan, mulai dari pendidikan hingga komunikasi, sehingga mereka dapat berperan aktif dan bermakna dalam masyarakat digital. (Lestari et al., 2021)

Jadi dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa keterampilan literasi digital melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan kritis, termasuk pencarian informasi, evaluasi sumber, penggunaan perangkat teknologi, dan keterampilan komunikasi digital. Di era digital saat ini, literasi ini sangat penting untuk memungkinkan orang terlibat secara kritis dan menyeluruh dalam masyarakat yang terhubung oleh teknologi. Dengan literasi digital yang baik, individu dapat memanfaatkan teknologi untuk berbagai keperluan, mulai dari pembelajaran hingga komunikasi, sehingga dapat berperan aktif dan bermakna dalam dunia digital.

b. Manfaat Keterampilan Literasi Digital

Keterampilan literasi digital dalam memiliki banyak manfaat penting bagi siswa sekolah dasar, antara lain:

- 1) Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar, termasuk video instruksional, e-book, dan platform pembelajaran daring, dengan mengembangkan keterampilan literasi digital mereka. Hal ini memperkaya pengalaman pendidikan mereka. Dengan menawarkan berbagai sumber belajar dan teknik yang menarik dan interaktif, akses yang lebih luas ini meningkatkan pengalaman pendidikan mereka. Pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar pun meningkat sebagai hasilnya.
- 2) Mendorong kreativitas dengan keterampilan literasi digital penggunaan alat digital, seperti aplikasi pembuatan konten dan perangkat lunak desain grafis, dapat membantu siswa mengekspresikan ide mereka secara kreatif dan inovatif. Dan memperkaya pengalaman belajar mereka dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang penting dalam dunia digital.
- 3) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan dengan kemampuan literasi digital Pembelajaran yang ditingkatkan dengan teknologi seringkali lebih dinamis dan menarik, yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Keterlibatan yang lebih menarik ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan efektivitas dan kenikmatan proses pembelajaran.

- 4) Menggunakan alat komunikasi digital, seperti media sosial, email, dan platform kolaborasi daring, untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi yang efektif merupakan bagian dari pengembangan kemampuan literasi digital dalam komunikasi. Penggunaan alat-alat ini membantu mereka mengasah kemampuan dalam menyampaikan pesan, berinteraksi, dan bekerja sama dengan orang lain di dunia digital.
- 5) Pengembangan keterampilan literasi dengan membuat dan membaca buku digital, siswa meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka, serta kemampuan memahami dan menganalisis informasi. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan literasi secara lebih mendalam, karena mereka berpartisipasi aktif dalam pembuatan konten digital dan proses pembelajaran. Hal ini meningkatkan perjalanan pendidikan mereka dan membekali mereka untuk mengatasi hambatan di era digital.

Jadi dapat disimpulkan bahwa manfaat keterampilan literasi digital dapat diringkas sebagai berikut: siswa dapat memperoleh keterampilan yang akan sangat penting bagi masa depan mereka di lingkungan yang semakin digital dengan memasukkan keterampilan literasi digital ke dalam pendidikan sekolah dasar mereka. Siswa memperoleh kemahiran dalam keterampilan teknis yang penting, kreativitas, komunikasi, dan pemahaman informasi sebagai hasil dari integrasi ini. Hal ini menciptakan peluang bagi individu untuk berkembang di berbagai sektor di era teknologi ini dan

membekali mereka untuk terlibat secara kritis dan aktif dalam masyarakat digital.

c. **Kompetensi Keterampilan Literasi Digital**

Kompetensi keterampilan literasi digital adalah kompetensi yang mencakup beragam kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan, memahami, mengevaluasi, dan berkomunikasi dengan efektif melalui teknologi digital.

Paul Gilster mengidentifikasi empat kualitas utama yang harus dimiliki seseorang agar dianggap kompeten dalam literasi digital. Keterampilan ini meliputi:

1) Pencarian di Internet (*Internet Searching*)

Kemampuan pencarian melalui mesin pencari dan aktivitas daring lainnya hanyalah dua contoh dari sekian banyak komponen yang membentuk kemampuan berinternet. Keterampilan berinternet mencakup sejumlah elemen penting, seperti kemampuan menggunakan mesin pencari untuk melakukan pencarian daring dan melakukan tugas-tugas lainnya. Menemukan informasi yang relevan dan dapat diandalkan, menilai kredibilitas sumber informasi, dan memanfaatkan berbagai alat dan fitur yang tersedia semuanya diperlukan untuk melakukan pencarian daring yang efektif. Di era digital saat ini, memiliki kemampuan ini sangat penting untuk terlibat dalam berbagai aktivitas daring dan untuk mengakses informasi dengan cepat dan efektif.

2) Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)

Pengguna internet harus memahami panduan navigasi hypertext/hyperlink pada Peramban Web. Biasanya, http, html, url, dan elemen lainnya digunakan untuk mengakses web. Kemampuan ini memungkinkan pengguna untuk menavigasi situs web dengan efisien, mengakses informasi yang relevan, dan memahami struktur serta koneksi antara halaman web yang berbeda. Pemahaman ini juga membantu dalam memanfaatkan berbagai fitur dan sumber daya yang tersedia di internet secara efektif.

3) Evaluasi konten Informasi (*Content Evaluation*)

Kemampuan ini digunakan untuk membantu pengguna internet mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan evaluasi mereka. Kapasitas untuk menilai fakta pendapat secara menyeluruh dan tidak memihak serta memeriksa informasi dasar yang telah dikumpulkan. Memahami cara kerja hyperlink di browser online, termasuk http, html, protokol url, dan lainnya, diperlukan bagi pengguna internet. Kemampuan ini memungkinkan pengguna untuk menavigasi situs web dengan efisien, mengakses informasi yang relevan, dan memahami struktur serta koneksi antara halaman web yang berbeda. Pemahaman ini juga membantu dalam memanfaatkan berbagai fitur dan sumber daya yang tersedia di internet secara efektif.

4) Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*)

Kapasitas untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai pengetahuan untuk tujuan tertentu, baik profesional maupun pribadi. Kemampuan ini melibatkan proses mengumpulkan, mengevaluasi, dan mengorganisasi informasi yang relevan untuk menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat. Dengan kemampuan ini, individu dapat membuat keputusan yang lebih baik, menyelesaikan masalah dengan lebih efektif, dan berkontribusi secara signifikan dalam bidang pengetahuan dan profesi mereka.

Jadi dapat disimpulkan dari 4 kompetensi di atas bahwa dengan mengembangkan keterampilan literasi digital, individu dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif dan kritis. Ini mencakup kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet, memahami panduan arah hypertext, mengevaluasi konten informasi secara kritis, dan menyusun pengetahuan dari informasi yang ditemukan. Dengan menguasai keterampilan ini, individu dapat meningkatkan literasi digital mereka, yang penting untuk berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam masyarakat digital yang terus berkembang.

Karena masih rendahnya kemampuan literasi digital, maka menurut Daugles A.J Belshaw terdapat 8 elemen esensial untuk mengembangkan Literasi digital adalah kognitif, konstruktif, komunikatif, kewarganegaraan, kritis, kreatif, percaya diri, dan kultural sebagai berikut:

1) Kultural

Pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital. Ini mencakup kesadaran akan berbagai norma, nilai, dan praktik yang berbeda di berbagai budaya yang menggunakan teknologi digital. Pengetahuan ini memungkinkan orang mengenali banyak sudut pandang dan perbedaan budaya dan terlibat lebih efektif dan peka dalam berbagai konteks digital. Dengan demikian, individu dapat berpartisipasi dalam dunia digital dengan cara yang lebih inklusif dan menghormati keragaman.

2) Kemampuan Kognitif

Menilai dan mengevaluasi konten internet merupakan komponen kemampuan berpikir kritis. Hal ini memerlukan kemampuan untuk menilai, menganalisis, dan memahami data dari dunia digital. Keterampilan kognitif ini memungkinkan orang untuk membedakan antara opini dan fakta, mengenali sumber yang dapat diandalkan, dan mendasarkan penilaian pada pengetahuan yang mendalam. Dengan daya pikir yang kritis, individu dapat mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai situasi.

3) Kemampuan Konstruktif

Mencakup daya cipta untuk menghasilkan sesuatu yang ahli dan aktual. Ini melibatkan kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan materi unggul yang sesuai dengan tuntutan atau keadaan saat ini. Dengan daya cipta yang konstruktif, individu dapat mengembangkan ide-ide inovatif, memecahkan masalah dengan solusi yang efektif, dan

berkontribusi secara signifikan dalam berbagai bidang. Kemampuan ini membantu individu untuk menjadi kreatif, produktif, dan aktual dalam menghadapi tantangan di dunia digital maupun dunia nyata.

4) Kemampuan Komunikatif

Mencakup pemahaman tentang cara kerja jaringan dan komunikasi di dunia digital. Ini melibatkan kemampuan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sukses menggunakan berbagai alat dan platform digital, termasuk email, aplikasi pesan instan, dan media sosial. Dengan pemahaman ini, individu dapat berpartisipasi secara aktif dalam jejaring digital, membangun hubungan yang bermakna, dan menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif. Kemampuan komunikatif ini juga membantu individu untuk mengelola dan memanfaatkan jaringan komunikasi mereka untuk tujuan personal dan professional.

5) Kepercayaan diri yang bertanggung jawab

Ini melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan tepat. menghormati etika digital, dan menjaga privasi serta keamanan data pribadi. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab juga berarti mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara positif dalam jejaring digital, serta membuat keputusan yang berdasarkan pemahaman yang mendalam dan kritis. Dengan demikian, individu dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dan berpartisipasi secara konstruktif dalam masyarakat digital.

6) Kemampuan Kreatif

Meliputi menciptakan ide-ide baru dan melakukan hal-hal inovatif. Kesimpulannya adalah bahwa dalam konteks kreativitas, kemampuan menciptakan ide dan melakukan hal baru sangat penting. Kreativitas melibatkan proses berpikir yang inovatif dan imajinatif untuk menghasilkan solusi, konsep, atau karya yang unik. Dengan kemampuan ini, individu dapat mengembangkan cara-cara baru dalam menghadapi tantangan, menciptakan peluang, dan berinovasi dalam berbagai bidang. Kreativitas memungkinkan individu untuk berpikir di luar kebiasaan dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam lingkungan digital maupun dalam kehidupan sehari-hari.

7) Kritis dalam menyikapi berbagai isu

Ini melibatkan kemampuan untuk menganalisis informasi secara mendalam, mengevaluasi keabsahan sumber, dan mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum mengambil kesimpulan. Dengan berpikir kritis, Individu dapat mengambil keputusan yang lebih baik, menghindari informasi yang menyesatkan, dan berkontribusi secara positif dalam diskusi dan pemecahan masalah. Sikap kritis membantu individu menjadi lebih waspada, objektif, dan reflektif dalam menghadapi isu-isu yang kompleks di dunia modern.

8) Bertanggung jawab secara sosial

Tanggung jawab sosial mencakup kesadaran akan dampak tindakan kita terhadap orang lain dan lingkungan, serta komitmen untuk bertindak

secara etis dan bertanggung jawab. Dengan tanggung jawab sosial, individu dapat berpartisipasi dalam komunitas dengan cara yang positif, mendukung kesejahteraan bersama, dan mempromosikan keadilan serta kesetaraan. Hal ini membantu menciptakan lingkungan yang harmonis dan berkelanjutan di berbagai aspek kehidupan. Ketika seseorang memiliki tanggung jawab sosial yang baik, mereka tidak hanya fokus pada kepentingan pribadi, tetapi juga memperhatikan dampak tindakan mereka terhadap orang lain dan lingkungan sekitar. Mereka berusaha untuk berkontribusi secara positif dalam masyarakat, mendukung keberlanjutan lingkungan, dan memastikan bahwa keadilan serta kesetaraan dijunjung tinggi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan mengembangkan keterampilan ini, individu dapat memanfaatkan teknologi digital secara lebih efektif dan kritis. Ini mencakup kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet, memahami panduan arah hypertext, mengevaluasi konten informasi secara kritis, dan menyusun pengetahuan dari informasi yang ditemukan. Dengan keterampilan ini, individu dapat meningkatkan literasi digital mereka dan berpartisipasi secara penuh dalam masyarakat digital yang terus berkembang. Hal ini memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan cepat terhadap perubahan teknologi dan membuat pilihan yang lebih bijaksana, dan berkontribusi secara konstruktif dalam berbagai aspek kehidupan digital. Dengan adaptasi yang baik, mereka juga mampu mengambil keputusan yang cerdas. Misalnya, memilih

aplikasi yang aman, memahami dampak sosial media, atau membedakan informasi yang benar dan hoaks.

d. Indikator Keterampilan Literasi Digital

Dimensi dan Indikator Menurut Hague dalam Nasionalita (2020:21)

Sebagai berikut:

Tabel 2.1.

Dimensi Literasi Digital

Dimensi	Indikator
<i>Functional Skill And Beyond</i>	Kemampuan siswa dalam menggunakan atau mengoperasikan perangkat digital. Perangkat yang biasanya digunakan oleh siswa yakni Laptop, Handphone, Tablet dll.
<i>Creativity</i>	- Creativity berkaitan dengan cara menyajikan materi, ide dan informasi dengan memanfaatkan media digital.
	- Kemampuan Dalam merencanakan dan mengeksplorasi ide secara kreatif.
<i>Collaboration</i>	- Menekankan pada kemampuan siswa berpartisipasi dengan orang lain dalam dialog, diskusi maupun membangun gagasan terkait berita yang siswa lihat.
	- Mampu menjelaskan dan menegosiasikan mengenai fakta dan opini yang ia lihat di media sosial.
<i>Communication</i>	- Mampu berkomunikasi melalui media teknologi digital.
	- Mampu memahami dan mengerti audiens.
<i>Ability to Find and Select Information</i>	Kemampuan untuk mencari, menemukan, dan memilih informasi yang relevan dengan topik atau pertanyaan yang sedang mereka pelajari. Ini berarti mereka dapat menggunakan sumber informasi yang tepat (buku, internet, dll.) dan memilah informasi yang paling akurat.
<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	Berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan secara rasional dari suatu informasi atau situasi. Evaluasi, sebagai bagian dari berpikir kritis, membantu siswa menilai

	kebenaran, keandalan, dan relevansi informasi yang mereka terima.
<i>cultural and sosial understanding</i>	Untuk membentuk individu yang berwawasan luas dan menghargai keberagaman. Seperti menerima pendapat orang lain.
<i>E-Safety</i>	Edukasi mengenai penggunaan internet dan teknologi digital secara aman dan bertanggung jawab. Tujuan utamanya adalah melindungi siswa dari bahaya dan risiko yang mungkin mereka hadapi di dunia maya, seperti pelecehan, peretasan, penipuan, dan konten yang tidak pantas.

2. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bentuk materi atau sumber yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses pembelajaran. Bahan ajar ini dapat berupa teks, audio, video, gambar, atau kombinasi dari berbagai bentuk media, yang disusun dengan bertujuan Sumber daya pengajaran yang tepat dapat membantu siswa belajar lebih efisien dan menyenangkan dengan memberikan pengetahuan atau kemampuan tertentu. Jika buku, video, atau materi lain yang beredar di pasaran berisi materi pelajaran namun tidak disusun secara sistematis, maka buku, video, atau materi lain tersebut tidak dapat dikatakan sebagai bahan ajar. Dalam konteks ini, pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* menjadi sangat relevan. *book creator* tidak hanya menyediakan konten yang terstruktur dengan baik tetapi juga menawarkan interaktivitas dan daya tarik visual yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui penyajian yang sistematis dan integrasi berbagai media seperti teks, gambar, audio, dan

video, *book creator* dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan.

Menurut Widodo dan Jasmadi, Bahan ajar merupakan kumpulan instrumen atau sumber daya pendidikan yang terdiri dari sumber belajar, teknik, kendala, dan teknik penilaian. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan yakni menguasai keterampilan dan subkompetensi dalam segala kompleksitasnya alat-alat ini disusun secara metodis dan estetik. (Magdalena et al., 2020). *Book Creator* memungkinkan pendidik untuk membuat bahan ajar yang dinamis dan interaktif, yang tidak hanya mencakup teks tetapi juga multimedia seperti gambar, video, dan suara. Dengan ini, bahan ajar tidak hanya disusun secara metodis dan estetik, tetapi juga bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendalam. Hal ini mempermudah siswa dalam mengakses informasi, memahami materi, dan mengembangkan keterampilan serta subkompetensi yang diharapkan. Selain itu, elemen-elemen interaktif dalam *book creator* juga dapat membantu mengatasi kendala pembelajaran dan memperkaya teknik penilaian melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif dan umpan balik langsung.

Menurut Sungkono, bahan ajar adalah perangkat yang memuat materi atau isi pembelajaran dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan. Bahan ajar ini mencakup ide, fakta, konsep, prinsip, kaidah, atau teori sesuai dengan disiplin ilmu mata pelajaran, serta informasi tambahan yang relevan untuk pembelajaran. (Sungkono, n.d.). Jadi Dengan disusun secara sistematis dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada, bahan ajar berbasis

book creator memungkinkan penyusunan bahan ajar yang mencakup ide, fakta, konsep, dan teori secara visual dan interaktif. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan memastikan bahwa mereka dapat mencapai kompetensi yang diinginkan. Bahan ajar yang baik harus menarik, relevan, dan mudah dipahami oleh siswa untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran.

Menurut Ika Lestari bahan ajar adalah umpulan sumber daya pendidikan yang mengacu pada kurikulum yang digunakan untuk memenuhi kriteria kompetensi dan keterampilan dasar yang telah ditetapkan sebelumnya (Priscila Ritonga et al., 2022) Untuk memenuhi persyaratan kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, bahan ajar merupakan kumpulan materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan kurikulum. Tujuan dari sumber daya pendidikan ini adalah untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahan ajar yang dibuat dengan *book creator* dapat diakses secara mudah oleh siswa melalui perangkat digital, sehingga memudahkan mereka untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

Bahan ajar berbasis *book creator* merupakan sumber belajar yang disusun secara metodis dan terstruktur, dengan mengacu pada kurikulum yang relevan, guna memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan, sesuai dengan penjelasan beberapa ahli. Agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal dan mencapai hasil yang diharapkan,

bahan ajar terdiri dari berbagai komponen, meliputi bahan ajar, strategi pembelajaran, kendala, dan teknik evaluasi. Isi bahan ajar dapat berupa gagasan, fakta, konsep, prinsip, hukum, atau teori yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Untuk menjamin partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar, bahan ajar harus memiliki tata letak yang dirancang dengan baik dan menarik secara visual.

b. Tujuan Bahan Ajar

Tujuan bahan ajar adalah untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan materi yang terstruktur dan sistematis. Dengan bahan ajar yang efektif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih terarah dan efisien, membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal.

Menurut Depdiknas dalam (Priscila Ritonga et al., 2022) bahwa suatu bahan ajar disusun dengan tujuan sebagai berikut:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik. Bahan ajar harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum dan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Ini berarti bahan ajar harus sesuai dengan karakteristik individu dan konteks sosial di mana peserta didik berada, agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh sumber daya pengajaran alternatif, seperti buku teks, yang terkadang sulit diperoleh. Memberikan siswa

akses ke sumber daya pengajaran selain buku teks dapat memudahkan mereka menemukan sumber belajar yang mungkin sulit ditemukan. Ini memberikan lebih banyak pilihan sumber belajar yang dapat mendukung proses pembelajaran mereka.

- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Bahwa penyediaan bahan ajar yang baik dan terstruktur dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Bahan ajar yang disusun dengan baik mempermudah guru dalam menyampaikan materi, mengelola kelas, dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Prastowo dalam untuk tujuan pembuatan bahan ajar, setidaknya ada empat hal pokok yang melingkupinya yaitu:

- 1) Membantu peserta didik dalam melengkapi sesuatu. Bahwa membantu peserta didik dalam melengkapi sesuatu berarti memberikan dukungan dan sumber daya yang diperlukan untuk mengatasi kekurangan atau melengkapi pemahaman, keterampilan, atau pengetahuan mereka. Tujuan utamanya adalah memastikan peserta didik memiliki apa yang mereka butuhkan untuk mencapai pembelajaran yang optimal dan menyeluruh.
- 2) Sediakan berbagai sumber daya pembelajaran untuk mencegah siswa merasa bosan. Dengan menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran, kita dapat mencegah siswa merasa bosan. Pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan dengan menggunakan

berbagai sumber daya pembelajaran untuk mempertahankan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

- 3) Memudahkan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran berarti menyediakan fasilitas, alat, dan sumber daya yang mendukung proses belajar. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih lancar, efisien, dan efektif sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang optimal tanpa kesulitan yang berarti.
- 4) Membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Upaya untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Ini dapat dicapai dengan menggunakan berbagai metode, media, dan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Perlunya pengembangan bahan ajar, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan tuntutan kurikulum, artinya bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan Kurikulum yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan baik standar isi, standar proses dan standar kompetensi lulusan. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, kemampuan, minat, dan latar belakang siswa. Dengan mengembangkan

bahan ajar yang memenuhi semua aspek ini, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bentuk-bentuk Bahan Ajar

Bentuk-bentuk bahan ajar adalah berbagai jenis materi yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai bentuk bahan ajar, proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga lebih efektif dan menarik.

Bahan ajar dapat memiliki berbagai bentuk, tergantung pada kebutuhan pembelajaran dan media yang digunakan. Menurut Prastowo (2013: 306) dalam (Magdalena et al., 2020) Bentuk, metode kerja, sifat, dan substansi (isi materi) merupakan kategori yang digunakan untuk mengelompokkan bahan ajar. Berikut ini adalah beberapa contoh sumber daya ajar sebagai berikut:

- 1) Bahan Ajar Cetak (*Printed*): Bahan yang disiapkan dalam kertas untuk keperluan pembelajaran atau penyampaian informasi. Contoh: handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wall chart, foto/gambar, model, atau maket.
- 2) Bahan Ajar Dengar (*Audio*): Semua sistem yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat didengar. Contoh: kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audio Visual*): Materi yang memungkinkan sinyal audio dikombinasikan dengan gambar bergerak. Contoh: video, compact disk, dan film.

- 4) Bahan Ajar Interaktif (*Interactive Teaching Materials*): Kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang bisa dimanipulasi oleh pengguna. Contoh: compact disk interaktif.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa bentuk bahan ajar Bahan ajar dapat berbentuk cetak atau non cetak, dan masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Bahan ajar cetak, seperti buku teks, modul, dan lembar kerja siswa, memiliki keandalan dan aksesibilitas yang tinggi. Mereka mudah diakses tanpa memerlukan perangkat elektronik dan dapat digunakan di berbagai situasi pembelajaran. Namun, bahan ajar cetak kurang interaktif dan cenderung statis. Di sisi lain, bahan ajar non cetak, seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan flipbook digital, menawarkan interaktivitas dan fleksibilitas yang lebih besar. Bahan ajar ini dapat memadukan teks, audio, gambar, dan video, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa.

d. Karakteristik Bahan Ajar

Karakteristik bahan ajar merujuk pada kualitas atau atribut yang harus ada dalam bahan ajar agar efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan memenuhi karakteristik ini, bahan ajar dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran dan membantu peserta didik mencapai tujuan belajar mereka.

Menurut prastowo dalam penelitian (Magdalena et al., 2020d). Menjelaskan bahwa ada beberapa unsur bahan ajar yang perlu dipahami, antara lain:

1) Petunjuk belajar

Instruksi belajar mencakup panduan untuk guru dan siswa, yang menjelaskan cara terbaik bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan cara efektif bagi siswa untuk mempelajari materi yang terdapat dalam bahan ajar.

2) Kompetensi yang akan dicapai

Bahan ajar harus Menggabungkan kompetensi dasar dan kriteria kompetensi untuk membantu siswa memahami hasil yang diharapkan.

3) Informasi Pendukung

Informasi tambahan yang membantu siswa dalam memahami konten yang ditawarkan dalam materi pengajaran dikenal sebagai informasi pendukung.

4) Latihan-latihan

Setelah meninjau konten dalam materi pelatihan, siswa diberikan latihan untuk melatih dan menyempurnakan keterampilan mereka. Memberikan latihan setelah meninjau materi pelatihan membantu siswa mengasah pemahaman mereka dan memperdalam keterampilan yang telah dipelajari.

5) Lembar kerja

Lembar kerja terdiri dari satu atau lebih lembar kertas berisi instruksi tentang cara menyelesaikan tugas atau aktivitas tertentu yang harus diselesaikan siswa untuk latihan dan tujuan lainnya.

6) Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu komponen proses penilaian yang melibatkan pengajuan serangkaian pertanyaan kepada peserta didik guna mengukur tingkat penguasaan kompetensi mereka setelah menjalani proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah kumpulan materi yang diambil dari berbagai sumber belajar. Untuk memudahkan dalam penyusunannya, guru perlu memperhatikan unsur-unsur yang ada dalam bahan ajar tersebut.

Menurut Widodo & Jasmadi dalam penelitian (Matematika, 2020). Bahan ajar memiliki lima karakteristik utama sebagai berikut:

- 1) *Self instructional* yaitu siswa harus mampu belajar sendiri berkat materi pembelajaran. Tujuan yang jelas harus dicantumkan dalam materi pembelajaran untuk memenuhi persyaratan ini. Siswa dapat memahami apa yang mereka harapkan untuk dicapai, yang pada akhirnya akan membantu mereka belajar secara lebih efektif dan efisien. Konsep ini sangat berguna dalam memastikan bahwa siswa dapat terus belajar dan berkembang, bahkan tanpa pengawasan langsung dari pengajar.
- 2) *Self contained*, yaitu satu sumber daya pengajaran yang komprehensif mencakup semua sumber daya pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub-kompetensi yang dicakup. Siswa memiliki akses ke semua informasi yang mereka butuhkan dalam satu tempat, memungkinkan mereka untuk belajar lebih efisien tanpa perlu mencari sumber daya

tambahan. Hal ini membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih terpadu dan terstruktur.

- 3) *Stand alone*, yaitu sumber daya pengajaran yang telah dihasilkan dapat digunakan sendiri atau bersama dengan materi pengajaran lainnya. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas bagi pengajar dan siswa untuk memilih bagaimana mereka ingin menggunakan materi pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa sumber daya pengajaran dapat berfungsi secara efektif, baik sebagai materi independen maupun sebagai bagian dari kurikulum yang lebih luas.
- 4) *Adaptive*, yaitu kemampuan beradaptasi yang tinggi terhadap kemajuan ilmiah dan teknologi harus menjadi ciri bahan ajar.
- 5) *User friendly*, yaitu Semua materi dan instruksi jelas dan mudah diikuti.

Dengan memenuhi karakteristik ini, Bahan ajar yang efektif mendukung proses pembelajaran yang mandiri, lengkap, mudah dipahami, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika membuat materi ajar, pendidik harus mampu memenuhi sejumlah persyaratan dan fitur penting. Tujuannya adalah untuk memudahkan guru dalam mendistribusikan materi ajar sehingga siswa dapat belajar sendiri dan memahami apa yang diajarkan. Dengan demikian, bahan ajar yang baik tidak hanya mendukung proses pembelajaran tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa untuk belajar sendiri.

3. Book Creator

a. Pengertian Book Creator

Book creator adalah aplikasi yang sangat serbaguna yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual. Tidak seperti bahan bacaan konvensional, ia menawarkan beragam alat multimedia seperti rekaman audio dan video pendidikan (Pausa & Zainil, 2023). *Book creator* yaitu aplikasi serbaguna yang memungkinkan pembuatan media digital yang menarik secara visual. Aplikasi ini berbeda dari bahan bacaan konvensional karena menawarkan berbagai alat multimedia, termasuk rekaman audio dan video pendidikan, yang memperkaya pengalaman belajar.

Program yang disebut *book creator* dapat digunakan untuk menghasilkan sumber daya pembelajaran digital. Hasil sumber daya pembelajaran ini menarik dan interaktif, dan dapat ditingkatkan dengan tautan, suara, gambar, dan video (Fikrah et al., 2022). Aplikasi yang disebut *book creator* dapat digunakan untuk menghasilkan sumber daya pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Alat ini dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang menggabungkan suara, gambar, video, dan tautan untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna.

Book creator adalah aplikasi yang terdiri dari teks, gambar, dan suara yang dipublikasikan dalam format digital. Bahan ajar yang dihasilkan dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti

Android, smartphone, atau tablet. (Siti Rodi'ah, 2021). Aplikasi yang memungkinkan produksi dan publikasi konten digital dengan teks, foto, dan suara adalah book creator. Komputer, ponsel pintar Android, tablet, dan perangkat elektronik lainnya semuanya dapat mengakses dan mengonsumsi konten ini.

Jadi dapat disimpulkan dari penjelasan diatas *book creator* bertujuan untuk memberikan sebuah perlakuan yang dapat mengendalikan suatu perintah yang sistematis, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang sangat menyenangkan. sebagai bentuk elektronik dari sebuah buku dengan fitur mirip seperti buku cetak tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca seperti video, animasi, dan suara. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan buku elektronik berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia dengan berbagai sumber daya instruksional yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik dalam sebuah buku. buku elektronik memang berfungsi sebagai lingkungan belajar yang lebih interaktif dengan fitur multimedia seperti video, animasi, dan suara, sehingga bisa membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan efektif. Dengan adanya fitur digital, pembaca juga dapat lebih mudah mengakses berbagai sumber daya instruksional yang tersimpan dalam database multimedia.

b. Karakteristik Media Book Creator

Berikut adalah beberapa karakteristik utama media *book creator* dalam pembelajaran:

- 1) Memungkinkan siswa untuk memasukkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam buku digital mereka, menjadikan proses pendidikan lebih dinamis dan menarik. Para siswa memperoleh manfaat dari hal ini. mengembangkan keterampilan literasi digital, meningkatkan kreativitas, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.
- 2) Siswa dapat mengekspresikan ide mereka secara bebas dan kreatif melalui berbagai format media, seperti komik, cerita bergambar, presentasi multimedia, dan lainnya. Hal ini mendorong kreativitas mereka, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi berbagai cara penyampaian ide, dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis.
- 3) Mendukung kolaborasi antara siswa dan guru. Siswa dapat berkolaborasi dalam proyek buku digital, berbagi tugas, dan saling memberikan masukan. Hal ini meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis.
- 4) Guru dapat menyesuaikan bahan ajar disesuaikan dengan kebutuhan dan minat setiap siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif, serta membantu siswa mencapai potensi maksimal mereka dengan materi yang disesuaikan dengan gaya belajar dan minat individu.

- 5) Membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital dengan cara yang menyenangkan dan praktis, termasuk keterampilan menulis, membaca, dan penggunaan teknologi. Ini mencakup keterampilan menulis, membaca, dan penggunaan teknologi, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil berkreasi, mengeksplorasi, dan berinovasi dengan alat digital yang tersedia.

c. Kelebihan Book Creator

(Hasanah dalam Eka Putri et al., 2023). Ada beberapa kelebihan bahan ajar, di antaranya adalah:

- 1) Pembuatannya sangat mudah bagi guru pemula, dapat digunakan sebagai bahan ajar online maupun tatap muka, bahan ajar *book creator* digital mudah di distribusikan oleh guru kepada peserta didik. Bahwa pembuatan bahan ajar dengan *book creator* sangat mudah bagi guru pemula dan dapat digunakan baik dalam pembelajaran online maupun tatap muka. Bahan ajar digital yang dibuat dengan *book creator* juga mudah didistribusikan oleh guru kepada siswa, sehingga memudahkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.
- 2) Melalui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi pembuat buku digital yang menyajikan pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk mempelajarinya. Bahwa fitur-fitur dalam aplikasi pembuat buku digital dapat menyajikan pembelajaran interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam

mempelajarinya. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa.

- 3) Media *book creator* dirasakan cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada guru untuk lebih menarik, inovatif, dan kreatif dalam membuat suatu media pembelajaran untuk anak. Media *book creator* dianggap cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa kedua. Media ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru untuk menjadi lebih menarik, inovatif, dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran untuk anak-anak.
- 4) Mendapatkan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan menggunakan bahan ajar yang dirancang dengan baik, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan interaktif. Selain itu, bahan ajar ini juga dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga membuat proses pembelajaran lebih relevan dan menarik bagi siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *book creator* memiliki kelebihan yaitu penggunaan *book creator* dalam pembelajaran memiliki banyak keuntungan yang dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Fitur interaktifnya memungkinkan siswa untuk memasukkan teks, gambar, audio, dan video ke dalam buku digital, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Selain itu, media ini

memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru, memudahkan distribusi bahan ajar, dan mendorong kreativitas serta personalisasi pembelajaran. Distribusi bahan ajar pun menjadi lebih mudah dan cepat karena format digitalnya memungkinkan akses dari berbagai perangkat. Dengan memberikan ruang untuk personalisasi dan kreativitas, *book creator* turut membentuk lingkungan belajar yang lebih inklusif, inovatif, dan menyenangkan.

d. Kekurangan book creator

Ada beberapa kekurangan dalam menggunakan media *book creator* Yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk membaca *book creator*, seseorang harus memiliki perangkat seperti komputer, ponsel pintar, atau tablet. Ketergantungan ini dapat menjadi hambatan, terutama bagi mereka yang tidak memiliki akses memadai ke perangkat atau jaringan internet
- 2) Perangkat elektronik memerlukan daya listrik untuk beroperasi. Hal ini berarti bahwa akses terhadap *book creator* dapat terputus apabila perangkat kehabisan daya dan tidak ada sumber listrik yang tersedia. Dalam situasi di mana daya listrik terbatas atau tidak stabil, penggunaan *book creator* menjadi kurang praktis dibandingkan dengan buku cetak.
- 3) Dampak negatif terhadap kesehatan mata akibat penggunaan perangkat elektronik secara terus menerus. Pengguna yang menatap layar komputer atau ponsel dalam jangka waktu lama berisiko mengalami

ketegangan mata, bahkan dengan fitur pengaturan cahaya atau mode gelap sekalipun. Oleh karena itu, pengguna perlu memberikan waktu istirahat pada mata mereka selama beberapa menit agar kesehatan mata tetap terjaga, terutama jika pembacaan dilakukan dalam waktu yang lama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media *book creator* memiliki kekurangan. Hal ini termasuk ketergantungan pada perangkat elektronik dan jaringan internet, kebutuhan akan daya listrik, serta dampak negatif terhadap kesehatan mata akibat penggunaan perangkat elektronik secara terus menerus. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, penggunaan *book creator* dapat dioptimalkan untuk memaksimalkan manfaatnya sekaligus meminimalkan hambatan dan risiko yang mungkin timbul.

4. Materi Bahan Ajar Fakta dan Opini

a. Pengertian Fakta dan Opini

1. Pengertian Fakta

Fakta dalam kalimat adalah menjadi sebuah sifat yang menunjukkan bentuk kalimat berdasarkan situasi riil atau peristiwa, masalah, dan konteks wacana yang benar-benar terjadi. Kebenaran dalam fakta menciptakan ciri-ciri atau karakteristik pada kalimat tersebut agar dapat menampilkan kebenaran itu sendiri secara kebahasaan. Hal dikatakan sebuah fakta jika ditampilkan karena sudah teruji dan terbukti. Kalimat fakta kemudian dapat diartikan sebagai susunan bahasa yang

menampilkan fenomena riil atau benar-benar terjadi tanpa adanya campuran pendapat, opini, atau perspektif penulis tentang kejadian atau fenomena yang sedang dibicarakan dalam konteks kalimat tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kalimat fakta bisa diidentifikasi jika tidak ada kalimat opini dalam konteks kalimat tersebut. Kalimat Fakta dalam konteks komunikasi tulis akan banyak kita temukan pada teks-teks berita yang sifatnya informatif. Seperti pada media cetak seperti Koran, majalah, buletin, brosur, dan sebagainya, dan media daring atau online seperti berita online di website atau video dan ilustrasi gambar. Dalam praktiknya, berita memang bersifat objektif dan fakta sehingga harus berisi kalimat-kalimat yang benar-benar terjadi yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada banyak orang. Itulah sebabnya kita hanya boleh mempercayai kebenaran atau fakta saja dalam berita agar tidak termakan informasi palsu.

2. Pengertian Opini

Opini adalah suatu bentuk pendapat, pemikiran, atau pendirian seseorang saat menghadapi fenomena tertentu berdasarkan perspektifnya. Itulah sebabnya sebuah opini bergantung dari siapa yang mengungkapkannya bukan kejadian fakta yang terjadi, melainkan tanggapan atas kemunculan kejadian itu. Maka menjadi hal wajar jika dalam satu fenomena tertentu akan banyak muncul opini yang berbeda-beda sesuai dengan perspektif masing-masing orang. Dalam praktiknya, opini biasanya juga mencantumkan fakta-fakta dan data-data untuk

menguatkan argumen atau opini seseorang. Dalam menyampaikan opini tertentu biasanya membutuhkan fakta- fakta tertentu agar opini tersebut semakin kuat dan dapat meyakinkan seseorang. Jika opini hanya itu saja, sebabnya opini tidak bisa dilepaskan dari fakta- fakta karena jika opini muncul tanpa diimbangi fakta maka akan lemah pendapatannya dibandingkan dengan keterlibatan fakta dan data dalam menampilkan opini. Jadi, opini adalah tanggapan, pendapat, pernyataan, pola pikir, dan pengetahuan seseorang terhadap fenomena yang terjadi yang memerlukan fakta- fakta untuk memperkuat opini tersebut. Berbeda dengan fakta, opini memiliki tujuan dan fungsinya dalam gejala kebahasaan, yakni menampilkan banyak perspektif- perspektif pada fenomena tertentu agar memiliki banyak pembahasan.

b. Ciri-ciri Fakta dan Opini

Perbedaan fakta dan opini akan sangat tampak pada ciri- ciri atau karakteristiknya dalam gejala kebahasaan. Berikut ini ciri- ciri fakta dan opini yang perlu diketahui agar tidak tertukar dalam mendefinisikannya:

1. Ciri-ciri Fakta

a) Ada Data Akurat

Ciri- ciri yang pertama dimiliki kalimat fakta adalah menampilkan data yang jelas tentang peristiwa yang terjadi dalam konteks atau maksud dalam kalimat tersebut. Ada banyak bentuk data yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan kalimat tersebut. Contohnya berupa bilangan statistik, tanggal dan waktu kejadian, pernyataan atau

pengakuan, dan hal-hal lain yang sudah terverifikasi kebenarannya. Berikut ini contoh kalimat yang menampilkan data akurat: Jumlah penduduk Negara Indonesia berdasarkan sensus pemerintah tahun 2019 mencapai lebih dari 3120 juta jiwa.

b) Bersifat Objektif

Fakta bisa teridentifikasi dalam kalimat jika bersifat objektif yang menyatakan pernyataan netral atau tidak memihak siapapun yang sedang dibicarakan. Kalimat fakta memberikan konteks umum yang sudah diakui kebenarannya oleh banyak pihak. Keobjektifan dalam kalimat fakta dapat ditentukan dari pertimbangan data-data pada konteks kejadian agar berbicara sesuai kejadian yang benar-benar terjadi tanpa memberikan penilaian yang memihak. Berikut ini contoh kalimat yang objektif: Berdasarkan catatan Komnas Perempuan, angka kekerasan pada perempuan pada tahun 2021 meningkat sampai 20 persen lebih tinggi dibandingkan pada tahun 2020.

c) Telah Benar-benar Terjadi

Hal yang paling mudah diidentifikasi kalimat fakta adalah melihat konteks kalimat yang menunjukkan situasi yang benar-benar terjadi. Konteks kalimat tersebut benar-benar terjadi yang ditampilkan dengan kelogisan atau logika berpikir bahwa kejadian tersebut memang benar-benar telah terjadi dan ada banyak pasang mata yang melihatnya atau mendengar kejadian tersebut.

2. Ciri- ciri Opini

a) Mengandung Pendapat Pribadi

Opini identic dengan pandangan atau pendapat pribadi seseorang tentang fenomena tertentu berdasarkan pengalaman- pengalaman atau pengetahuan yang orang itu miliki. Karena sifatnya yang personal inilah kita banyak menemukan opini yang beragam dalam satu fenomena tertentu. Jadi opini memang membawa personal atau pribadi itu sendiri, misalnya pendapat seorang ahli, pandangan akademisi, tanggapan masyarakat, dan sebagainya. Contoh kalimat opini yang mengandung pendapat pribadi sebagai berikut: Kapolsek menduga ada pihak tertentu yang sengaja membakar ruko pinggir jalan tersebut di Jakarta Utara.

b) Bersifat Subjektif

Berkebalikan dari fakta yang bersifat objektif, maka opini bersifat subjektif karena memang memiliki tujuan untuk menilai dan memberi pandangan untuk memihak salah satu pihak dalam suatu fenomena tertentu. Subjektif berarti opini tidak bisa bersifat netral karena dikemukakan hanya menurut salah satu pihak. Contoh kalimat opini yang bersifat subjektif, seperti berikut ini: Saya yakin dia melanggar aturan hukum yang berlaku.

c) Memiliki Kata-Kata yang Sifatnya Relatif

Kalimat opini cenderung banyak menggunakan kata- kata yang relatif atau kata dan frasa yang bisa berubah tergantung dari siapa

yang mengucapkannya. Beberapa kata- kata yang menunjukan kerelatifan adalah paling, lebih, agak, dan Biasanya. Berikut ini contoh kalimat opini yang menggunakan kata- kata yang bersifat relatif : Semakin dekat dengan pemilihan presiden biasanya akan muncul lebih banyak black campaign yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian, sebagai panduan dan untuk memperkuat signifikansi data yang dikumpulkan, para peneliti menyajikan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya. Dengan cara ini:

1. Penelitian ini dilakukan oleh Ameliana Balya Sakti yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Book Creator* dalam Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPA Kelas V di SDN 2 Prayungan Nganjuk”. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan media pembelajaran *book creator* sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPA kelas V SDN 2 Prayungan. *Book creator* diperlukan agar mampu menunjang peserta didik dalam memahami konsep IPA dengan lebih mudah. metode pengumpulan data diaplikasikan untuk mendapatkan keterangan yang cukup dan akurat, seperti observasi untuk mengamati perilaku dan interaksi siswa saat menggunakan *book creator*, wawancara untuk mendapatkan masukan dari siswa dan guru tentang *book creator*, angket untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam, dan tes untuk

mengevaluasi efektivitas *book creator* dalam meningkatkan pemahaman siswa. Validasi oleh ahli materi dan media menghasilkan nilai rata-rata 79,05% dan 82,86%. Sedangkan hasil angket guru dan siswa diketahui bahwa nilai rata-rata sebesar 82,00% dan 79,80%. Hasil tersebut memastikan bahwa *book creator* akurat, sesuai dengan kurikulum, dan mudah digunakan. Uji coba dilakukan untuk menguji efektivitas *book creator* dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Book creator* terbukti valid dan memadai diaplikasikan berdasarkan hasil validasi oleh ahli. Hasil ini menunjukkan bahwa *book creator* mempunyai kualitas yang bagus sehingga patut diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Book creator* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPA.

2. Penelitian ini dilaksanakan oleh Yasinta Kurnia Anggraini yang berjudul “Pengembangan E-modul menggunakan aplikasi *book creator* berbasis kemampuan kreativitas dalam pembelajaran IPA siswa kelas V SD. Tujuan peneliti di balik proyek ini menciptakan Book Creator untuk mengetahui apakah e-modul berdasarkan pemikiran kreatif memang mungkin dilakukan. Lima langkah model ADDIE—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—diikuti selama studi ini. Kuesioner dan wawancara langsung juga digunakan untuk mengumpulkan data. Siswa kelas V dari salah satu sekolah dasar negeri Kota Tangerang menjadi sampel penelitian. Validasi media mendapat skor 97% pada ujian ahli media, dan kategori yang ditetapkan ternyata sangat realistis. Hasil validasi materi sebesar 93%, dan klasifikasi yang ditetapkan tepat. E-modul pendidikan sains yang dirancang mendapat penilaian

sangat memuaskan dari para pengujinya, dengan rata-rata skor 91% pada formulir evaluasi siswa dan skor evaluasi guru sebesar 97%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-modul berbasis Book Creator dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan kreatifnya. penelitian ini menunjukkan bahwa emodul berbasis kemampuan kreativitas dengan menggunakan aplikasi Book Creator layak dan baik untuk diimplementasikan dan dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan keterampilan kreativitas, khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPA.

3. Penelitian ini dilaksanakan. oleh Rani Pausa, Melva Zaini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *book creator* pada Materi Bangun Ruang di Kelas V SD” Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran diukur melalui tes yang dijalankan oleh tim ahli dan tanggapan pendidik dan peserta didik. Studi ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran sangat valid dengan skor rata-rata 92,69% di seluruh ahli materi, bahasa, dan media. Tes kepraktisan juga menghasilkan penilaian 97,5% yang mengesankan dari pendidik dan 97,03% dari siswa. Berdasarkan temuan terkini, hasil uji kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan melalui aplikasi Book Creator memperoleh skor 97,26% dengan kategori sangat praktis. Studi ini menyimpulkan bahwa media tersebut valid dan praktis untuk digunakan di sekolah dasar. Sangat disarankan agar pendidik memanfaatkan media

pembelajaran yang menarik dan relevan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

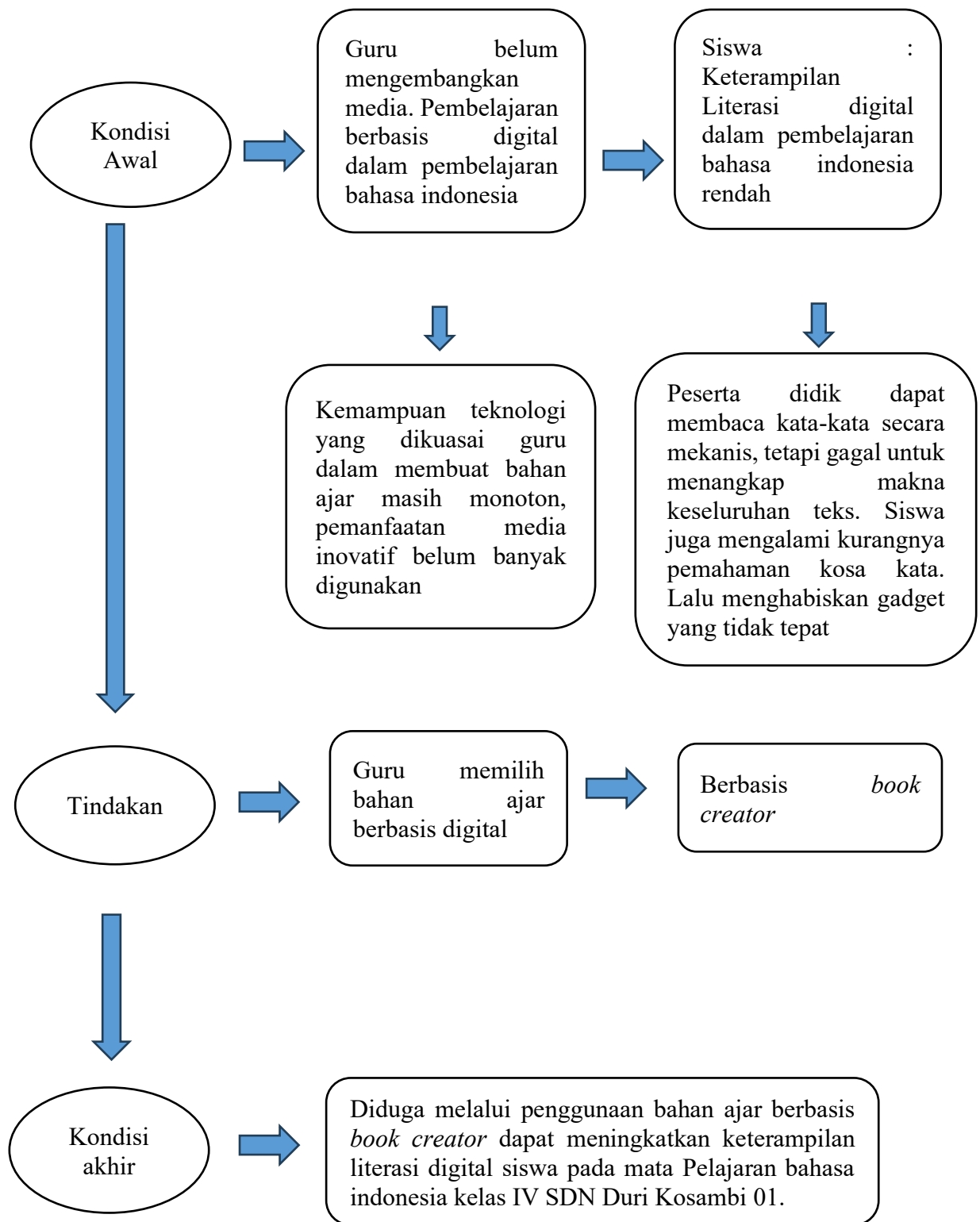
4. Penelitian ini dilaksanakan oleh Nina Fitriyani Yulaika dengan judul “Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis *flip book* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap mengikuti rancangan 4-D model dari Thiagarajan yang terdiri dari define, design, dan development. Teknik analisis dalam penelitian ini meliputi metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini didapati hasil bahwa penggunaan bahan ajar elektronik berbasis flip book pada pembelajaran ekonomi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dan peningkatan aktifitas peserta didik diantaranya visual, oral, mendengarkan, menulis dan emosional. ada penelitian ini diketahui rata-rata hasil pretest peserta didik sebelum pembelajaran menggunakan bahan ajar elektronik berbasis flip book sebesar 10,57, sedangkan nilai rata-rata post-test peserta didik setelah menggunakan bahan ajar elektronik ekonomi untuk kelas XI SMA adalah 81, 71. Setelah uji t didapati nilai sig.(2-tailed) adalah 0,000 maka nilai tersebut $< 0,05$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan bahan ajar elektronik ekonomi berbasis flip book dapat dikatakan efektif meningkatkan hasil belajar karena terdapat perbedaan yang signifikan.

Relevansinya yaitu pada penelitian keempat di atas menggunakan berbagai media salah satunya yaitu ada yang menggunakan *book creator* tetapi tujuannya berbeda yaitu pada penelitian ini yang akan saya teliti yaitu mengenai bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi

digital siswa dengan metode R&D (Riset & Development) menggunakan model ADDIE dan menggunakan siswa kelas IV SD. Dengan menggunakan metode R&D dan model ADDIE, serta berfokus pada siswa kelas IV SD, peneliti dapat mengambil elemen-elemen dari penelitian-penelitian sebelumnya untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga keterampilan literasi digital siswa secara keseluruhan. Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam memanfaatkan teknologi untuk pendidikan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi guru dan pendidik dalam mengimplementasikan *book creator* sebagai alat bantu pembelajaran yang

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan sangat relevan dengan keempat penelitian di atas. Demikian mempertimbangkan relevansi dan perbedaan ini, penelitian baru dapat memperkuat dan memperluas temuan sebelumnya serta memberikan kontribusi berharga dalam pengembangan bahan ajar menggunakan media *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Jadi kesimpulan pada gambar diatas Adapun bahan ajar yang tidak menggunakan alat bantu media anak menjadi jenuh dan lelah dalam belajar tanpa adanya media. Penggunaan media pembelajaran seperti *book creator* memang memberikan banyak manfaat, terutama dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Dengan memanfaatkan media yang interaktif dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Ini menunjukkan betapa pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk menghasilkan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran seperti *book creator* dapat dilihat dari *book creator* membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena materi disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Dan Penggunaan bahan ajar seperti *book creator* mendorong kreativitas siswa dalam mengeksplorasi dan mempresentasikan ide-ide mereka. Dengan menggunakan bahan ajar berbasis *book creator* pembelajaran menjadi interaktif juga dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi antara siswa, serta antara siswa dan guru.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan SDN Duri Kosambi 01 PG berlokasi di Jl. KH. Abdul Hamid Rt. 03 Rw. 03, Kelurahan Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di SDN Duri Kosambi 01 PG adalah karena bahan ajar yang digunakan disekolah tersebut masih konvensional.

2. Waktu Penelitian

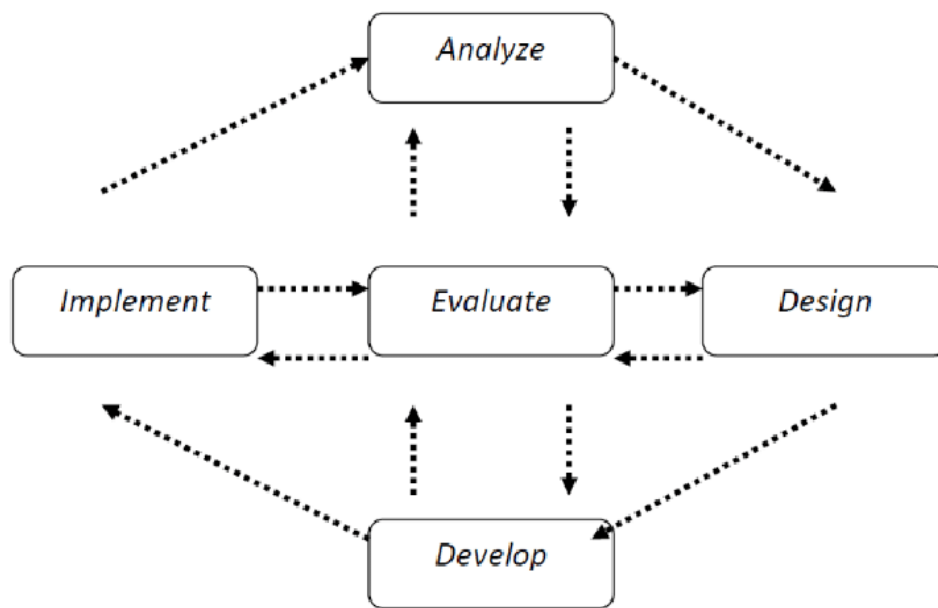
Waktu penelitian ini dimulai dari pengajuan judul yang dimulai pada bulan Oktober 2024 dan bimbingan tesis yang dimulai bulan November 2024 hingga Juli 2025.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengikuti model ADDIE. Hal ini sejalan dengan pendapat Bahri (2019) yang menyatakan bahwa model pengembangan ADDIE terdiri atas lima tahap, yaitu:

- 1) *Analyze*
- 2) *Design*
- 3) *Development*
- 4) *Implementation*

5) *Evaluation.*



Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE

Peneliti menerapkan jenis penelitian pengembangan yang disebut juga Research & Development (R&D) yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memverifikasi produk. Menurut Trisanti & Hikmat (2021), penelitian R&D adalah metode yang sistematis untuk menghasilkan pengetahuan baru dan mengaplikasikannya dalam pengembangan produk atau teknologi.

Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE, karena model ADDIE memenuhi tujuan yang ingin dicapai yaitu dapat membantu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Berikut adalah cara setiap tahap dalam model ADDIE berkontribusi terhadap peningkatan keterampilan literasi digital:

1) Analysis

Tahap analisis adalah tahap dimana penulis menganalisis perlunya suatu pengembangan bahan ajar. Tahap ini terbagi menjadi empat macam analisis, sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan digunakan dalam mengidentifikasi bahan ajar yang sesuai dengan tujuan yang menjadi sasaran peneliti. Informasi diperoleh melalui kegiatan wawancara dan observasi. Pada penelitian ini bahan ajar yang digunakan hanya berbentuk teks dan kurang menarik tanpa adanya gambar atau ilustrasi dapat membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep yang kompleks. Hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya siswa yang mengunjungi perpustakaan untuk membaca atau meminjam buku, kurangnya antusiasme saat diminta membaca buku selama 15 menit sebelum pembelajaran, dengan hanya sedikit yang benar-benar membaca dan sebagian besar hanya membolak-balik halaman atau mengobrol dengan teman, Ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan, banyak siswa yang tidak mengetahui isi bacaan tersebut, dan kurang menariknya buku bacaan yang peserta didik baca seperti terdapat kata-kata yang sulit untuk dimengerti dan gambar yang kurang cocok untuk anak SD.

b. Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi yang akan digunakan dalam pengembangan bahan ajar bertujuan untuk memetakan penyebab dari kesenjangan dalam materi

yang berasal dari sumber belajar maupun bahan ajar. Materi yang digunakan yaitu fakta dan opini.

c. Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar mencakup tentang budaya belajar di sekolah, budaya belajar di kelas, pola interaksi guru dan siswa, ketersediaan sumber belajar, sarana dan pendukung lainnya sampai lingkungan fisik sekolah. sumber belajar dan pendukung lainnya. Selain itu Analisis lingkungan belajar dibutuhkan untuk mencari informasi terkait tantangan dalam mengajarkan dan menumbuhkan keterampilan literasi digital siswa yang berasal dari lingkungan belajar siswa. Selain itu, analisis ini diperlukan untuk mengidentifikasi tantangan yang muncul dalam mengajarkan dan menumbuhkan keterampilan literasi digital siswa berdasarkan kondisi lingkungan belajar mereka.

d. Analisis Perangkat Pembelajaran

Proses evaluasi mendalam terhadap berbagai komponen yang digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti silabus, RPP, LKS, buku siswa, bahan ajar pembelajaran, dan instrumen evaluasi.

2) *Design*

Pada tahap desain digunakan untuk sebagai dasar awal dalam merancang bahan ajar yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menyusun rencana atau proses pembuatan bahan ajar berbasis *book creator* yaitu melalui pengembangan kerangka bahan ajar pembelajaran. Spesifikasi bahan ajar yang akan dibuat dalam pengembangan ini dijadikan acuan dalam

pembuatan kerangka bahan ajar berbasis *book creator*. Tahapan-tahapan dalam pembuatan bahan ajar sebagai berikut:

a. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan bahan materi, layout, dan gambar yang akan dimasukkan ke dalam pengembangan bahan ajar berbasis *book creator*. Materi yang digunakan dalam pembuatan bahan ajar ini yaitu pelajaran bahasa indonesia materi fakta dan opini untuk siswa Kelas IV

b. *Storyboard*

Storyboard adalah rangkaian gambar atau sketsa yang dibuat secara berurutan untuk membantu visualisasi suatu konsep atau alur cerita dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengembangkan sebuah produk. Proses pembuatan storyboard dimulai dengan menentukan pendekatan yang akan digunakan, membuat naskah atau skrip yang berisi dialog/narasi, serta menyusun storyboard secara detail. Sebuah storyboard yang baik harus memiliki kolom judul, visual/gambar, dan deskripsi. Pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video pembelajaran, dalam tahap pengembangan bahan ajar mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video pembelajaran yang diawali dengan pembuatan storyboard.

c. Kerangka Bahan Ajar

Kerangka bahan ajar berbasis *book creator* disusun dengan menggunakan aplikasi canva. Kerangka bahan ajar yang telah dibuat

kemudian diintegrasikan ke dalam materi pembelajaran. Yaitu (1) pembuatan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (2) penyusunan alur bahan ajar (3) pemilihan gambar dan layout (4) pembuatan bahan ajar melalui aplikasi canva.

3) *Development*

Tahap ini melibatkan realisasi rancangan produk di mana konsep yang masih abstrak diubah menjadi produk yang siap diimplementasikan. Proses ini menggunakan aplikasi *book creator* dengan bantuan canva. *book creator* digunakan untuk menyusun konten digital yang interaktif, sementara canva membantu menciptakan elemen grafis menarik seperti infografis, diagram, dan ilustrasi yang memperkaya bahan ajar. Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, bahan ajar dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

Menurut Sugiyono (2015), *expert judgment* atau validasi ahli adalah bagian dari validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang diperoleh melalui penilaian para ahli terhadap isi instrumen penelitian. Para ahli diminta untuk menilai sejauh mana butir-butir dalam instrumen tersebut telah mencerminkan konsep yang akan diukur. Jadi dapat disimpulkan bahwa *expert judgment* adalah proses penilaian yang dilakukan oleh individu yang memiliki keahlian dan pengalaman mendalam dalam suatu bidang tertentu, untuk menilai kualitas, relevansi, dan kelayakan suatu produk, instrumen, atau materi.

Setelah bahan ajar berbasis *book creator* selesai dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yang bertujuan untuk menguji kevalidan

bahan ajar berbasis *book creator* agar valid sebelum diterapkan di lapangan.

Para ahli yang memvalidasi bahan ajar berbasis *book creator* meliputi:

- a. Ahli media yang memiliki wawasan dalam bidang ahli media pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian terkait desain, layout, komposisi warna, dan tampilan bahan ajar berbasis *book creator*
- b. Ahli materi yang berkompeten pada materi. Ahli materi memberikan penilaian terkait kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran pada materi fakta dan opini.
- c. Ahli bahasa minimal yang berkompeten pada kebahasaan. Ahli bahasa memberikan penilaian terkait tata bahasa dan penulisan yang digunakan pada bahan ajar berbasis *book creator*.

Pada tahap ini di uji coba skala kecil dilakukan pada 10 orang siswa dan uji coba besar dilakukan kepada 32 orang siswa dilakukan di SDN Duri Kosambi 01 dalam bentuk observasi selama proses pembelajaran dan pretest posttest. Tahapan uji coba ini digunakan untuk mengetahui hambatan dan kendala selama proses kegiatan belajar dengan menggunakan bahan ajar berbasis *book creator*.

4) *Implementation*

Pada tahap ini bahan ajar yang telah dikembangkan harus melalui proses validasi oleh para ahli. Proses validasi ini meliputi evaluasi terhadap semua aspek yang tertera pada lembar validasi. Validator juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan bahan ajar. Pada akhir proses validasi,

validator menyimpulkan kelayakan bahan ajar secara umum untuk diujicobakan.

5) *Evaluation*

Guru mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan keterampilan literasi digital siswa. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui pengisian angket respon siswa dan angket respon guru. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar berbasis *book creator* yang dikembangkan oleh peneliti, sedangkan angket respon guru digunakan untuk melihat apakah bahan ajar berbasis *book creator* praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada proses pembelajaran. Guru dapat membangun lingkungan belajar yang mendukung pengembangan kemampuan literasi digital siswa dengan memasukkan setiap tingkat model ADDIE, memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menerapkannya dalam berbagai konteks.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan yaitu siswa kelas IV yaitu 10 siswa kelas IV A untuk skala kecil dan 32 siswa kelas IV B untuk skala besar. menggunakan bahan ajar berbasis *book creator* dan berpartisipasi dalam evaluasi efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* tersebut untuk meningkatkan keterampilan literasi digital mereka. Hasil partisipasi menunjukkan bahwa penggunaan *Book Creator* memiliki potensi dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa.

D. Teknik dan Instrumen Penelitian

Metode ini melibatkan pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang suatu fenomena atau menjawab pertanyaan penelitian yang spesifik. Dengan pendekatan yang sistematis, hasil penelitian menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD, berbagai teknik dapat digunakan untuk memastikan proses pengembangan yang efektif dan validasi hasil yang akurat. Berikut adalah beberapa teknik yang umum digunakan:

a) Wawancara

Wawancara dalam penelitian yang dilakukan dengan cara berbicara langsung kepada responden untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Wawancara digunakan untuk menggali pendapat, pengalaman, persepsi, atau pengetahuan seseorang secara lebih mendalam. Melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan dan harapan mereka terkait bahan ajar berbasis *book creator*. Wawancara sering digunakan untuk memperkuat temuan dari metode lain, seperti observasi atau kuesioner. Ini membuat hasil penelitian jadi lebih kaya dan menyeluruh. Kisi-kisi lembar wawancara disajikan pada Tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1

Instrumen Wawancara

NO	Narasumber	Aspek	Indikator
1.	Guru Kelas IV	Media Pembelajaran	a. Berapakah jumlah siswa dikelas IV ? b. Menurut ibu bagaimana pentingnya menggunakan media digital dalam proses pembelajaran ? c. Media apakah yang digunakan dalam proses pembelajaran ? d. Menurut ibu apakah ada kendala dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran ? e. Menurut ibu bagaimana bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dalam proses pembelajaran ? f. Menurut ibu bagaimana penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis <i>book creator</i> ?
2.	Guru Kelas IV	Bahan Ajar	a. Apakah ibu sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran ? b. Jenis bahan ajar yang seperti apa yang ibu gunakan dalam kegiatan proses pembelajaran ? c. Kendala apakah yang ibu gunakan dalam menggunakan bahan ajar selama ini ? d. Menurut ibu setelah melihat bahan ajar yang tadi saya kirim yaitu bahan ajar berbasis <i>book creator</i> apakah efektif dalam proses pembelajaran ? e. Kendala apa yang ibu rasakan dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>
3.	Guru Kelas IV	Keterampilan literasi digital	a. Keterampilan literasi digital yang dimiliki siswa b. Penilaian keterampilan literasi digital siswa

Berdasarkan Tabel 3.1 di atas, peneliti menggunakan instrumen wawancara bertujuan untuk mengetahui informasi tentang permasalahan yang ada di SDN Duri Kosambi 01 Pagi.

b) Angket

Penelitian ini menggunakan beberapa angket yaitu angket validasi instrumen, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket ahli validasi bahasa, angket respon siswa, angket respon guru, dan angket keterampilan literasi digital siswa. Pelibatan berbagai ahli (materi, media, bahasa), serta tanggapan dari siswa dan guru, menunjukkan bahwa penelitian ini mempertimbangkan masukan dari berbagai perspektif. Selain itu, pengukuran keterampilan literasi digital siswa mengindikasikan adanya fokus terhadap pengembangan kompetensi abad 21.

2. Instrumen Penelitian

Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) adalah kerangka kerja yang sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar. Setiap tahap dalam model ini mencakup penggunaan berbagai instrumen. Berikut adalah beberapa instrumen penelitian yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar media *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD

Menurut Sugiyono (2015), *expert judgment* atau validasi ahli adalah bagian dari validitas isi (*content validity*), yaitu validitas yang diperoleh melalui penilaian para ahli terhadap isi instrumen penelitian. Para ahli diminta untuk menilai sejauh mana butir-butir dalam instrumen tersebut telah mencerminkan konsep yang akan diukur. Berikut instrumen validasi ahli yang digunakan dalam penelitian.

1) Instrumen Ahli Materi

Angket ahli materi berisi indikator yang digunakan untuk menilai kesesuaian materi dalam bahan ajar berbasis *book creator*. Angket ini berfungsi sebagai alat evaluasi untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan sesuai dengan bahan ajar yang mengintegrasikan aspek teknologi. Aspek penilaian yang digunakan dalam angket ini dapat membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan materi agar dapat disesuaikan dengan standar pembelajaran yang efektif. Evaluasi ini mencakup berbagai aspek, seperti kelengkapan, keluasan, dan kedalaman materi; keakuratan konsep dan fakta; serta kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan kehidupan sehari-hari. Instrumen ini bertujuan untuk menilai apakah materi pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Instrumen biasanya berisi indikator-indikator yang spesifik untuk menilai setiap aspek di atas. Setiap indikator biasanya memiliki bobot penilaian yang berbeda.

Tabel 3.2

Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
A. Kelayakan Isi						
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan CP dan TP Bahasa Indonesia kelas 4 SD				
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep fakta dan opini yang dibutuhkan				

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten				
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru				
B. Kelayakan Penyajian						
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis				
7	Contoh relevan	Contoh fakta dan opini sesuai konteks kehidupan siswa				
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD				
C. Kebahasaan						
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas 4				

Berdasarkan Tabel 3.2 dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, bahan ajar yang disusun dinilai telah memenuhi standar kelayakan isi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, keakuratan informasi, serta keterpaduan antar komponen pembelajaran. indikator penilaian validasi ahli materi berisi tentang isi materi, keakuratan materi, dan kelayakan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi produk.

Tabel 3.3
Skor kriteria skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.3 skor kriteria skala likert terhadap validasi ahli materi pada penerapan media pembelajaran berbasis *book creator* diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N) Berikut adalah rumus yang digunakan. Sumber: Sugiyono (dalam Nurcahyono, 2020)

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

Keterangan:

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Persentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	valid digunakan
3	41%-60%	Cukup valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.4 adalah sebagai berikut :

1. Jika skor analisis mencapai $> 81\%$ maka materi terhadap bahan ajar berbasis *book creator* sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai $61\%-80\%$ maka materi terhadap bahan ajar berbasis *book creator* valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai $41\%-60\%$ maka materi terhadap bahan ajar berbasis *book creator* cukup valid digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai $21\%-40\%$ maka materi terhadap bahan ajar berbasis *book creator* kurang valid digunakan dalam pembelajaran.

2) Instrumen Ahli Media

Angket ahli media berisi indikator terkait isi yang digunakan dalam bahan ajar berbasis *book creator*. Tujuan utama dari angket ini adalah untuk menilai kevalidan bahan ajar, memastikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan standar pedagogis, relevan dengan tujuan pembelajaran, serta dapat diakses dan digunakan secara efektif oleh peserta didik. Aspek penilaian angket ahli media ditunjukkan pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5

Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur					

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran					
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD					
2	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antar muka mudah digunakan					
		Bahan ajar mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll.)					
3	Kualitas Media	Resolusi gambar/video baik dan tidak pecah					
		Elemen multimedia (jika ada) berfungsi dengan baik					
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, layout, font)					
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian					
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "Fakta dan Opini"					

Berdasarkan Tabel 3.5 di atas, bahwa indikator penilaian validasi ahli media berisi tentang kemudahan penggunaan bahan ajar pembelajaran berbasis *book creator*, tulisan yang digunakan, tampilan media pembelajaran berbasis *book creator*, serta kemudahan dalam penggunaanya secara klasikal maupun individual. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi produk. bahwa indikator validasi ahli media menekankan aspek kemudahan penggunaan bahan ajar berbasis *Book creator*, baik dari segi tampilan visual, keterbacaan tulisan, maupun fungsionalitas saat digunakan secara klasikal maupun individual. Umpan balik berupa komentar dan saran dari ahli media menjadi dasar penting dalam proses revisi dan penyempurnaan produk agar lebih efektif, menarik.

Tabel 3.6

Skor kriteria skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.6 skor kriteria skala likert terhadap validasi ahli media pada penerapan bahan ajar berbasis *book creator* diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N) Berikut adalah rumus yang digunakan Sumber: Sugiyono (dalam Nurcahyono, 2020)

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

Keterangan:

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Persentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3.7

Kriteria Penilaian Validasi Ahli Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	valid digunakan
3	41%-60%	Cukup valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.7 adalah sebagai berikut :

1. Jika skor analisis mencapai $> 81\%$ maka media terhadap bahan ajar berbasis *book creator* sangat menarik digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai 61%-80% maka media terhadap bahan ajar berbasis *book creator* menarik digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai 41%-60% maka media terhadap bahan ajar berbasis *book creator* cukup menarik digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai 21%-40% maka media terhadap bahan ajar berbasis *book creator* kurang menarik digunakan dalam pembelajaran

3) Instrumen Ahli Bahasa

Instrumen ahli bahasa adalah alat ukur atau perangkat yang digunakan untuk mendapatkan pendapat atau penilaian dari seorang ahli bahasa

(seperti guru Bahasa Indonesia) mengenai kelayakan atau keakuratan suatu produk, misalnya media pembelajaran atau karya tulis, dari segi penggunaan bahasa. Instrumen ini biasanya berupa lembar validasi atau kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan aspek-aspek bahasa seperti tata bahasa, ejaan, kosakata, gaya bahasa, dan kejelasan pesan. Memastikan bahwa produk yang dikembangkan, misalnya bahan ajar, memiliki kualitas bahasa yang baik dan sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa yang berlaku. Angket ahli bahasa ini berfungsi sebagai alat evaluasi terhadap aspek kebahasaan dalam bahan ajar berbasis *book creator*. Indikator yang digunakan mencakup berbagai aspek ketatabahasaan guna memastikan bahwa bahasa yang dipakai dalam bahan ajar sesuai dengan standar yang ditetapkan. Adapun aspek penilaiannya ahli bahasa ditunjukkan pada Tabel 3.8 berikut:

Tabel 3.8

Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					
		Bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 4 SD					

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami					
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda					
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami siswa					
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan					
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "fakta dan opini" disampaikan dengan jelas dan sistematis					
		Contoh dan latihan fakta dan opini relevan dan mudah dimengerti					
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD					
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca					
		Ketepatan dalam penggunaan istilah					

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD					

Berdasarkan Tabel 3.8 diketahui indikator penilaian validasi ahli bahasa berisi penilaian tentang kebahasaan. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi bahan ajar.

Tabel 3.9

Skor kriteria skala Likert

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

Berdasarkan Tabel 3.9 skor kriteria skala likert terhadap validasi ahli bahasa pada penerapan bahan ajar berbasis *book creator* diuji dengan membandingkan jumlah skor responden (Σ) dengan jumlah skor ideal (N) Berikut adalah rumus yang digunakan Sumber: Sugiyono (dalam Nurcahyono, 2020)

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

Keterangan:

ΣR = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Persentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

Tabel 3.10

Kriteria Penilaian Validasi Ahli Bahasa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1	81%-100%	Sangat valid	Sangat valid digunakan
2	61%-80%	Valid	valid digunakan
3	41%-60%	Cukup valid	Cukup valid digunakan
4	21%-40%	Kurang valid	Kurang valid digunakan

Keterangan dari Tabel 3.10 adalah sebagai berikut :

1. Jika skor analisis mencapai $> 81\%$ maka bahasa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* sangat valid digunakan dalam pembelajaran.
2. Jika skor analisis mencapai 61%-80% maka bahasa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* valid digunakan dalam pembelajaran.
3. Jika skor analisis mencapai 41%-60% maka bahasa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* cukup valid digunakan dalam pembelajaran.
4. Jika skor analisis mencapai 21%-40% maka bahasa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* kurang valid digunakan dalam pembelajaran.

4) Instrumen Ahli Soal

Instrumen ahli soal adalah alat atau pedoman yang digunakan oleh para ahli dalam menilai kualitas suatu soal, baik dari aspek kesesuaian dengan kompetensi, kejelasan, relevansi, maupun tingkat kesulitan. Instrumen ini membantu memastikan bahwa soal yang dibuat memenuhi standar evaluasi yang baik dan dapat mengukur kemampuan peserta didik

secara akurat. Adapun instrumen terdapat pada tabel berikut. Instrumen uji ahli soal pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini. Petunjuk pengisian Berilah tanda (\checkmark) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Valid

Tidak Valid

Tabel 3.11

Validasi Ahli Soal

No	Soal	Valid	Tidak Valid
1	1. Hari Kemerdekaan Indonesia diperingati setiap tanggal 17 Agustus. Kalimat tersebut merupakan jenis kalimat a. Fakta b. Opini c. Ajakan d. Perintah		
2	2. Pendapat adalah pernyataan subjektif yang mengungkapkan gagasan, keyakinan, atau perasaan seseorang tentang suatu hal yang tidak bisa dibuktikan dengan kebenaran objektif disebut..... a. Fakta b. Opini c. Cerita d. Legendaris		

Berdasarkan Tabel 3.11 disimpulkan bahwa aspek penilaian dalam validasi soal yaitu untuk menilai kualitas suatu soal, baik dari aspek kesesuaian dengan kompetensi, kejelasan, relevansi, maupun tingkat kesulitan. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi soal.

5) Instrumen Angket Respon Siswa

Angket respon siswa berfungsi sebagai alat evaluasi untuk menilai efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* yang telah dikembangkan. Angket ini dirancang untuk mengukur sejauh mana bahan ajar tersebut mudah digunakan. Adapun aspek penilaiannya angket siswa ditunjukkan pada Tabel 3.12 berikut:

Tabel 3.12

Angket Respon Siswa

Aspek	Pernyataan	Penilaian			
		Menarik	Sangat Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
	Tulisan mudah dibaca pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
Tampilan Bahan Ajar	Suka dengan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
	Warna yang digunakan menarik				
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca				
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
	Tertarik untuk belajar dengan adanya bahan				

Aspek	Pernyataan	Penilaian			
		Menarik	Sangat Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
	ajar berbasis <i>book creator</i>				
	Tidak jenuh ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>				
	dalam belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sangat menyenangkan				
Materi	Materi fakta dan opini mudah di ingat dan dipahami				

Berdasarkan Tabel 3.12 disimpulkan bahwa aspek penilaian dalam angket respon siswa berupa bahasa, tampilan, dan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi bahan ajar.

6) Instrumen Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengetahui dan menilai bahan ajar berbasis *book creator* yang dikembangkan mudah digunakan dalam pembelajaran. Instrumen guru adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk menilai kinerja guru, baik dalam aspek administrasi, pembelajaran, maupun pengembangan diri. Instrumen ini bisa berupa formulir, daftar cek, rubrik, atau perangkat lain yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi tentang kinerja guru. seperti perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, Adapun aspek penilaiannya ditunjukkan pada tabel 3.13 berikut:

Tabel 3.13

Angket Respon Guru

Aspek	Nomor Instrumen	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Implementasi	1	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				
	2	Bahan ajar pembelajaran berbasis <i>book creator</i> praktis dan mudah digunakan				
	3	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> meningkatkan keaktifan siswa				
	4	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dapat menarik minat siswa				
Tampilan Media	5	Tampilan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> secara umum bersifat menarik				
Bahasa	6	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> mudah dipahami				
	7	Jenis huruf, ukuran dan warna yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sesuai dengan EYD.				
Materi	8	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan indikator pembelajaran				
	9	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan				

Berdasarkan Tabel 3.13 disimpulkan bahwa daftar pertanyaan yang ditujukan kepada guru untuk mengetahui tanggapan, penilaian, dan saran mereka terhadap suatu hal, seperti media pembelajaran, perangkat pembelajaran, atau metode pengajaran. aspek penilaian dalam angket

respon guru berupa implementasi, tampilan, bahasa dan materi. Komentar dan saran yang didapatkan kemudian digunakan untuk merevisi bahan ajar.

7) Instrumen Tes

Instrumen Tes adalah alat yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran untuk mengukur kemampuan, pengetahuan, keterampilan, atau sikap siswa terhadap suatu materi. Instrumen tes harus disusun secara valid, reliabel, dan obyektif agar hasil evaluasi dapat mencerminkan tingkat pemahaman siswa dengan akurat. Pengukuran keterampilan literasi digital siswa menggunakan bahan ajar berbasis *book creator*. Tes yang digunakan yaitu tes objektif yaitu soal pilihan ganda, benar/salah. Melalui *Pretest* dan *Posttest* *Pretest* dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui pemahaman awal, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.

E. Teknik Pengolahan Data

Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, merupakan suatu kerangka kerja yang umum diterapkan dalam proses pengembangan bahan ajar. Setiap tahap dalam model ini melibatkan penggunaan berbagai alat atau instrumen yang berbeda. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat untuk mengukur dan menganalisis fenomena yang terjadi, baik dalam konteks alam maupun sosial (Maydiantoro, 2020). Setiap tahap melibatkan alat atau instrumen yang berbeda untuk mengukur dan menganalisis berbagai aspek. Berikut ini adalah beberapa

instrumen penelitian yang dapat diterapkan dalam pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital pada siswa kelas IV.

1. Wawancara

Deskripsi : Proses interaksi antara peneliti dengan informan (atau subjek penelitian) melalui tanya jawab untuk mengumpulkan informasi dan data.

Tujuan : wawancara ini adalah untuk memperoleh wawasan mendalam, pengalaman, dan pandangan informan terkait bahan ajar yang digunakan.

2. Observasi

Deskripsi : Proses pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap objek yang dilakukan dengan mengamati langsung proses belajar mengajar.

Tujuan : Mengamati interaksi siswa dengan bahan ajar dan bagaimana mereka menerapkan materi yang dipelajari dalam kegiatan belajar.

3. Tes Keterampilan Literasi Digital (Pretest dan Posttest)

Deskripsi : Tes keterampilan literasi digital adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Tujuan : Menilai peningkatan keterampilan literasi digital siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis *book creator*.

4. Analisis Dokumentasi

Deskripsi : Analisis dokumen melibatkan pemeriksaan dokumen atau materi yang relevan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

Tujuan : Menganalisis bahan ajar yang dikembangkan untuk menilai kesesuaian konten dengan kurikulum dan standar pembelajaran Bahasa Indonesia.

5. Focus Group Discussion (FGD)

Deskripsi : FGD adalah diskusi kelompok yang melibatkan sekelompok siswa untuk mendapatkan pandangan dan pendapat mereka tentang bahan ajar.

Tujuan : Menggali lebih dalam tentang pengalaman siswa dan mendapatkan masukan untuk perbaikan bahan ajar.

F. Pemeriksa Keabsahan Data

Keabsahan data merujuk pada sejauh mana data yang dikumpulkan dapat dipercaya dan mencerminkan fenomena yang diteliti. Dalam konteks pengembangan e-modul, keabsahan data dapat dicapai melalui beberapa cara:

Keabsahan data dalam penelitian pengembangan bahan ajar media *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD sangat penting untuk memastikan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Berikut adalah beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memastikan keabsahan data:

1. Validitas

a. Validitas Isi

Libatkan ahli materi dan ahli pendidikan untuk memeriksa apakah isi *book creator* sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Instrumen yang digunakan, seperti kuesioner dan tes, harus mencakup semua aspek keterampilan literasi digital yang relevan.

d. Validitas observasi

Proses pengecekan atau verifikasi untuk memastikan bahwa alat observasi (seperti lembar observasi atau checklist) yang digunakan dalam penelitian memiliki keakurasian dan keabsahan dalam mengukur apa yang ingin diukur. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa hasil observasi dapat dipercaya dan relevan dengan tujuan penelitian. Validasi memastikan bahwa alat observasi mengukur apa yang seharusnya diukur tanpa biasa atau kesalahan.

2. Uji Coba Instrumen

Melakukan uji coba instrumen pada sampel kecil sebelum digunakan pada penelitian utama untuk memastikan bahwa instrumen tersebut dapat digunakan dengan baik dan memberikan hasil yang diharapkan.

Dengan menerapkan teknik-teknik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD adalah valid, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan digunakan untuk pengembangan lebih lanjut.

G. Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas 4 SD, analisis data yang digunakan dapat melibatkan beberapa teknik, baik kuantitatif maupun kualitatif. Berikut adalah beberapa metode analisis data yang umum digunakan:

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif berfokus pada pengolahan data numerik yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan tes keterampilan literasi digital. Metode ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel-variabel yang diteliti.

1. Analisis Validasi Instrumen

Penelitian ini menggunakan validasi instrumen untuk memperoleh penilaian terhadap angket keterampilan literasi digital. Angket ini ditunjukkan kepada ahli validasi instrumen. Bentuk penilaian validasi instrumen menggunakan skala *likert* 1-4. Penelitian ini menggunakan validasi untuk memperoleh penilaian kevalidan dari para ahli. validasi ini ditunjukkan kepada ahli media, materi, dan bahasa terhadap penggunaan bahan ajar berbasis *book reator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD. Bentuk penilaian angket validasi menggunakan skala likert yaitu dengan skor 1-4.

Berikut adalah rumus yang digunakan.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (dalam Nurcahyono, 2020)

Keterangan:

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan responden

P = Presentase skor

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

2. Uji Validitas dan Realibilitas

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang valid akan mempunyai validitas tinggi, begitupun sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Adapun untuk mengetahui validitas dapat menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dihitung menggunakan program SPSS 26 dengan kriteria sebagai berikut.

Sumber: Arikunto (dalam Khorista, 2021)

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r_{xy} : Validitas butir soal

$N \sum XY$: Skor tes pada butir soal yang dicari validitasnya

$\sum X$: Skor soal yang dicapai tes

$\sum Y$: Jumlah peserta tes

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Berikut tabel r tabel menurut Sugiyono digunakan dalam uji validitas untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian memiliki korelasi yang signifikan.

2. Uji Realibilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika instrumen yang diujicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau tidak jauh berbeda. Agar dapat mengetahui reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang akan direalisasikan menggunakan alat bantu komputer program SPSS 26 (*Statistical Package for the Social Sciences*) dengan nilai *cronbach Alpha* ($> 0,60$). Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

Sumber: Jihad dan Haris (2013:180)

Rumus :

$$r_{11} = \frac{k}{N-1} \times \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians skor tiap butir

σ_t^2 = varians total

3. Uji Hipotesis

a. Uji Efektivitas (*Normalized Gain*)

Normalized gain atau N-Gain digunakan untuk mengetahui efektifitas perlakuan tertentu dalam penelitian *one group pretest* dan *posttest*. Uji N-Gain dilakukan dengan menghitung selisih hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan *software* SPSS. Setelah dihitung

dapat disimpulkan apakah pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* dapat dikatakan efektif atau tidak. Kategori efektifitas N-Gain disajikan pada tabel 3.14 berikut.

Tabel 3.14

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Peresentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-45	Kurang Efektif
56-75	Efektif
>76	Sangat Efektif

Keterangan tabel 3.14 sebagai berikut:

1. Apabila nilai *mean* pada pengkategorian efektivitas *N-gain* siswa mendapat skor < 40 maka dikategorikan penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* tidak efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD.
2. Apabila nilai *mean* pada pengkategorian efektivitas *N-gain* siswa mendapat skor 40 - 45 maka dikategorikan penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* kurang efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD.
3. Apabila nilai *mean* pada pengkategorian efektivitas *N-gain* siswa mendapat skor 56 - 75 maka dikategorikan penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD.
4. Apabila nilai *mean* pada pengkategorian efektivitas *N-gain* siswa mendapat skor > 76 maka dikategorikan penggunaan

bahan ajar berbasis *book creator* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa SD.

2. Analisis Kualitatif

Analisis data kualitatif berisi deskriptif yang digunakan untuk mengolah hasil dari lembar angket siswa berupa informasi kritik dan saran serta masukan oleh penilaian ahli media, materi, bahasa, respon siswa dan respon guru. Selain itu analisis data hasil dari observasi atau pengamatan dalam proses pembelajaran terkait penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* terhadap peningkatan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar.

Teknik kualitatif adalah pendekatan dalam penelitian yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena, perilaku, atau pengalaman manusia dari sudut pandang subjek yang diteliti. Alih-alih mengukur dengan angka seperti dalam pendekatan kuantitatif, teknik ini mengandalkan data naratif seperti wawancara, observasi, dokumen, atau catatan lapangan.

Teknik analisis data ini digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, saran, dan hasil observasi guna perbaikan serta revisi bahan ajar berbasis *book creator*. Tujuannya agar bahan ajar yang dikembangkan mampu memenuhi kriteria valid, praktis, menarik, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa di sekolah dasar.

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Penelitian

1. Profil Sekolah

SDN Duri Kosambi 01 Pagi adalah sekolah negeri yang berlokasi di Jalan KH. ABD. Hamid, RT.3/RW.3, Duri Kosambi, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11750. Sekolah ini memiliki NPSN 20102083 dan diselenggarakan oleh pemerintah daerah. SDN Duri Kosambi 01 Pagi didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini telah terakreditasi A dengan Nomor SK Akreditasi 326/BAP-S/M/DKI/2015 pada tanggal 21 September 2015.

- a. Nama Sekolah : SDN Duri Kosambi 01 Pagi
- b. NPSN : 20106909
- c. Status : Negeri
- d. Bentuk Pendidikan : Sekolah Dasar Negeri
- e. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah

2. Visi dan Misi

a. Visi

Terwujudnya peserta didik yang berprestasi dalam bidang akademik maupun non akademik dan berkarakter Profil Pelajar Pancasila.

b. Misi

1. Meningkatkan Keimanan dan Ketakwaan Terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menyelenggarakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan berpusat pada guru sesuai dengan kebutuhannya.
3. Meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi secara berkesinambungan.
4. Mengembangkan bakat dan potensi dalam kegiatan ekstrakurikuler
5. Menciptakan budaya positif antar warga sekolah.
6. Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.
7. Menumbuhkan kesadaran warga sekolah untuk peduli lingkungan dengan program K-Peduli.
8. Menciptakan kemitraan yang sinergis dan harmonis dengan komite dan Masyarakat.

B. Temuan Penelitian

Temuan dari penelitian pengembangan bahan ajar materi fakta dan opini berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV di SDN Duri Kosambi 01 Pagi yang mencakup analisis permasalahan dan kebutuhan, desain produk awal, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi sesuai dengan tahapan pengembangan model *ADDIE* yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Berbasis *Boook Creator*

a. Tahap Analisis (*Anlysis*)

1) Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Pada langkah ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang kondisi pembelajaran siswa di kelas, penggunaan bahan ajar yang dibutuhkan. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru bahasa indonesia kelas IV terkait penggunaan bahan ajar dijelaskan berikut ini.

“Penggunaan bahan ajar di sekolah ini masih menggunakan bahan ajar konvensional seperti buku LKS atau buku paket dan belum menggunakan bahan ajar digital belum adanya pemanfaatan bahan ajar digital hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang lebih interaktif dan relevan sesuai dengan kebutuhan peserta didik”

“Penggunaan media pembelajaran di sekolah tidak diwajibkan, namun jika guru mampu memanfaatkannya, pembelajaran akan lebih efektif. Meskipun guru lebih sering menggunakan buku dan sebagai sumber belajarnya, mereka tetap menyadari bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan keterampilan teknologi serta waktu dan tenaga yang diperlukan dalam

pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan, sehingga dapat menarik minat serta membantu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa secara optimal”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas, dengan menggunakan buku teks dari pemerintah dan buku pendamping yang dibeli secara mandiri. Selain itu, guru lebih memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber pembelajaran karena faktor keterbatasan waktu dan tenaga dalam membuat serta menggunakan media pembelajaran. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan guru dalam bidang teknologi, yang menghambat pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital secara lebih optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan kompetensi guru dalam teknologi pendidikan agar media pembelajaran dapat digunakan secara lebih efektif dalam mendukung proses belajar siswa.

Dalam memilih media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang relevan yang dapat meningkatkan keterampilan literasi digital siswa yang tergolong masih rendah. Penggunaan bahan ajar berbasis *book*

creator merupakan media yang dianggap tepat untuk digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* dapat digunakan sebagai solusi di dalam mengatasi keterampilan literasi digital siswa yang tergolong rendah pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV terkait media pembelajaran berbasis *book creator* dijelaskan berikut ini.

“Saya sudah menggunakan media berbasis digital tetapi hanya menggunakan video dari youtube saja. Media yang digunakan merupakan media pembelajaran yang sederhana dan belum cukup menarik. Sehingga dengan adanya media yang inovatif ini seperti bahan ajar berbasis book creator ini menurut saya sangat menarik dan membuat siswa menarik, dan akan saya terapkan media tersebut dalam pembelajaran bahasa Indonesia nantinya”

Berdasarkan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan guru terkait penggunaan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *book creator* sangat terbatas. Padahal guru menyadari bahwa penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* dapat menarik minat siswa di dalam belajar dan meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Hasil

wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV terkait keterampilan literasi digital siswa dijelaskan berikut ini.

2) Analisis Kebutuhan Keterampilan Literasi Digital

“Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi digital siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *book creator* sebagian besar berada pada kategori cukup, dengan lebih dari 80% siswa mampu memahami dan menjawab soal-soal bertaraf sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan bahan ajar berbasis *book creator* sebagai platform digital pembelajaran memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan literasi digital siswa, terutama di jenjang sekolah dasar. Dengan kemudahan penggunaan dan fitur-fitur interaktif yang dimilikinya, *book creator* mampu mendukung guru dan siswa dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, serta relevan dengan tuntutan keterampilan digital abad ke-21.”

Berdasarkan hasil wawancara diatas disimpulkan bahwa keterampilan literasi digital siswa tergolong sedang. Kondisi tersebut terlihat pada saat siswa diberikan soal yang membutuhkan keterampilan literasi digital dan mampu menjawab soal-soal tersebut sesuai dengan indikator keterampilan literasi digital.

3) Analisis Kebutuhan Materi Pembelajaran

Materi fakta dan opini merupakan bagian penting dari pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam memperkuat keterampilan literasi digital siswa saat ini. Fakta adalah pernyataan yang bersifat objektif dan dapat dibuktikan melalui data atau kejadian nyata. Opini adalah pandangan atau penilaian subjektif yang mencerminkan sudut pandang seseorang. Hal ini dalam pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* analisis kebutuhan difokuskan pada pemahaman siswa terhadap fakta dan opini dalam lingkungan digital yang mendukung pembelajaran yang menarik dan relevan dan juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui media interaktif, kreatif, melalui pendekatan ini siswa tidak hanya memahami konsep fakta dan opini secara teoritis tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk karya digital yang mendukung literasi informasi dan keterampilan abad ke-21.

4) Analisis Lingkungan Belajar

Analisis lingkungan belajar dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SD sangat penting karena lingkungan tempat siswa belajar memainkan peran sentral dalam mendorong atau menghambat kemampuan digital mereka. Berdasarkan hasil analisis lingkungan belajar tersebut, dapat dijelaskan bahwa proses pembelajaran saat ini belum

sepenuhnya mendukung perkembangan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SD. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami makna kata dan kalimat secara menyeluruh. Pemahaman terhadap informasi digital belum optimal hal ini ditandai dengan ketergantungan yang tinggi terhadap bimbingan guru saat mengakses dan membaca informasi dari internet. Situasi ini menunjukkan bahwa siswa belum memiliki keterampilan berpikir kritis dan evaluatif yang memadai dalam konteks digital, yang merupakan inti dari literasi digital. Maka, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada latihan intensif keterampilan literasi digital, seperti kegiatan mencari informasi sendiri, membandingkan sumber digital, serta berdiskusi tentang keakuratan informasi yang ditemukan.

5) Analisis Perangkat Pembelajaran

Hasil analisis menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional seperti penggunaan LKPD cetak, video YouTube pasif, serta media dan evaluasi yang belum interaktif belum sepenuhnya efektif dalam menghadapi tantangan literasi digital di era informasi saat ini. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* sebagai solusi strategis untuk memperkuat keterampilan literasi digital siswa. Penggunaan *book creator* sebagai media pembelajaran digital terbukti mampu

menyediakan sarana bagi siswa untuk menyusun buku digital interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video serta meningkatkan kemampuan literasi digital, khususnya dalam membaca kritis, menyusun opini berbasis fakta, dan menyaring informasi yang relevan dari berbagai sumber daring dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang inovatif, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Dengan keterampilan literasi digital ini pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna, sekaligus menyiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 melalui penguasaan teknologi.

b. Tahap *Design*

Tahap kedua dalam Model ADDIE yaitu *design* atau perancangan. Pada tahap ini disusun draft bahan ajar materi teks fakta dan opini berbasis *book creator*. Pada desain awal pengembangan bahan ajar berbasis *book creator*, langkah- langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini yaitu sebagai berikut:

1) Pengumpulan data bahan materi, layout dan gambar

Pengumpulan data bahan materi dilakukan berdasarkan analisis capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) agar proses pembelajaran menjadi terarah, bermakna, dan sesuai kebutuhan peserta didik. Buku guru bahasa indonesia kelas IV

yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek menjadi sumber utama dalam merancang bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif dan eksploratif. Dalam materi tentang fakta dan opini analisis CP dan TP digunakan untuk menentukan teks bacaan yang memuat unsur fakta dan opini secara jelas. Sebagai aplikasi yang mendukung proses pembuatan bahan ajar berbasis *book creator* menggunakan canva yaitu dimana canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang sangat populer dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Dalam konteks pembuatan bahan ajar berbasis *book creator* canva berperan sebagai alat bantu visual untuk membuat elemen grafis seperti ilustrasi, infografis, dan sampul buku digital. Penyediaan template edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta pendukung konten multimedia seperti gambar, ikon, dan animasi yang memperkaya tampilan bahan ajar. Dalam pengembangan bahan ajar digital canva dimanfaatkan sebagai alat desain yang menunjang tampilan dan keterlibatan siswa. Canva berperan dalam mendesain halaman buku digital yang menarik secara visual dan interaktif. Menambahkan elemen visual seperti ilustrasi, infografis, ikon, dan warna agar materi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Membuat bahan ajar yang dinamis, termasuk kuis bergambar, tugas interaktif, dan

penjelasan yang ditampilkan dalam format grafis ilustratif. Integrasi antara *canva* dan *book creator* memungkinkan guru menciptakan bahan ajar digital yang kreatif, komunikatif khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. Dalam pengembangan bahan ajar digital *canva* dimanfaatkan sebagai alat desain yang menunjang tampilan dan keterlibatan siswa.

2) *Storyboard*

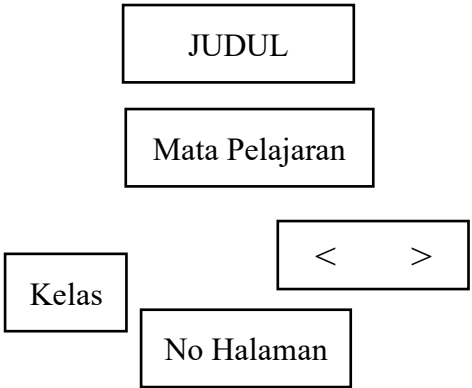
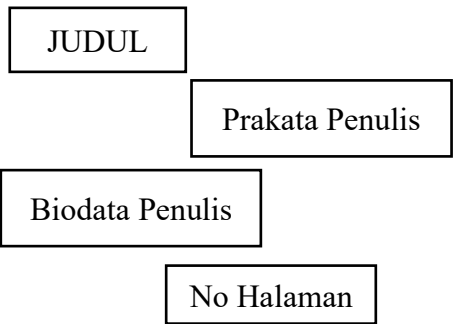
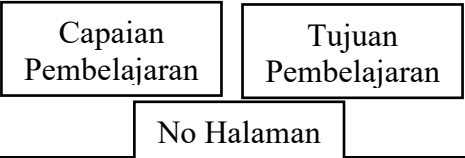
Storyboard berfungsi sebagai panduan dalam pengembangan media pembelajaran, dengan menyusun tampilan secara berurutan dan memuat keseluruhan naskah cerita dari produk. *Storyboard* adalah alat visual yang digunakan untuk merencanakan alur cerita dalam bentuk rangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan. Biasanya digunakan dalam produksi film, animasi, video, atau bahkan presentasi untuk menggambarkan bagaimana adegan-adegan akan berlangsung. tujuan utama untuk memvisualisasikan alur cerita secara sistematis sebelum proses produksi dimulai. Ini membantu semua pihak yang terlibat seperti sutradara, kameramen, animator, dan editor memiliki pemahaman yang sama tentang bagaimana cerita akan berjalan.

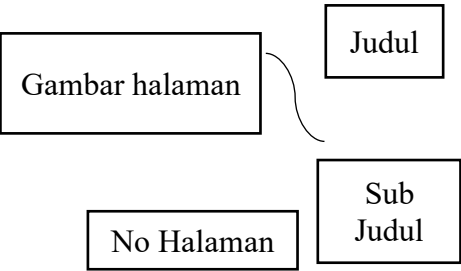
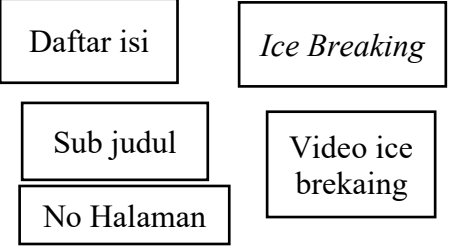

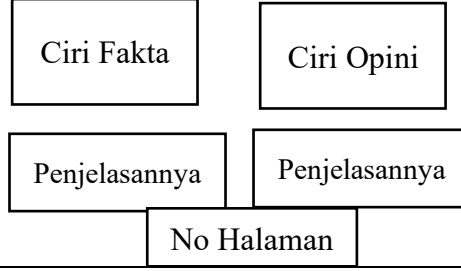
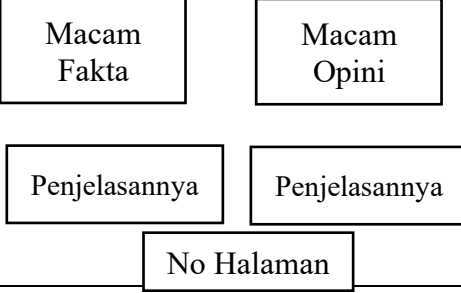
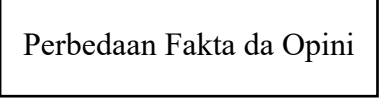
Dalam konteks *book creator*, berikut adalah tabel 4.1 yang memuat *Storyboard* untuk mempermudah proses

pembuatan media dengan mengatur struktur utama, seperti *cover*, isi, kuis, Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa melalui tampilan yang sistematis dan terarah. Dengan perencanaan melalui storyboard, guru atau pengembang media dapat memastikan bahwa setiap elemen memiliki fungsi edukatif yang jelas, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang terstruktur dan menyenangkan.

Tabel 4.1

Storyboard Bahan Ajar

Scene	Visual	Keterangan
1		Halaman Sampul 1. Menampilkan judul bahan ajar 2. Menampilkan mata pelajaran bahasa indonesia 3. Menampilkan jenjang sekolah dasar dan menampilkan kelas IV 4. Tombol ikon untuk membolak-balikkan halaman biasanya berbentuk panah kiri dan kanan.
2		Menampilkan biodata penulis serta prakata sebelum membuka bahan ajar berbasis <i>book creator</i>
3		Tampilan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang akan dibahas pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i> .

Scene	Visual	Keterangan
4		Menampilkan petunjuk penggunaan bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dari awal sampai akhir.
5		<p>Laman emiliki tampilan Daftar isi yaitu untuk mempermudah pembaca dalam menavigasi isi buku, atau bahan ajar.</p> <p>Laman tampilan <i>ice breaking</i> sebelum memulai pembelajaran.</p>
6		Laman penjelasan mengenai pengertian fakta dan opini
7		Laman penjelasan tentang ciri-ciri fakta dan opini.
8		Memiliki tampilan tentang macam-macam fakta dan opini. Melalui tampilan yang mencakup contoh beragam jenis fakta (seperti fakta umum, fakta statistik, fakta historis) dan jenis opini (opini pribadi, opini ahli, opini bersifat persuasif).
9		Memiliki tampilan tentang perbedaan fakta dan opini. Tampilan ini memperlihatkan perbandingan secara langsung—

Scene	Visual	Keterangan
	<div>Penjelasannya</div> <div>No Halaman</div>	baik dari segi ciri-ciri, contoh, maupun fungsinya dalam teks
10	<div>Video Pembelajaran</div> <div>Quiz</div> <div>Klik Videonya</div> <div>Klik Link Quiz</div> <div>No Halaman</div>	Laman Video pembelajaran dapat di klik videonya dan laman quiz dapat klik link quiznya
11	<div>LKPD Siswa</div> <div>Klik link dan scan gambar barcode nya</div> <div>No Halaman</div>	Memiliki tampilan LKPD adalah media digital atau cetak yang memuat latihan soal, tugas mengenai fakta dan opini
12	<div>Sampai Jumpa</div> <div>Sub Judul</div> <div>No Halaman</div>	Laman tampilan sampai berjumpa di pertemuan selanjutnya.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, *book creator* digunakan sebagai media untuk mengubah bahan ajar menjadi buku digital interaktif. Bahan dan aset yang digunakan dalam penyusunan bahan ajar diperoleh dari Canva. Tahap ini merupakan proses realisasi desain produk yang telah dirancang sebelumnya agar menjadi produk jadi. Validasi bahan ajar berbasis *book creator* dilakukan melalui

pendekatan *expert judgment*, yaitu penilaian oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidang materi, media, bahasa, dan evaluasi. Menurut Sugiyono (2015), *expert judgment* merupakan bagian dari validitas isi (*content validity*), yang diperoleh melalui evaluasi para ahli terhadap sejauh mana instrumen atau materi mencerminkan konsep yang hendak diukur. Berdasarkan hasil penilaian para ahli, bahan ajar dinyatakan layak digunakan karena telah memenuhi aspek relevansi, kejelasan, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

1) Ahli Media

Ahli media berperan dalam memastikan tampilan visual dan interaktivitas bahan ajar sesuai dengan prinsip desain dan teknologi pendidikan. Validasi yang dilakukan oleh ahli media bertujuan untuk menilai kemudahan penggunaan, keterbacaan tulisan, tampilan, serta efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *book creator*. Dengan validasi ini, bahan ajar yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan tanpa hambatan, sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran. Ahli media yang memvalidasi bahan ajar berbasis *book creator* adalah Dr. Arum Fatayan, M.Pd. (Dosen Pendidikan Dasar Uhamka).

Fokus dari penggunaan media ini adalah untuk membantu siswa kelas IV (sekolah dasar) agar lebih mampu menggunakan teknologi secara bijak dan produktif. Hasil validasi media bahan ajar berbasis *book creator* untuk meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV disajikan pada tabel 4.2 sebagai berikut

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Media
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur	3
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran	3
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD	3
2	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antar muka mudah digunakan	3
		Bahan ajar mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll.)	3
3	Kualitas Media	Resolusi gambar/video baik dan tidak pecah	3
		Elemen multimedia (jika ada) berfungsi dengan baik	4
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, layout, font)	4
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian	4
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "Fakta dan Opini"	3
		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran	3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Media
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa	3
		Penggunaan canva sebagai media visual efektif dan efisien	4
Jumlah skor yang diperoleh			43
Nilai skor			52
Nilai skor akhir			82,69

Keterangan : $\frac{43}{52} \times 100 = 82,69\%$

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi media diatas menunjukkan presentase 82,69% dan termasuk kriteria sangat menarik. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

2) Ahli Bahasa

Yaitu Memeriksa kesalahan bahasa, tata kalimat, dan keterbacaan bahan ajar agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam bahan ajar berbasis *book creator*, validasi ahli bahasa membantu memastikan bahwa teks dalam materi pembelajaran bersih dari kesalahan, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Hal ini mendukung proses belajar yang lebih lancar dan efektif bagi siswa. Ahli bahasa yang memvalidasi bahan ajar berbasis *book creator* adalah Dr. Imam Syafi'i, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Uhamka).

Tabepl 4.3

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Ahli Bahasa
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	3
		Bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 4 SD	4
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami	4
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	4
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami siswa	4
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan	4
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "fakta dan opini" disampaikan dengan jelas dan sistematis	4
		Contoh dan latihan fakta dan opini relevan dan mudah dimengerti	4
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD	3
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca	3
		Ketepatan dalam penggunaan istilah	4
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4
Jumlah skor yang diperoleh			45
Nilai skor			48
Nilai skor akhir			93,75

$$\text{Keterangan : } \frac{45}{48} \times 100 = 93,75\%$$

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi diatas menunjukkan presentase 93,75% dan termasuk kriteria sangat valid digunakan. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

3) Ahli Materi dan Soal

Ahli materi yaitu mengevaluasi kesesuaian isi bahan ajar dengan kurikulum yang berlaku, memastikan materi yang disusun akurat, relevan, serta disajikan secara terstruktur dan komunikatif sesuai dengan prinsip pembelajaran. Kontribusi ahli ini menjadikan konten bahan ajar lebih tepat sasaran dan mendukung capaian kompetensi siswa.

Ahli Soal yaitu bertugas menganalisis instrumen evaluasi (soal atau kuis) dalam bahan ajar guna memastikan tingkat kesulitan, kejelasan redaksi, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Validasi ini menjamin bahwa instrumen evaluasi mampu mengukur keterampilan siswa secara adil dan efektif.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan soal yang dilakukan Dr. H. Sukardi, M.Pd., (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Uhamka) bahwa bahan ajar dinyatakan layak untuk diuji coba dan dikembangkan lebih lanjut berdasarkan umpan balik dari peneliti. Berdasarkan hasil analisis, soal yang disusun dinilai menarik dan sesuai sebagai alat evaluasi dalam

konteks literasi digital siswa. Sehingga materi dan soal yang dilakukan sudah sesuai dengan materi fakta dan opini untuk siswa SD kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jadi bahan ajar dinyatakan layak untuk diuji coba dalam pembelajaran

Tabel 4.4

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Materi
A. Kelayakan Isi			
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan CP dan TP Bahasa Indonesia kelas 4 SD	4
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep fakta dan opini yang dibutuhkan	4
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten	3
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru	4
B. Kelayakan Penyajian			
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	4
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis	4
7	Contoh relevan	Contoh fakta dan opini sesuai konteks kehidupan siswa	4
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD	4
C. Kebahasaan			
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas 4	3

No	Aspek Penilaian	Indikator	Ahli Materi
Jumlah skor yang diperoleh			38
Nilai skor			40
Nilai skor akhir			95,00

Keterangan : $\frac{38}{40} \times 100 = 95\%$

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil analisis validasi materi diatas menunjukkan presentase 95% dan termasuk kriteria sangat valid digunakan. namun perlu direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba bahan ajar kepada pengguna. Sasaran uji coba ini adalah siswa SDN Duri Kosambi 01 Pagi kelas IV yang berjumlah 42 siswa dimana 10 orang skala kecil dan 32 orang skala besar. Alur yang dilakukan dalam tahapan uji coba bahan ajar yaitu memberikan pengarahan terkait materi yang akan dipelajari yaitu materi fakta dan opini terbagi menjadi dua:

1) Uji Coba *Pretest* dan *Posttest*

a. Uji coba *pretest* dan *posttest* skala kecil

Uji coba *pretest-posttest* skala kecil merupakan metode penelitian untuk menilai efektivitas awal suatu perlakuan, metode, atau produk sebelum diterapkan secara

luas. Prosedur ini melibatkan pemberian pretest untuk mengukur kemampuan awal subjek, pemberian perlakuan, dan diakhiri dengan posttest guna mengevaluasi perubahan yang terjadi. Pada uji coba ini, sebanyak 10 siswa dilibatkan, dan hasil *pretest* serta *posttest* dibandingkan untuk menilai dampak perlakuan tersebut.

Tabel 4.5

Hasil *pretest* dan *posttest* skala kecil

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	DAM	4A	77	45	32	55	0.58	58.18
2	GRD	4A	77	55	22	45	0.49	48.89
3	MIHH	4A	80	65	15	35	0.43	42.86
4	QS	4A	77	37	40	63	0.63	63.49
5	RMS	4A	85	55	30	45	0.67	66.67
6	ADP	4A	80	42	38	58	0.66	65.52
7	SAS	4A	72	32	40	68	0.59	58.82
8	MN	4A	77	37	40	63	0.63	63.49
9	RA	4A	87	40	47	60	0.78	78.33
10	MR	4A	87	47	40	53	0.75	75.47
MEAN			79.9	45.5	34.4	54.5	0.62	62.17

Hasil dari pretest dan posttest tersebut diperoleh persentase keseluruhan yaitu 62% kategori efektif dengan menggunakan uji N- Gain. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi digital siswa skala kecil dari *pretest* ke *posttest*. Data perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan literasi digital siswa

sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* terdapat peningkatan yang signifikan. Uji coba skala kecil dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

b. Uji coba *pretest* dan *posttest* skala besar

Uji coba *pretest* dan *posttest* skala besar adalah metode evaluatif dalam penelitian yang digunakan untuk mengetahui dampak atau efektivitas suatu perlakuan/intervensi (seperti metode pembelajaran baru, media, atau perangkat ajar) dengan melibatkan kelompok subjek yang lebih luas. Dalam hal ini, kamu menyebutkan melibatkan 32 siswa, yang sudah termasuk dalam kategori skala besar untuk konteks penelitian pendidikan.

Tabel 4.6

Hasil Angket *pretest* dan *posttest* skala besar

No	Nama	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
		Posttest	Pretest	<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	MDA	80	50	30	50	0.60	60.00
2	MANA	95	65	30	35	0.86	85.71
3	MAA	80	50	30	50	0.60	60.00
4	MI	77	50	27	50	0.54	54.00
5	MI	77	35	42	65	0.65	64.62
6	MM	82	55	27	45	0.60	60.00
7	MAD	80	50	30	50	0.60	60.00

No	Nama	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
		Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
8	MAA	72	32	40	68	0.59	58.82
9	MRF	80	60	20	40	0.50	50.00
10	MRR	85	55	30	45	0.67	66.67
11	MZ	85	50	35	50	0.70	70.00
12	MER	75	40	35	60	0.58	58.33
13	MR	80	52	28	48	0.58	58.33
14	PAR	77	45	32	55	0.58	58.18
15	QADM	87	55	32	45	0.71	71.11
16	RA	87	60	27	40	0.68	67.50
17	RM	80	52	28	48	0.58	58.33
18	RS	85	62	23	38	0.61	60.53
19	RAA	95	67	28	33	0.85	84.85
20	RAAQ	80	42	38	58	0.66	65.52
21	RANF	80	65	15	35	0.43	42.86
22	RZM	77	37	40	63	0.63	63.49
23	SZN	95	65	30	35	0.86	85.71
24	TAA	90	67	23	33	0.70	69.70
25	YPN	87	47	40	53	0.75	75.47
26	ZZNA	83	60	23	40	0.58	57.50
27	FAP	88	60	28	40	0.70	70.00
28	FAK	82	65	17	35	0.49	48.57

No	Nama	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
		Posttest	Pretest	<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
29	ACS	85	55	30	45	0.67	66.67
30	DP	87	67	20	33	0.61	60.61
31	JAM	87	55	32	45	0.71	71.11
32	ABR	90	65	25	35	0.71	71.43
MEAN		83.44	54.22	29.22	45.78	0.64	64.24

Hasil dari pretest dan posttest siswa tersebut diperoleh persentase keseluruhan yaitu 64% kategori efektif dengan menggunakan uji N- Gain. menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan literasi digital siswa skala besar dari *pretest* ke *posttest*. Data perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* keterampilan literasi digital siswa sebelum dan sesudah penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* terdapat peningkatan yang signifikan. Uji coba skala kecil dilakukan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

2) Uji Coba Hasil Respon Siswa

Siswa memberikan respon terkait bahan ajar materi fakta dan opini berbasis *book creator* yang telah digunakan. Tujuannya adalah untuk mengamati bagaimana siswa merespons bahan ajar, serta mengetahui keterlibatan, pemahaman, dan kepuasan mereka terhadap bahan ajar yang digunakan. Untuk memastikan bahwa instrumen seperti angket respon siswa benar-benar dapat dipercaya, dilakukan uji

validitas dan reliabilitas, yang hasilnya juga dapat dihubungkan dengan skor atau data respon dari siswa. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji normalitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dalam perhitungan menggunakan program SPSS 2.6 Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal.

a. Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil

Uji validitas

bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang dimaksud dalam penelitian. Uji ini dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan respon siswa 10 responden. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 2.6. Kriteria penilaian validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig.*). Suatu item dikatakan valid apabila nilai $\text{sig.} < 0,05$, yang berarti terdapat korelasi signifikan antara item tersebut dengan total skor. Selain itu, uji normalitas juga dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai salah satu syarat analisis statistik parametris. Uji normalitas menggunakan prosedur yang sama, dengan kriteria jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data dianggap terdistribusi

normal. Berikut tabel hasil uji validitas dan realibitas hasil respon siswa.

Tabel 4.7

Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Kecil

Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria	Keterangan
P1	860	0,05	$860 > 0,05$	Valid
P2	212	0,05	$212 > 0,05$	Valid
P3	683	0,05	$583 > 0,05$	Valid
P4	896	0,05	$896 > 0,05$	Valid
P5	516	0,05	$516 > 0,05$	Valid
P6	667	0,05	$667 > 0,05$	Valid
P7	566	0,05	$566 > 0,05$	Valid
P8	520	0,05	$520 > 0,05$	Valid
P9	672	0,05	$672 > 0,05$	Valid
P10	738	0,05	$738 > 0,05$	Valid
P11	718	0,05	$718 > 0,05$	Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa seluruh item dalam angket respon siswa memiliki nilai korelasi (r_{hitung}) yang lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dinyatakan valid, sehingga angket tersebut layak digunakan

sebagai instrumen penelitian karena telah terbukti mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat.

Uji reliabilitas

Dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 2.6 menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,823 pada 11 item pertanyaan yang disajikan dalam tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8

Hasil Uji Realibilitas Respon Siswa Skala Kecil

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.823	11

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,823. Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket memiliki reliabilitas yang tinggi, artinya item-item dalam angket menunjukkan konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian secara stabil.

angket yang digunakan dinyatakan reliabel dan layak untuk digunakan dalam proses pengumpulan data.

b. Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Besar

Uji Validitas

Bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang dimaksud dalam penelitian. Uji ini dilakukan pada skala kecil dengan melibatkan respon siswa 32 responden. Uji validitas dilakukan menggunakan rumus korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 2.6. Kriteria penilaian validitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi (*sig.*). Suatu item dikatakan valid apabila nilai *sig.* $< 0,05$, yang berarti terdapat korelasi signifikan antara item tersebut dengan total skor. Selain itu, uji normalitas juga dilakukan untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal sebagai salah satu syarat analisis statistik parametris. Uji normalitas menggunakan prosedur yang sama, dengan kriteria jika nilai *sig.* $> 0,05$ maka data dianggap terdistribusi normal. Berikut tabel hasil uji validitas dan realibitas hasil respon siswa.

Tabel 4.9**Hasil Uji Validitas Respon Siswa Skala Besar**

Pernyataan	r_{tabel}	r_{hitung}	Kriteria	Keterangan
P1	714	0,05	$714 > 0,05$	Valid
P2	574	0,05	$574 > 0,05$	Valid
P3	733	0,05	$733 > 0,05$	Valid
P4	682	0,05	$682 > 0,05$	Valid
P5	653	0,05	$653 > 0,05$	Valid
P6	485	0,05	$485 > 0,05$	Valid
P7	737	0,05	$737 > 0,05$	Valid
P8	496	0,05	$496 > 0,05$	Valid
P9	715	0,05	$715 > 0,05$	Valid
P10	578	0,05	$578 > 0,05$	Valid
P11	332	0,05	$332 > 0,05$	Valid

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa seluruh item dalam angket respon siswa memiliki nilai korelasi (r_{hitung}) yang lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dinyatakan valid, sehingga angket tersebut layak digunakan sebagai instrumen penelitian karena telah terbukti mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan akurat.

Uji Realibilitas

Dilakukan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi instrumen dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS versi 2.6 menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,829 pada 11 item pertanyaan yang disajikan dalam tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.12

Hasil Uji reliabilitas Respon Siswa Skala Besar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.829	11





Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,829. Nilai ini lebih besar dari ambang batas 0,60, yang secara umum digunakan sebagai standar minimum untuk menyatakan bahwa suatu instrumen reliabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket memiliki reliabilitas yang tinggi, artinya item-item dalam angket menunjukkan konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya untuk mengukur variabel penelitian secara stabil. Item-item yang ada dalam angket bekerja selaras satu sama lain dalam mengukur hal yang sama. Dengan kata lain, jika seseorang menjawab angket tersebut di waktu berbeda dalam kondisi serupa, hasilnya akan tetap konsisten.

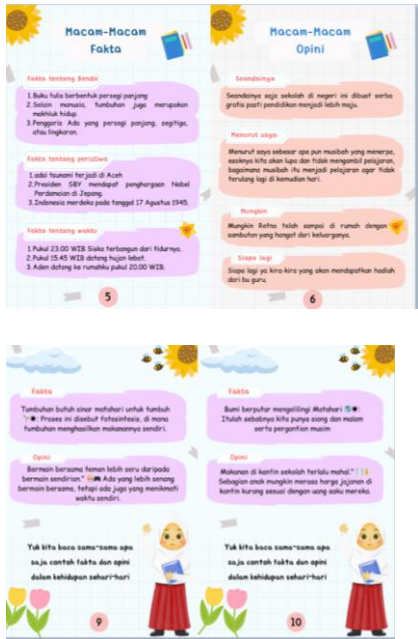
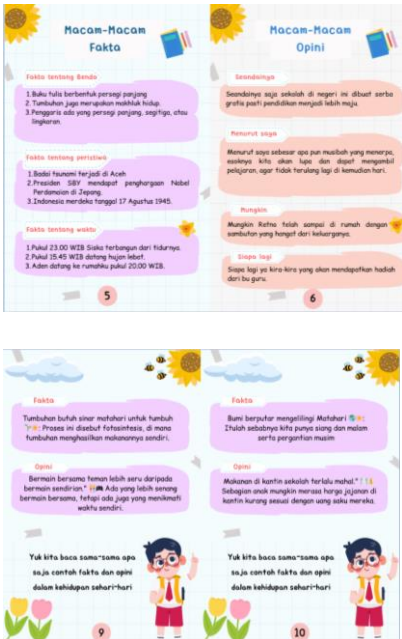
e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam materi soal media bahasa mencakup evaluasi yang bertujuan untuk memastikan efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan selama proses pengembangan untuk perbaikan, sementara evaluasi sumatif dilakukan setelah bahan ajar selesai untuk menilai efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 4.11

Hasil Evaluasi

No	Pemberi Saran	Sebelum	Sesudah
1	Ahli Media	 <p>Secara garis besar sudah baik dan dapat di gunakan, akan tetapi penambahan Quiz dan tambahkan barcode.</p>	 <p>Bahan Ajar Sudah dilengkapi dengan quiz dan sudah juga ditambahkan barcode.</p>
2	Ahli Bahasa		

No	Pemberi Saran	Sebelum	Sesudah
		 <p>Bahasa, kalimat, dan EYD perlu diperbaiki</p>	 <p>Perbaikan pada bahasa, kalimat, dan EYD sudah dilengkapi dan diperbaiki sesuai perkembangan anak SD.</p>
3	Ahli Materi	Tidak terdapat perbaikan yang diperlukan, karena materi yang telah disusun sudah sangat layak digunakan oleh peserta didik kelas IV. Materi tersebut juga telah mendukung pengembangan keterampilan literasi digital, khususnya dalam memahami perbedaan antara fakta dan opini.	Sudah cukup baik materi yang tertera pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i> tersebut.
4	Ahli Soal	Soal yang disusun telah sesuai dengan pengembangan keterampilan literasi digital, khususnya dalam memahami dan membedakan antara fakta dan opini. Materi ini relevan untuk membekali peserta didik dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi di era digital.	Soal tersebut sudah sesuai untuk keterampilan literasi digital siswa dikelas IV SD.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa saran dan masukan dari ahli media, materi, bahasa, dan soal memberikan kontribusi signifikan dalam penyempurnaan bahan ajar. Pada ahli media menyarankan penambahan elemen kuis dan barcode untuk meningkatkan interaktivitas bahan ajar. Ahli materi menyatakan bahwa isi materi dan soal sudah relevan, sesuai tujuan pembelajaran, dan efektif dalam melatih siswa membedakan fakta dan opini. Ahli bahasa mencatat perlunya perbaikan dalam penggunaan bahasa, struktur kalimat, dan ejaan yang disempurnakan (EYD) agar materi lebih komunikatif dan sesuai kaidah kebahasaan. dan ahli soal isi materi dan soal dinyatakan relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta telah terbukti efektif dalam melatih peserta didik membedakan antara fakta dan opini. Materi ini mendukung penguatan keterampilan literasi digital dan sangat cocok digunakan dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, masukan dari para ahli menjadi dasar penting dalam meningkatkan kualitas bahan ajar, baik dari aspek konten, penyajian, maupun evaluasi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Masukan dari para ahli menjadi dasar yang kuat untuk meningkatkan kualitas bahan ajar secara keseluruhan mulai dari konten, cara penyajian, hingga metode evaluasi. Hal ini menjadikan materi layak digunakan dalam proses pembelajaran yang efektif, bermakna

C. Pembahasan Temuan

1. Deskripsi Temuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *book creator* yang dikembangkan secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SD. Hal ini didukung oleh peningkatan skor *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, serta hasil validasi dan respon yang sangat positif dari para ahli dan siswa. Validasi oleh ahli materi, media, bahasa, dan soal menunjukkan bahwa bahan ajar telah memenuhi kriteria kelayakan dengan skor rata-rata berada pada kategori “sangat valid”. Masukan dari para ahli telah dijadikan dasar untuk penyempurnaan isi materi, tampilan visual, penggunaan bahasa, serta kualitas soal-soal evaluasi. Uji coba implementasi di kelas menunjukkan bahwa siswa aktif, antusias, dan tertarik menggunakan media *book creator* dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa mayoritas siswa menyatakan bahan ajar menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi. Temuan ini menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *book creator* efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa serta keterlibatan siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Analisis Temuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD, khususnya dalam

meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Efektivitas bahan ajar ini dibuktikan oleh peningkatan skor posttest dibandingkan pretest, validitas media yang tinggi menurut penilaian para ahli, serta respon positif dari siswa terhadap kemudahan, daya tarik, dan manfaat media dalam memahami materi.

Pertama berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, diperoleh rata-rata skor yang termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi ini mencakup aspek isi materi, tampilan media, penggunaan bahasa, dan kualitas evaluasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *book creator* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kedua berdasarkan hasil uji coba, penggunaan *book creator* sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan skor hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut efektif dalam menstimulasi keterampilan literasi digital dan kemampuan berpikir evaluatif, sejalan dengan level kognitif C1–C4 dalam taksonomi bloom. Dengan demikian, *book creator* berperan tidak hanya sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kemampuan literasi digital tinggi pada siswa.

Ketiga respon siswa terhadap bahan ajar menunjukkan tingkat antusiasme dan ketertarikan yang tinggi. Mayoritas siswa menilai bahwa tampilan *book creator* menarik, isi materi mudah dipahami, dan

navigasi halaman memudahkan proses belajar. Tingginya tingkat kepuasan ini membuktikan bahwa *book creator* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Keempat temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas bahan ajar berbasis *book creator* dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar. Dengan mencakup jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta konteks mata pelajaran yang berbeda, penelitian ini turut memperluas cakupan dan memperkuat bukti empiris mengenai efektivitas *book creator* sebagai bahan ajar digital yang inovatif dan aplikatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital siswa sekolah dasar, mendorong aktivitas berpikir kritis, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media ini tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan kompetensi abad ke-21 pada peserta didik.

3. Implikasi Temuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *book creator* sebagai bahan ajar efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SD. Implikasi dari temuan ini adalah: Pengembangan Media Digital Interaktif Guru dan pengembang bahan ajar didorong

untuk memanfaatkan platform digital interaktif seperti *book creator* sebagai alternatif media pembelajaran, karena terbukti mampu merangsang minat belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Peningkatan Kompetensi Guru dalam TIK Diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk menguasai penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Penguasaan ini penting agar guru dapat menyusun bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga komunikatif dan menarik secara visual. Integrasi Literasi Digital dalam Kurikulum Temuan ini mendukung pentingnya integrasi literasi digital sebagai bagian dari kurikulum di jenjang pendidikan dasar. Penguatan aspek ini sejak dini memungkinkan siswa lebih siap menghadapi tantangan era digital. Penguatan Pembelajaran Abad ke-21 *Book Creator* terbukti mendukung pendekatan pembelajaran yang kolaboratif, kreatif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, media ini selaras dengan kompetensi abad ke-21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis dan literasi teknologi.

4. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Pertama, uji coba produk hanya dilakukan pada skala terbatas, yakni pada siswa kelas IV di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil penelitian ini belum dapat mewakili populasi yang lebih luas. Kedua, pengukuran peningkatan keterampilan literasi digital siswa hanya dilakukan melalui pretest dan posttest serta angket

respon siswa, tanpa pengamatan jangka panjang terhadap dampak keberlanjutan pembelajaran. Ketiga, penggunaan mbahan ajar berbasis *book creator* yang mengandalkan perangkat *digital* seperti laptop atau *smartphone* berpotensi menghadapi kendala aksesibilitas di lingkungan tertentu, terutama jika sarana TIK masih terbatas. Keterbatasan-keterbatasan ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk penelitian selanjutnya, agar dilakukan pada konteks yang lebih luas, durasi waktu yang lebih panjang, dan melibatkan variabel tambahan yang dapat memperkaya hasil penelitian.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan bahan ajar berbasis *book creator*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kendala dalam penggunaan bahan ajar konvensional yaitu siswa kesulitan memahami materi karena penyajian yang kurang menarik dan tidak interaktif, guru mengalami keterbatasan dalam mengaitkan materi dengan konteks digital yang relevan dan minimnya integrasi teknologi menghambat pengembangan keterampilan literasi digital siswa.
2. Desain efektif bahan ajar berbasis *book creator* yaitu Menggabungkan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video) untuk memperkuat pemahaman konsep, disusun secara interaktif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Dan memuat aktivitas reflektif dan tugas digital untuk melatih analisis materi fakta dan opini.
3. Pengembangan bahan ajar di SDN Duri Kosambi 01 Pagi melalui tahapan analisis, desain, validasi ahli, dan revisi. Validasi ahli menunjukkan bahan ajar layak digunakan dan valid digunakan sesuai dengan arahan dan masukkan dari para ahli.
4. Implementasi bahan ajar yaitu dilakukan dengan bimbingan bertahap agar siswa terbiasa menggunakan *book creator*. guru juga memfasilitasi kegiatan eksplorasi, diskusi, dan penilaian berbasis konten digital. Dan Menumbuhkan literasi digital melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

5. Efektivitas Penggunaan *book creator* juga terbukti meningkatkan kemampuan membedakan fakta dan opini, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap literasi digital. Dan Masukan ahli menunjukkan perlunya evaluasi mendalam terhadap literasi. kemampuan membedakan fakta dan opini secara kritis. Dilihat dari meningkatkan partisipasi dan antusiasme belajar siswa dalam pembelajaran digital. Dan Mendorong siswa untuk lebih mandiri, reflektif, dan kolaboratif dalam memahami informasi.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *book creator* sebagai bahan ajar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa kelas IV SD. Temuan ini memberikan beberapa implikasi penting diantaranya yaitu:

1. Implikasi bagi guru

Penggunaan bahan ajar berbasis *book creator* membuka peluang bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi. Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk membangun suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan literasi digital siswa. Hal ini menuntut guru untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogiknya.

2. Implikasi bagi siswa

Siswa terdorong menjadi pembelajar aktif yang tidak hanya mengonsumsi informasi, tetapi juga mampu memilah, menganalisis, dan memproduksi konten digital secara bertanggung jawab. Peningkatan

keterampilan literasi digital ini penting untuk membekali mereka menghadapi tantangan abad ke-21 yang penuh informasi dan teknologi.

3. Implikasi bagi sekolah

Sekolah perlu menyediakan dukungan infrastruktur dan pelatihan yang memadai untuk mendukung penggunaan teknologi pembelajaran seperti *book creator*. Hal ini termasuk akses perangkat, koneksi internet, dan pelatihan guru agar implementasi bahan ajar digital berjalan optimal.

4. Implikasi bagi pengembang kurikulum dan pembuat kebijakan

Hasil penelitian ini menunjukkan perlunya memasukkan literasi digital ke dalam kurikulum secara lebih eksplisit, termasuk penyediaan panduan dan bahan ajar berbasis teknologi. Kebijakan pendidikan perlu memberi ruang dan dukungan untuk integrasi platform digital dalam proses pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar.

5. Implikasi bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini membuka ruang bagi studi lanjutan yang lebih mendalam, misalnya untuk mengkaji efektivitas bahan ajar digital pada jenjang kelas yang berbeda, atau mengembangkan model pembelajaran literasi digital yang lebih komprehensif dengan melibatkan platform lainnya. Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Digital Ada peluang untuk membuat kerangka pembelajaran digital yang lebih komprehensif, tidak hanya bergantung pada *Book Creator*, tetapi dengan memanfaatkan berbagai platform digital yang bersifat kolaboratif dan interaktif.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi acuan bagi pihak-pihak terkait dalam meningkatkan bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

Bagi guru disarankan agar guru aktif memanfaatkan media digital interaktif seperti *book creator* dalam kegiatan pembelajaran untuk mendorong kemandirian dan refleksi siswa. Guru perlu memberikan pendampingan dalam penggunaan fitur-fitur digital, serta menanamkan etika digital agar siswa dapat belajar dengan aman dan bertanggung jawab. Dan penting bagi guru untuk menyusun konten yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, agar materi mudah dipahami dan menarik.

Bagi siswa siswa sebaiknya memanfaatkan bahan ajar *book creator* tidak hanya sebagai media membaca, tetapi juga sebagai wadah berkreasi dan mengekspresikan pemahaman mereka secara mandiri. Siswa juga perlu dilatih untuk berpikir kritis melalui aktivitas evaluasi konten, menyusun argumen, serta menanggapi karya digital teman sebaya.

Bagi sekolah sekolah disarankan menyediakan pelatihan teknis bagi guru dan siswa dalam penggunaan platform digital, serta memastikan dukungan perangkat dan jaringan yang memadai.

Berdasarkan implikasi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti sampaikan mudah-mudahan bermanfaat khususnya bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Adien Inayah, Aflah Husnaini Matondang, Diana Pauziah Ritonga, Friska Widia, & Novita Sari Nasution. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan dan ilmu sosial (JUPENDIS)*, 2(3), 247–258.
- buku metodologi penelitian kualitatif DR. Nursapia Harahap, M.HUM.* (n.d.).
- Aziz, S. (2023). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran PABP dengan Menggunakan Google Dokumen. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 857–876.
- Dyah Kaeksi Setianingrum, R., Elhawa, S., & Faizah Zain, Z. (n.d.). *Social, Humanities, and Educational Studies SHEs: Conference Series 7 (3) (2024) 1495-1501 Improving Educators' Competence in Digital Literacy for Facing The Challenges of 21st Century Learning*.
- Eka Putri, S., Magfirah Ilyas, N., Side, S., & Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. In *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* (Vol. 3, Issue 1).
- Lestari, F. D., Ibrahim, M., Ghufro, S., & Mariati, P. (2021). Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087–5099.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020d). ANALISIS BAHAN AJAR. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2).
- Matematika, M. P. (n.d.). *pengembangan bahan ajar mobile learning pada materi matriks berbasis komunikasi matematis dan disposisi matematis siswa tesis Disusun Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar*.
- Meling, M., Pendidikan, M., Sekolah, G., Universitas, D., & Wacana, K. S. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, 3(1), 20–28.
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244.

- Pausa, R., & Zainil, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*. 11(1), 2023.
- Priscila Ritonga, A., Putri Andini, N., Ikhlamah, L., & Pendidikan Guru, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348.
- Rizky Anisa, A., Aprila Ipungkartti, A., & Kayla Nur Saffanah, dan. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. In *Conference Series Journal* (Vol. 01).
- Rp, R., Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., Teknologi, D., Implementasi, P., Pendidikan, S., & Kepentingan, P. (n.d.). *pendidikan literasi finansial*.
- Septia, P. (n.d.). *Pengaruh Literasi Digital Dan Student Engagement Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 14 Padang*.
- Sungkono, O. : (n.d.). *pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar modul dalam proses pembelajaran*.
- Trisanti, Z. A., & Hikmat, A. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6017-6024.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314.
- Kurniawan, N. D., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Classpoint pada Mata Pelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Bagi Siswa Kelas IV SDN Cipayung 03 Pagi Jakarta Timur. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 86-95.
- Irawan, L., & Yatri, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Realty pada Materi Struktur Tumbuhan Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 971-978.
- YATRI, I. (2023). *pengembangan media pembelajaran ips berbasis tpack untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar* (doctoral dissertation, universitas negeri jakarta).

3+jurnal+revolusi+pendidikan+di+era+society+5.0 (1). (n.d.).

- Yulaika, N. F., Harti, H., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flip book untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76.
- Yunianti, S. S., & Arochman, T. (2023). Pemanfaatan Bookcreator untuk Optimalisasi Literasi Digital Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar. *Adi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 278-288.
- Dewi, C. C. A., Kusuma, J. M., Pahriah, P., & Syahri, W. (2022). Pengembangan Modul Digital pada Materi Struktur Atom untuk Menumbuhkan Literasi Digital Siswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(2), 84-89.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Nafisah, A., Atmojo, I. R. W., & Ardiansyah, R. (2023). Tingkat kemampuan literasi digital peserta didik kelas V SD se-Kecamatan Laweyan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1).
- NURMAYANI, N. (2023). *Minat Membaca Siswa Kelas V Sekolah Dasar Sekota Palopa di Era 5.0* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Isma, C. N., Rohman, N., & Istiningsih, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Minat Baca Siswa Kelas 4 Di Min 13 Nagan Raya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 7932-7940.
- Indrayani, N., Hariyono, H., Marpaung, S. H., Ikhsan, F. K., Aladdin, Y. A., Lestyarini, B., & Rusliyadi, M. (2024). *Buku ajar literasi digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Harahap, A. R. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis TIK di SD IT Al-Khoiriyah Dalam Penerapan Berbasis Online. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 44-49.

- Yuliastuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270-2284.
- Zubair, S. (2023). Book Creator Sebagai Aplikasi dalam Menyusun Media Pembelajaran Interaktif bagi Calon Guru Profesional. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 8-12.
- Yusniati, B. K. P., Musaddat, S., & Hakim, M. (2023). ANALISIS Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas V SDN 1 Rarang Selatan Tahun Ajaran 2022/2023. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 102-111.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 UJI COBA INSTRUMEN


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.sps.uhamka.ac.id

Nomor : 009/B.04.02/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Ujicoba Instrumen**

23 Dzulkaidah 1446 H
 21 Mei 2025 M

Yang terhormat,

Kepala SD Negeri Duri Kosambi 01 Pagi

Jl. KH. ABD. Hamid, RT 03/RW 03, Duri Kosambi

Kec. Cengkareng, Kota. Jakarta Barat, DKI Jakarta, Kode Pos 11750.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
 mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin ujicoba instrumen
 kepada mahasiswa kami :

N a m a : **Nur Faizah**
 NIM : 2309087045
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
 Semester : Genap
 Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
 satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
 Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Book Creator untuk
 Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN
 Duri Kosambi 01 Pagi".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
 Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

**Wabillahittaufiq wal hidayah,
 Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.**

Kapodi Pendas,

 Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :
 Direktur SPs (Sebagai laporan)

LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN DARI SEKOLAH

	PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA DINAS PENDIDIKAN SDN DURI KOSAMBI 01 Jl. KH Abdul hamid Rt. 003 Rw. 03, E-Mail : sdndurikosambi01pg@yahoo.com Kel. Duri Kosambi Kec. Cengkareng Jakarta Barat Kode Pos : 11750
	<hr/> <p align="center"><u>SURAT KETERANGAN</u></p> <p align="center">Nomor : 335/PK.01.01/2025</p> <p>Yang bertanda tangan di bawah ini :</p> <p>Nama : AMBAR ROHMANINGTYAS, S.Pd.</p> <p>NIP : 197601031998032002</p> <p>Jabatan : Kepala Sekolah SDN Duri Kosambi 01</p> <p>Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA SEKOLAH PASCASARJANA di bawah ini, adalah benar telah Melaksanakan Penelitian Tesis di SDN Duri Kosambi 01.</p> <p>Nama Lengkap : Nur Faizah</p> <p>NIM : 2309087045</p> <p>Program Studi : Pendidikan Dasar</p> <p>Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk digunakan secara benar dan Tanggung Jawab. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.</p> <p align="right">Jakarta, 26 Juni 2025 Kepala Sekolah</p> <p align="right">  AMBAR ROHMANINGTYAS, S.Pd NIP 197601031998032002 </p>

LAMPIRAN 3 SURAT IZIN PENELITIAN


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
SEKOLAH PASCASARJANA

Jl. Warung Buncit Raya No. 17, Pancoran Jakarta Selatan 12790
 Telp. (021) 79184063, 79184065 Fax. (021) 79184068
 Email : sekolahpascasarjana@uhamka.ac.id, www.uhamka.ac.id

Nomor : 560/B.04.02/2025
 Lampiran : -
 Perihal : **Izin Penelitian**

13 Dzuhiyyah 1446 H
 9 Juni 2025 M

Yang terhormat,

Kepala Sekolah SDN Duri Kosambi 01

Jln. KH. ABD Hamid Rt 03/Rw 03 Duri Kosambi, Cengkareng, Jakarta Barat,
 11750

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
 mohon kepada Bapak/Ibu kiranya berkenan memberi izin penelitian kepada
 mahasiswa kami :

Nama : **Fadhliyah**
 NIM : 2309087042
 Program Studi : Pendidikan Dasar
 Jenjang Pendidikan : Strata Dua (S2)
 Semester : Genap
 Tahun Akademik : 2024/2025

untuk memperoleh bahan-bahan dalam rangka menyusun tesis sebagai salah
 satu syarat penyelesaian Studi Magister di Sekolah Pascasarjana Universitas
 Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan judul:

**"Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Genially dengan
 Teknik Akrostik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi
 Kelas V SDN Duri Kosambi 01".**

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan perkenan
 Bapak/Ibu kami menyampaikan terima kasih.

Wabillahittaufiq wal hidayah,

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.



Kepala Pendas,

Dr. Hj. Yessy Yanita Sari, M.Pd.

Tembusan Yth :

Direktur (Sebagai laporan)

LAMPIRAN 4 VALIDASI AHLI MEDIA

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Duri Kosambi 01

Peneliti : Nur Faizah

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli media tentang kualitas Media Pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat menarik" sampai dengan "Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang layak" dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik dan saran Ibu/Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon tuliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	Saran/Komentar
1	Tampilan Visual	Tata letak (layout) menarik dan terstruktur			✓		
		Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran			✓		
		Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD			✓		
2	Navigasi & Kemudahan Akses	Navigasi antarmuka mudah digunakan			✓		
		Bahan ajar mudah diakses melalui berbagai perangkat (PC, tablet, dll.)			✓		
3	Kualitas Media	Resolusi gambar/video baik dan tidak pecah			✓		
		Elemen multimedia (jika ada) berfungsi dengan baik				✓	
4	Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, layout, font)				✓	
		Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian				✓	
5	Dukungan terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep "Fakta dan Opini"			✓		

		Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran			✓		
6	Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa			✓		
		Penggunaan Canva sebagai media visual efektif dan efisien				✓	

B. Kesimpulan

Media Pembelajaran ini dinyatakan*)

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ✓ Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

LEPD di buat berbasis Aplikasi dengan kognitif toy Monoc

Jakarta, 26 Mei 2025

Validator Ahli Media


Dr. Arum Fatayan, M.Pd.

LAMPIRAN 5 VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Duri Kosambi 01

Peneliti : Nur Faizah

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli bahasa tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat menarik" sampai dengan "Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang layak" dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik dan saran Ibu/Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon tuliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
A	Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	Materi sesuai dengan CP dan TP Bahasa Indonesia kelas 4 SD				✓
2	Kecukupan materi	Materi mencakup semua konsep fakta dan opini yang dibutuhkan				✓
3	Akurasi materi	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten			✓	
4	Keterbaruan materi	Materi sesuai perkembangan terbaru				✓
B	Kelayakan Penyajian					
5	Kejelasan penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami				✓
6	Keterpaduan penyajian	Materi disajikan secara runtut dan logis				✓
7	Contoh relevan	Contoh fakta dan opini sesuai konteks kehidupan siswa				✓
8	Kemenarikan penyajian	Materi disajikan secara menarik untuk siswa SD				✓
C	Kebahasaan					
9	Ketepatan penggunaan Bahasa	Bahasa sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
10	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD kelas 4			✓	

B. Komentar / Saran Ahli Materi:

materi sudah sangat baik

C. Kesimpulan

Materi Pembelajaran ini dinyatakan*)

- ① Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Jakarta, Mei 2025

Validator Ahli Materi



Dr. H. Sukardi, M.Pd.

LAMPIRAN 6 VALIDASI AHLI BAHASA

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Duri Kosambi 01

Peneliti : Nur Faizah

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli bahasa tentang kualitas kebahasaan yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu/Bapak sampaikan melalui instrumen ini akan menjadi acuan bagi pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Kebahasaan yang sedang dikembangkan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat setuju/sangat positif/sangat layak/sangat baik/sangat bermanfaat/sangat memotivasi/sangat menarik" sampai dengan "Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif/kurang setuju/kurang baik/kurang menarik/kurang layak" dengan cara memberi ceklis (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat positif/ sangat layak/ sangat baik/ sangat bermanfaat/sangat memotivasi/ sangat menarik.
2.	3	Setuju/ baik/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ menarik
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup layak/cukup bermanfaat/ cukup menarik
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negatif/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak

4. Komentar, kritik dan saran Ibu/Bapak mohon dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon tuliskan pada kertas yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu/Bapak untuk mengevaluasi, saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar			✓	
		Bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas 4 SD				✓
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami				✓
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda				✓
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah dipahami siswa				✓
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknis yang membingungkan				✓
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "fakta dan opini" disampaikan dengan jelas dan sistematis				✓
		Contoh dan latihan "fakta dan opini" relevan dan mudah dimengerti				✓

5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD			✓	
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca			✓	
		Ketepatan dalam penggunaan istilah				✓
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD				✓

Kolom Komentar

Bahasa, kalimat, dan EYD perlu diperbaiki

B. Kesimpulan

Kualitas kebahasaan ini dinyatakan*)

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

Jakarta, 28 Mei 2025

Validator Ahli Bahasa

Dr. Iman Syafi'i, M.Pd

LAMPIRAN 7 VALIDASI AHLI SOAL

LEMBAR VALIDASI SOAL

Judul : Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Book Creator* untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Duri Kosambi 01


Peneliti : Nur Faizah

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar



Instrumen uji ahli soal pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini. Petunjuk pengisian Berilah tanda (✓) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu skor penilaian sebagai berikut:

Valid

Tidak Valid

No	Soal	Valid	Tidak Valid
1	1. Hari Kemerdekaan Indonesia diperingati setiap tanggal 17 Agustus. Kalimat tersebut merupakan jenis kalimat a. Fakta b. Opini c. Ajakan d. Perintah	✓	
2	2. Pendapat adalah pernyataan subjektif yang mengungkapkan gagasan, keyakinan, atau perasaan seseorang tentang suatu hal yang tidak bisa dibuktikan dengan kebenaran objektif disebut..... a. Fakta b. Opini c. Cerita d. Legendaris	✓	
3	3. Perhatikan iklan berikut ini!  Manakah yang merupakan fakta dari gambar berikut adalah..... a. Biskuit itu rasa coklat b. Biskuit tersebut mengandung gandum c. Biskuit tersebut bisa menahan lapar hingga 3 jam d. Biskuit tersebut rasanya asin	✓	

4	<p>4. Cermati iklan berikut!</p> <p>(1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli. (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas. (3) Diproses dengan teknologi UHT. (4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda (5) Pemesanan di 081514555651. Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah</p> <p>a. 1 dan 5 b. 2 dan 4 c. 3 dan 5 d. 4 dan 3</p>	✓	
5	<p>5. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen. Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ...</p> <p>a. 1 dan 2 b. 1 dan 3 c. 3 dan 4 d. 4 dan 5</p>	✓	
6	<p>6. Kalimat berikut yang termasuk opini adalah</p> <p>a. Usiaku dan adikku berbeda 3 tahun. b. Tembok kamarku berwarna biru langit. c. Sebaiknya selalu mencuci tangan setelah beraktivitas d. Kami belajar menggunakan laptop atau HP</p>	✓	
7	<p>7. Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agro industri merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan penganeekaragaman dan pengalaman pertanian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan. Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...</p> <p>a. 1 dan 4 b. 1 dan 3 c. 2 dan 3 d. 1 dan 2</p>	✓	


8	<p>8. Hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan dan benar-benar terjadi disebut.....</p> <p>a. Fakta b. Opini c. Cerita d. Legendaris</p>	✓	
9	<p>9. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...</p> <p>a. tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa. b. berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya. c. terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air. d. aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.</p>	✓	
10	<p>10. Perhatikan iklan berikut ini!</p>  <p>Pernyataan iklan di atas bersifat.....</p> <p>a. Fakta b. Opini c. Pengumuman d. Pemberitahuan</p>	✓	
11	<p>11. Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agro industri merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan penganekaragaman dan pengalaman pertanian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan. Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...</p> <p>a. 1 dan 4 b. 1 dan 3 c. 2 dan 3 d. 1 dan 2</p>	✓	
12	<p>12. Perhatikan gambar berikut!</p>  <p>Opini yang terdapat dalam teks tersebut adalah</p> <p>a. Ruangan yang bebas dari serangga pasti menjadi idaman kita. b. Rumah penuh dengan serangga dan tikus</p>	✓	


	c. Bioklin membersihkan ruangan secara maksimal. d. Hubungi nomor telepon kami sekarang juga.		
13	13. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri kalimat fakta..... a. Menggambarkan kejadian nyata b. Informasi berdasarkan perasaan c. Informasi belum jelas buktinya d. Informasi dari gagasan oranglain	✓	
14	14. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan..... a. Fakta b. Opini c. Cerita d. Cerpen	✓	
15	15. Hadiri dan saksikan! Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Conuention Centre. Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap, harga diskon, berkualitas dan terjamin. Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah a. Pameran dan bursa buku di Diamond Conuention Centre b. Koleksi buku lengkap c. Harga paling murah d. Kualitas terjamin	✓	
16	16. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen. Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ... a. 1 dan 2 b. 1 dan 3 c. 3 dan 4 d. 4 dan 5	✓	
17	17. Doni memang pantas disebut sebagai maniak bola. 2) Sejak usia 11 tahun, Doni telah mendedikasikan hidupnya untuk terjun ke dunia sepak bola. 3) Kini ia berusia 30 tahun. 4) Ia	✓	

	<p>mengaku tidak bisa memisahkan hidupnya dengan sepak bola. Manakah kalimat di atas yang berupa fakta ...</p> <p>a. 1 dan 2 b. 3 dan 4 c. 2 dan 3 d. 4 dan 1</p>		
18	<p>18. Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis. Opini yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah</p> <p>a. Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses b. Terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong. c. Direktur RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati. d. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis.</p>	✓	
19	<p>19. Kalimat berikut ini adalah fakta: "Bumi itu bulat." Apa alasan kalimat tersebut dianggap fakta?</p> <p>a. Karena bisa dibuktikan dengan observasi langsung b. Karena semua orang percaya demikian c. Karena sudah lama diketahui d. Karena tidak ada yang bisa membantah</p>	✓	
20	<p>20. Cermatilah teks berikut!</p> <p>Olahraga sangat membantu pertahanan tubuh agar terhindar dari berbagai penyakit. Rajin berolahraga, antara lain, membuat kita dapat tidur nyenyak. Olahraga juga membuat kita menjadi orang yang selalu ceria, sehingga terhindar dari berbagai macam penyakit termasuk kanker.</p> <p>Fakta yang diperlukan untuk pendapat-pendapat yang ada pada cuplikan itu adalah ...</p> <p>a. Jumlah penyakit yang biasa menyerang tubuh. b. Pengalaman tentang orang-orang yang biasa berolahraga c. Cara-cara berolahraga yang baik. d. Proses perkembangan kanker.</p>	✓	
21	<p>21. Cermati iklan berikut!</p> <p>(1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli. (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas.</p>		

	<p>(3) Diproses dengan teknologi UHT.</p> <p>(4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda</p> <p>(5) Pemesanan di 081514555651.</p> <p>Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah</p> <p>a. 1 dan 5</p> <p>b. 2 dan 4</p> <p>c. 3 dan 5</p> <p>d. 4 dan 3</p>	✓	
22	<p>22. Sulit meminta maaf dan sulit memberi maaf sesungguhnya merupakan sifat manusia pada umumnya. Namun, peluang untuk meminta maaf dan memberi maaf pastilah selalu ada. Jika setiap orang bersedia memberi maaf alangkah tenteram dan nikmatnya kehidupan di muka bumi ini. Lebih dari itu, apabila setiap orang sadar bahwa memberi maaf itu bahkan lebih mulia nilainya daripada meminta maaf.</p> <p>Pendapat yang tepat sesuai paragraf di atas adalah</p> <p>a. Memberi maaf dan meminta maaf merupakan sikap yang baik</p> <p>b. Meminta maaf lebih mulia daripada memberi</p> <p>c. Sulit bagi kita meminta maaf lebih dahulu</p> <p>d. Kita jangan meminta maaf jika tidak bersalah</p>	✓	
23	<p>23. Perhatikan iklan dibawah ini!</p> <p>(1) Datang bersama, mengembangkan usaha cepat sukses</p> <p>(2) Narasumber 100% praktisi</p> <p>(3) Hanya 400 ribu rupiah</p> <p>(4) Klik kewirausahaannewa.com</p> <p>Kalimat fakta dalam iklan tersebut nomor....</p> <p>a. 1</p> <p>b. 2</p> <p>c. 3</p> <p>d. 4</p>	✓	
24	<p>24. Kalimat mana yang termasuk ke dalam kategori fakta?</p> <p>a. Bulan lebih indah dari matahari</p> <p>b. Air terjun Niagara terletak di perbatasan Amerika Serikat dan Kanada</p> <p>c. Es krim rasa vanila adalah yang terbaik</p> <p>d. Musik jazz adalah musik yang membosankan</p>	✓	
25	<p>25. RSU ini direncanakan merupakan satu di antara alternatif tepat pemilihan pengobatan di kota ini.</p> <p>2) Di RSU ini dipasang dua alat canggih/ECG untuk mendeteksi kelainan jantung buatan</p>		

	<p>Jerman. 3) Pengelola RSU berusaha melengkapi pengobatan setingkat RSU di kota besar. 4) Jika pertambahan penduduk meningkat 2 persen per tahun, RSU ini menjadi alternatif pertama dalam pemilihan kesehatan. 5) Ada kasus bahwa pelayanan kesehatan bermutu lebih mudah dikenal dari kecanggihan infrastruktur klinik maupun rumah sakit.</p> <p>Kalimat yang mengandung fakta terdapat pada nomor ...</p> <p>a. 1 b. 2 c. 3 d. 4</p>	✓	
26	<p>26. Apa perbedaan utama antara fakta dan opini?</p> <p>a. Fakta adalah kenyataan, opini adalah pandangan b. Fakta adalah pandangan, opini adalah kenyataan c. Fakta selalu benar, opini selalu salah d. Fakta dan opini sama saja</p>	✓	
27	<p>27. Kalimat mana yang merupakan opini?</p> <p>a. Air mendidih pada 100 derajat Celsius b. Anjing adalah hewan peliharaan terbaik c. Matahari terbit di timur d. Gunung Everest adalah gunung tertinggi di dunia</p>	✓	
28	<p>28. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini?</p> <p>a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif d. Semua jawaban benar</p>	✓	
29	<p>29. Mana di antara berikut yang merupakan contoh fakta?</p> <p>a. Indonesia adalah negara kepulauan b. Kue coklat adalah yang terenak c. Film tersebut sangat membosankan d. Laut adalah tempat yang menakutkan</p>	✓	
30	<p>30. Mengapa penting untuk dapat membedakan antara fakta dan opini?</p> <p>a. Untuk dapat membuat keputusan yang berinformasi b. Untuk dapat memanipulasi orang lain c. Untuk dapat memenangkan argument d. Tidak ada</p>	✓	

31	<p>31. Cermati iklan berikut! SEGA-CELL Kamera 2,0 mega pixel 4× perbesaran Dengan sentuhan unsur alam Bluetooth A2DP Opini dalam iklan tersebut terdapat pada baris</p> <p>a. Pertama b. Kedua c. Ketiga d. Keempat</p>	✓	
32	<p>32. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...</p> <p>a. tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa. b. berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya. c. terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air. d. aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.</p>	✓	
33	<p>33. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri opini.....</p> <p>a. Bersifat subjektif b. Bersifat objektif c. Mempunyai data yang tepat d. Data nya akurat</p>	✓	
34	<p>34. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan....</p> <p>a. Opini b. Cerita c. Fakta d. Cerpen</p>	✓	
35	<p>35. Perhatikan iklan berikut!</p>  <p>Fakta yang terdapat dalam iklan diatas adalah</p> <p>a. Membuat rambut anda bersih dan berkilau. b. Memperkuat rambut anda dari luar dan dalam. c. Membuat anda tampil lebih percaya diri dengan rambut berkilau seperti Mutiara d. Mengandung rambut 2x lebih kuat dan tebal</p>	✓	
36	<p>36. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan.....</p> <p>a. Fakta b. Opini</p>	✓	

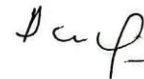
	c. Cerita d. Cerpen		
37	37. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan.... a. Opini b. Cerita c. Fakta d. Cerpen	✓	
38	38. Perhatikan iklan berikut ini!  Kalimat fakta yang tepat ditambahkan untuk iklan tersebut adalah..... a. Gantilah mobil Anda dengan New Avanza sekarang juga. b. Beli mobil di MAMANG CAR, pasti puas. c. Kunjungi kantor kami di Jalan Setiabudi No. 132E, Bekasi Timur. d. Mobil New Avanza, bikin penampilan jadi extravaganza.	✓	
39	39. Hadiri dan saksikan! Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Conuention Centre. Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap, harga diskon, berkualitas dan terjamin. Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah a. Pameran dan bursa buku di Diamond Conuention Centre b. Koleksi buku lengkap c. Harga paling murah d. Kualitas terjamin	✓	
40	40. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini? a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif d. Semua jawaban benar	✓	

Kolom Komentar

soal - soal sudah selesai

Jakarta, Mei 2025

Ahli Soal



Dr. H. Sukardi, M.Pd.

LAMPIRAN 8 HASIL ANGKET RESPON SISWA

ANGKET RESPON SISWA

Nama : TRIZNA ALIFAH AZ'ZAHRA

Kelas : 4-B

Aspek	Pernyataan	Penilaian			
		Menarik	Sangat Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>	✓			
	Tulisan mudah dibaca pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>	✓			
Tampilan Bahan Ajar	Suka dengan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	Warna yang digunakan menarik	✓			
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca		✓		
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	Tertarik untuk belajar dengan adanya bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		

	Tidak jenuh ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	dalam belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sangat menyenangkan		✓		
Materi	Materi fakta dan opini mudah di ingat dan dipahami		✓		

Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	80%-100%	Sangat menarik	Sangat menarik
2.	60%-80%	Menarik	Menarik
3.	40%-60%	Kurang menarik	Kurang menarik
4.	20%-40%	Tidak menarik	Tidak menarik

Keterangan :

1. Apabila skor analisis mencapai > 80% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut sangat menarik.
2. Apabila skor analisis mencapai 60% - 80% maka respon siswa bahan ajar berbasis *book creator* tersebut menarik.
3. Apabila skor analisis mencapai 40% - 80% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut cukup menarik.
4. Apabila skor analisis mencapai 20% - 40% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut kurang menarik.

ANGKET RESPON SISWA

Nama : Fcaiz

Kelas : 10

Aspek	Pernyataan	Penilaian			
		Menarik	Sangat Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
Bahasa	Bahasa mudah dipahami pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>	✓			
	Tulisan mudah dibaca pada bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
Tampilan Bahan Ajar	Suka dengan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	Suka dengan gambar-gambar yang ada di bahan ajar berbasis <i>book creator</i>	✓			
	Warna yang digunakan menarik		✓		
	Jenis huruf, ukuran dan warna sesuai dan mudah dibaca			✓	
Implementasi	Pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		
	Tertarik untuk belajar dengan adanya bahan ajar berbasis <i>book creator</i>		✓		

	Tidak jenuh ketika pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>	✓			
	dalam belajar menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sangat menyenangkan		✓		
Materi	Materi fakta dan opini mudah di ingat dan dipahami		✓		

Kriteria Penilaian Data Angket Respon Siswa

No	Tingkat Ketercapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	80%-100%	Sangat menarik	Sangat menarik
2.	60%-80%	Menarik	Menarik
3.	40%-60%	Kurang menarik	Kurang menarik
4.	20%-40%	Tidak menarik	Tidak menarik

Keterangan :

1. Apabila skor analisis mencapai > 80% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut sangat menarik.
2. Apabila skor analisis mencapai 60% - 80% maka respon siswa bahan ajar berbasis *book creator* tersebut menarik.
3. Apabila skor analisis mencapai 40% - 80% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut cukup menarik.
4. Apabila skor analisis mencapai 20% - 40% maka respon siswa terhadap bahan ajar berbasis *book creator* tersebut kurang menarik.

LAMPIRAN 9 HASIL ANGKET RESPON GURU

ANGKET RESPON GURU

Aspek	Nomor Instrumen	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
Implementasi	1	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran				✓
	2	Bahan ajar pembelajaran berbasis <i>book creator</i> praktis dan mudah digunakan				✓
	3	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> meningkatkan keaktifan siswa				✓
	4	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dapat menarik minat siswa				✓
Tampilan Media	5	Tampilan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> secara umum bersifat menarik				✓
Bahasa	6	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> mudah dipahami				✓
	7	Jenis huruf, ukuran dan warna yang digunakan dalam bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sesuai dengan EYD.			✓	
Materi	8	Materi dalam bahan ajar sesuai dengan indikator pembelajaran				✓
	9	Bahan ajar berbasis <i>book creator</i> digunakan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan				✓

Jakarta, 16 Juni 2025
Guru Kelas IV


Indah Pertiwi, S.Pd.

NIP : 19860910 202212004

LAMPIRAN 10 HASIL PRETEST DAN POSTTEST SISWA

SOAL PRETEST

Nama : Dasmine Asila Mecca H.
 Kelas : 4B/11B
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

$B = 22 \times 2,5 = 55$

1. Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, d dengan benar


1. Hari Kemerdekaan Indonesia diperingati setiap tanggal 17 Agustus. Kalimat tersebut merupakan jenis kalimat

☒ a. Fakta
☐ b. Opini
☐ c. Ajakan
☐ d. Perintah

2. Pendapat adalah pernyataan subjektif yang mengungkapkan gagasan, keyakinan, atau perasaan seseorang tentang suatu hal yang tidak bisa dibuktikan dengan kebenaran objektif disebut

☐ a. Fakta
☒ b. Opini
☐ c. Cerita
☐ d. Legendaris

3. Perhatikan iklan berikut ini!



Manakah yang merupakan fakta dari gambar berikut adalah

☐ a. Biskuit itu rasa coklat
☒ b. Biskuit tersebut mengandung gandum
☐ c. Biskuit tersebut bisa menahan lapar hingga 3 jam
☐ d. Biskuit tersebut rasanya asin

4. Cermati iklan berikut!

(1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli.
 (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas.
 (3) Diproses dengan teknologi UHT.
 (4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda
 (5) Pemesanan di 081514555651.

Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah

☐ a. 1 dan 5
☒ b. 2 dan 4
☐ c. 3 dan 5
☐ d. 4 dan 3

5. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen.
Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ...
- 1 dan 2
 - 1 dan 3
 - 3 dan 4
 - ☒ 4 dan 5
6. Kalimat berikut yang termasuk opini adalah
- Usiaku dan adikku berbeda 3 tahun.
 - Tembok kamarku berwarna biru langit.
 - Sebaiknya selalu mencuci tangan setelah beraktivitas
 - ☒ Kami belajar menggunakan laptop atau HP
7. (1) Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agribisnis merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan pengankaragaman dan pengalaman pertanian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan.
Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...
- 1 dan 4
 - ☒ 1 dan 3
 - 2 dan 3
 - 1 dan 2
8. Hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan dan benar-benar terjadi disebut
- ☒ Fakta
 - Opini
 - Cerita
 - Legendaris
9. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...
- ☒ tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa.
 - berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya.
 - terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air.
 - aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.

10. Perhatikan iklan berikut ini!



Pernyataan iklan di atas bersifat.....

- a. Fakta
- b. Opini
- c. Pengumuman
- ☒ d. Pemberitahuan

11. Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agro industri merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan penganekaragaman dan pengalaman pertanian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan. Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- ☒ d. 1 dan 2

12. Perhatikan gambar berikut!



Opini yang terdapat dalam teks tersebut adalah

- a. Ruangan yang bebas dari serangga pasti menjadi idaman kita.
- ☒ b. Rumah penuh dengan serangga dan tikus
- c. Bioklin membersihkan ruangan secara maksimal.
- d. Hubungi nomor telepon kami sekarang juga.

13. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri kalimat fakta.....

- ☒ a. Menggambarkan kejadian nyata
- b. Informasi berdasarkan perasaan
- c. Informasi belum jelas buktinya
- d. Informasi dari gagasan oranglain

14. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan.....

- ☒ a. Fakta
- b. Opini
- c. Cerita
- d. Cerpen

15. Hadiri dan saksikan!
Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Convention Centre.
Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap,
harga diskon, berkualitas dan terjamin.

Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah

- ☒ a. Pameran dan bursa buku di Diamond Convention Centre
- b. Koleksi buku lengkap
- c. Harga paling murah
- d. Kualitas terjamin

16. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen.

Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 3 dan 4
- ☒ d. 4 dan 5

17. Doni memang pantas disebut sebagai maniak bola. 2) Sejak usia 11 tahun, Doni telah mendedikasikan hidupnya untuk terjun ke dunia sepak bola. 3) Kini ia berusia 30 tahun. 4) Ia mengaku tidak bisa memisahkan hidupnya dengan sepak bola.

Manakah kalimat di atas yang berupa fakta ...

- a. 1 dan 2
- b. 3 dan 4
- ☒ c. 2 dan 3
- d. 4 dan 1

18. Perhatikan iklan berikut!

Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis.

Opini yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah

- a. Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses
- b. Terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong.
- c. Direktur RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati.
- ☒ d. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis.

19. Kalimat berikut ini adalah fakta: "Bumi itu bulat." Apa alasan kalimat tersebut dianggap fakta?

- ☒ a. Karena bisa dibuktikan dengan observasi langsung
- b. Karena semua orang percaya demikian
- c. Karena sudah lama diketahui
- d. Karena tidak ada yang bisa membantah

20. Cermatilah teks berikut!

Olahraga sangat membantu pertahanan tubuh agar terhindar dari berbagai penyakit. Rajin berolahraga, antara lain, membuat kita dapat tidur nyenyak. Olahraga juga membuat kita menjadi orang yang selalu ceria, sehingga terhindar dari berbagai macam penyakit termasuk kanker. Fakta yang diperlukan untuk pendapat-pendapat yang ada pada cuplikan itu adalah ...

- a. Jumlah penyakit yang biasa menyerang tubuh.
- ☒ b. Pengalaman tentang orang-orang yang biasa berolahraga
- c. Cara-cara berolahraga yang baik.
- d. Proses perkembangbiakan kanker.

21. Cermati iklan berikut!

- (1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli.
- (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas.
- (3) Diproses dengan teknologi UHT.
- (4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda
- (5) Pemesanan di 081514555651.

Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah

- a. 1 dan 5
- ☒ b. 2 dan 4
- c. 3 dan 5
- d. 4 dan 3

22. Sulit meminta maaf dan sulit memberi maaf sesungguhnya merupakan sifat manusia pada umumnya. Namun, peluang untuk meminta maaf dan memberi maaf pastilah selalu ada. Jika setiap orang bersedia memberi maaf alangkah tenteram dan nikmatnya kehidupan di muka bumi ini. Lebih dari itu, apabila setiap orang sadar bahwa memberi maaf itu bahkan lebih mulia nilainya daripada meminta maaf.

Pendapat yang tepat sesuai paragraf di atas adalah

- ☒ a. Memberi maaf dan meminta maaf merupakan sikap yang baik
- b. Meminta maaf lebih mulia daripada memberi
- c. Sulit bagi kita meminta maaf lebih dahulu
- d. Kita jangan meminta maaf jika tidak bersalah

23. Perhatikan iklan dibawah ini!

- (1) Datang bersama, mengembangkan usaha cepat sukses
- (2) Narasumber 100% praktisi
- (3) Hanya 400 ribu rupiah

(4) Klik kewirausahaannewa.com

Kalimat fakta dalam iklan tersebut nomor.....

- ☒ a. 1
- ☐ b. 2
- ☐ c. 3
- ☐ d. 4

24. Kalimat mana yang termasuk ke dalam kategori fakta?

- ☐ a. Bulan lebih indah dari matahari
- ☒ b. Air terjun Niagara terletak di perbatasan Amerika Serikat dan Kanada
- ☐ c. Es krim rasa vanila adalah yang terbaik
- ☐ d. Musik jazz adalah musik yang membosankan

25. RSU ini direncanakan merupakan satu di antara alternatif tepat pemilihan pengobatan di kota ini. 2) Di RSU ini dipasang dua alat canggih/ECG untuk mendeteksi kelainan jantung buatan Jerman. 3) Pengelola RSU berusaha melengkapi pengobatan setingkat RSU di kota besar. 4) Jika pertambahan penduduk meningkat 2 persen per tahun, RSU ini menjadi alternatif pertama dalam pemilihan kesehatan. 5) Ada kasus bahwa pelayanan kesehatan bermutu lebih mudah dikenal dari kecanggihan infrastruktur klinik maupun rumah sakit.

Kalimat yang mengandung fakta terdapat pada nomor ...

- ☒ a. 1
- ☐ b. 2
- ☐ c. 3
- ☐ d. 4

26. Apa perbedaan utama antara fakta dan opini?

- ☒ a. Fakta adalah kenyataan, opini adalah pandangan
- ☐ b. Fakta adalah pandangan, opini adalah kenyataan
- ☐ c. Fakta selalu benar, opini selalu salah
- ☐ d. Fakta dan opini sama saja

27. Kalimat mana yang merupakan opini?

- ☐ a. Air mendidih pada 100 derajat Celsius
- ☒ b. Anjing adalah hewan peliharaan terbaik
- ☐ c. Matahari terbit di timur
- ☐ d. Gunung Everest adalah gunung tertinggi di dunia

28. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini?

- ☐ a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat
- ☒ b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan
- ☐ c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif
- ☐ d. Semua jawaban benar

29. Mana di antara berikut yang merupakan contoh fakta?

- ☒ a. Indonesia adalah negara kepulauan
- ☐ b. Kue coklat adalah yang terenak

- c. Film tersebut sangat membosankan
 d. Laut adalah tempat yang menakutkan
30. Mengapa penting untuk dapat membedakan antara fakta dan opini?
☒ a. Untuk dapat membuat keputusan yang berinformasi
 b. Untuk dapat memanipulasi orang lain
 c. Untuk dapat memenangkan argument
 d. Tidak ada
31. Perhatikan iklan berikut! SEGA-CELL
 Kamera 2,0 mega pixel 4x perbesaran
 Dengan sentuhan unsur alam Bluetooth A2DP
 Opini dalam iklan tersebut terdapat pada baris
☒ a. Pertama
 b. Kedua
 c. Ketiga
 d. Keempat
32. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...
☒ a. tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa.
 b. berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya.
 c. terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air.
 d. aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.
33. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri opini.....
 a. Bersifat subjektif
 b. Bersifat objektif
 c. Mempunyai data yang tepat
☒ d. Data nya akurat
34. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan....
 a. Opini
 b. Cerita
☒ c. Fakta
 d. Cerpen
35. Perhatikan iklan berikut!



Fakta yang terdapat dalam iklan diatas adalah

- ☒ a. Membuat rambut anda bersih dan berkilau.
 b. Memperkuat rambut anda dari luar dan dalam.

- c. Membuat anda tampil lebih percaya diri dengan rambut berkilau seperti Mutiara
 d. Mengandung rambut 2x lebih kuat dan tebal
36. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan....
☒ a. Fakta
 b. Opini
 c. Cerita
 d. Cerpen

37. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan....
 a. Opini
 b. Cerita
☒ c. Fakta
 d. Cerpen

38. Perhatikan iklan berikut ini!



Kalimat fakta yang tepat ditambahkan untuk iklan tersebut adalah.....

- a. Gantilah mobil Anda dengan New Avanza sekarang juga.
 b. Beli mobil di MAMANG CAR, pasti puas.
☒ c. Kunjungi kantor kami di Jalan Setiabudi No. 132E, Bekasi Timur.
 d. Mobil New Avanza, bikin penampilan jadi extravaganza.
39. Hadiri dan saksikan!
 Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Convention Centre.
 Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap, harga diskon, berkualitas dan terjamin.
 Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah
☒ a. Pameran dan bursa buku di Diamond Convention Centre
 b. Koleksi buku lengkap
 c. Harga paling murah
 d. Kualitas terjamin
40. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini?
 a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat
 b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan
☒ c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif
 d. Semua jawaban benar

SOAL POSTTEST

Nama : Fai2.....

Kelas : 40.....

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

$$P = 35 \times 2,5 = (87,5)$$

[Handwritten signature]

I. Pilihlah jawaban yang paling benar pada soal di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a,b,c,d dengan benar

1. Hari Kemerdekaan Indonesia diperingati setiap tanggal 17 Agustus. Kalimat tersebut merupakan jenis kalimat

- ☒ a. Fakta
- ☐ b. Opini
- ☐ c. Ajakan
- ☐ d. Perintah

2. Pendapat adalah pernyataan subjektif yang mengungkapkan gagasan, keyakinan, atau perasaan seseorang tentang suatu hal yang tidak bisa dibuktikan dengan kebenaran objektif disebut.....

- ☐ a. Fakta
- ☒ b. Opini
- ☐ c. Cerita
- ☐ d. Legendaris

3. Perhatikan iklan berikut ini!



Manakah yang merupakan fakta dari gambar berikut adalah....

- ☒ a. Biskuit itu rasa coklat
- ☐ b. Biskuit tersebut mengandung gandum
- ☐ c. Biskuit tersebut bisa menahan lapar hingga 3 jam
- ☐ d. Biskuit tersebut rasanya asin

4. Cermati iklan berikut!

- (1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli.
- (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas.
- (3) Diproses dengan teknologi UHT.
- (4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda
- (5) Pemesanan di 081514555651.

Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah

- ☐ a. 1 dan 5
- ☒ b. 2 dan 4
- ☐ c. 3 dan 5
- ☐ d. 4 dan 3

3. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen.

Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 5

6. Kalimat berikut yang termasuk opini adalah

- a. Usiaku dan adikku berbeda 3 tahun.
- b. Tembok kamarku berwarna biru langit.
- c. Sebaiknya selalu mencuci tangan setelah beraktivitas
- d. Kami belajar menggunakan laptop atau HP

7. (1) Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agro industri merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan pengankaragaman dan pengalaman peranian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan. Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 1 dan 2

8. Hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan dan benar-benar terjadi disebut

- a. Fakta
- b. Opini
- c. Cerita
- d. Legendaris

9. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...

- a. tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa.
- b. berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya.
- c. terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air.
- d. aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.

10. Perhatikan iklan berikut ini!



Pernyataan iklan di atas bersifat....

- a. Fakta
- b. Opini
- c. Pengumuman
- d. Pemberitahuan

11. Menurut seorang pengembang. Pengembang agrobisnis dan agro industri merupakan tuntutan perkembangan logis. 2) Pengembang telah dilanjutkan sebagai wujud kesinambungan pengankaragaman dan pengalaman pertanian. 3) Telah pula dilaksanakan pengembangan di beberapa wilayah. 4) Hasil yang dicapai mengesankan dan memuaskan. Kalimat pernyataan di atas yang berupa opini terdapat pada nomor ...

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 1 dan 2

12. Perhatikan gambar berikut!



Opini yang terdapat dalam teks tersebut adalah

- a. Ruangan yang bebas dari serangga pasti menjadi idaman kita.
- b. Rumah penuh dengan serangga dan tikus
- c. Bioklin membersihkan ruangan secara maksimal.
- d. Hubungi nomor telepon kami sekarang juga.

13. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri kalimat fakta....

- a. Menggambarkan kejadian nyata
- b. Informasi berdasarkan perasaan
- c. Informasi belum jelas buktinya
- d. Informasi dari gagasan oranglain

14. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan....

- a. Fakta
- b. Opini
- c. Cerita
- d. Cerpen

15. Hadir dan saksi!

Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Convention Centre.

Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap, harga diskon, berkualitas dan terjamin.

Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah

☒ a. Pameran dan bursa buku di Diamond Convention Centre

b. Koleksi buku lengkap

c. Harga paling murah

☒ d. Kualitas terjamin

16. Peserta Perkebunan Inti Rakyat (PIR) kelapa sawit, di Desa Suka Makmur bukan hanya memerlukan rumah yang layak huni. 2) Mereka tahu betul, arti rumah yang sehat dan indah. 3) Untuk bisa memilih rumah, mereka melakukan arisan di antara kelompok tani. 4) Sekarang di desa yang ditempati tahun 1986 itu telah berdiri 200 rumah permanen dengan ukuran rata-rata 12 x 14 meter. 5) Dua puluh anggota kelompok tani Bunga Kantil memiliki rumah baru dan permanen.

Kalimat pernyataan di atas yang berisi fakta terdapat pada nomor ...

☒ a. 1 dan 2

b. 1 dan 3

c. 3 dan 4

☒ d. 4 dan 5

17. Doni memang pantas disebut sebagai maniak bola. 2) Sejak usia 11 tahun, Doni telah mendedikasikan hidupnya untuk terjun ke dunia sepak bola. 3) Kini ia berusia 30 tahun. 4) Ia mengaku tidak bisa memisahkan hidupnya dengan sepak bola.

Manakah kalimat di atas yang berupa fakta ...

a. 1 dan 2

b. 3 dan 4

☒ c. 2 dan 3

d. 4 dan 1

18. Perhatikan iklan berikut!

Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis.

Opini yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah

a. Direktur dan segenap staff RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses

b. Terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati Tabalong.

c. Direktur RSUD Ulin Banjarmasin mengucapkan selamat dan sukses atas terpilihnya Bapak Suhastono sebagai bupati.

☒ d. Semoga berhasil menjadikan kabupaten Tabalong sebagai pusat agrobisnis.

19. Kalimat berikut ini adalah fakta: "Bumi itu bulat." Apa alasan kalimat tersebut dianggap fakta?

- ☒ a. Karena bisa dibuktikan dengan observasi langsung
- ☐ b. Karena semua orang percaya demikian
- ☐ c. Karena sudah lama diketahui
- ☐ d. Karena tidak ada yang bisa membantah

20. Cermatilah teks berikut!

Olahraga sangat membantu pertahanan tubuh agar terhindar dari berbagai penyakit. Rajin berolahraga, antara lain, membuat kita dapat tidur nyenyak. Olahraga juga membuat kita menjadi orang yang selalu ceria, sehingga terhindar dari berbagai macam penyakit termasuk kanker. Fakta yang diperlukan untuk pendapat-pendapat yang ada pada cuplikan itu adalah ...

- ☐ a. Jumlah penyakit yang biasa menyerang tubuh.
- ☒ b. Pengalaman tentang orang-orang yang biasa berolahraga
- ☐ c. Cara-cara berolahraga yang baik.
- ☐ d. Proses perkembangbiakan kanker.

21. Cermati iklan berikut!

- (1) Terbukti, HYRO memang air kelapa asli.
- (2) Dari perkebunan kelapa yang sangat luas.
- (3) Diproses dengan teknologi UHT.
- (4) Minumlah air kelapa asli untuk gaya hidup anda
- (5) Pemesanan di 081514555651.

Kalimat fakta dalam iklan tersebut adalah

- ☐ a. 1 dan 5
- ☒ b. 2 dan 4
- ☐ c. 3 dan 5
- ☐ d. 4 dan 3

22. Sulit meminta maaf dan sulit memberi maaf sesungguhnya merupakan sifat manusia pada umumnya. Namun, peluang untuk meminta maaf dan memberi maaf pasti selalu ada. Jika setiap orang bersedia memberi maaf alangkah tenteram dan nikmatnya kehidupan di muka bumi ini. Lebih dari itu, apabila setiap orang sadar bahwa memberi maaf itu bahkan lebih mulia nilainya daripada meminta maaf.

Pendapat yang tepat sesuai paragraf di atas adalah

- ☒ a. Memberi maaf dan meminta maaf merupakan sikap yang baik
- ☐ b. Meminta maaf lebih mulia daripada memberi
- ☐ c. Sulit bagi kita meminta maaf lebih dahulu
- ☐ d. Kita jangan meminta maaf jika tidak bersalah

23. Perhatikan iklan dibawah ini!

- (1) Datang bersama, mengembangkan usaha cepat sukses
- (2) Narasumber 100% praktisi
- (3) Hanya 400 ribu rupiah

(4) Klik kewirausahaannewa.com

Kalimat fakta dalam iklan tersebut nomor....

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

24. Kalimat mana yang termasuk ke dalam kategori fakta?

- a. Bulan lebih indah dari matahari
- b. Air terjun Niagara terletak di perbatasan Amerika Serikat dan Kanada
- c. Es krim rasa vanila adalah yang terbaik
- d. Musik jazz adalah musik yang membosankan

25. RSU ini direncanakan merupakan satu di antara alternatif tepat pemilihan pengobatan di kota ini. 2) Di RSU ini dipasang dua alat canggih/ECG untuk mendeteksi kelainan jantung buatan Jerman. 3) Pengelola RSU berusaha melengkapi pengobatan setingkat RSU di kota besar. 4) Jika pertambahan penduduk meningkat 2 persen per tahun, RSU ini menjadi alternatif pertama dalam pemilihan kesehatan. 5) Ada kasus bahwa pelayanan kesehatan bermutu lebih mudah dikenal dari kecanggihan infrastruktur klinik maupun rumah sakit. Kalimat yang mengandung fakta terdapat pada nomor ...

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4

26. Apa perbedaan utama antara fakta dan opini?

- a. Fakta adalah kenyataan, opini adalah pandangan
- b. Fakta adalah pandangan, opini adalah kenyataan
- c. Fakta selalu benar, opini selalu salah
- d. Fakta dan opini sama saja

27. Kalimat mana yang merupakan opini?

- a. Air mendidih pada 100 derajat Celsius
- b. Anjing adalah hewan peliharaan terbaik
- c. Matahari terbit di timur
- d. Gunung Everest adalah gunung tertinggi di dunia

28. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini?

- a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat
- b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan
- c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif
- d. Semua jawaban benar

29. Mana di antara berikut yang merupakan contoh fakta?

- a. Indonesia adalah negara kepulauan
- b. Kue coklat adalah yang terenak

- c. Film tersebut sangat membosankan
 d. Laut adalah tempat yang menakutkan
30. Mengapa penting untuk dapat membedakan antara fakta dan opini?
- a. Untuk dapat membuat keputusan yang berinformasi
 b. Untuk dapat memanipulasi orang lain
 c. Untuk dapat memenangkan argument
 d. Tidak ada

31. Cermati iklan berikut! SEGA-CELL
 Kamera 2,0 mega pixel 4x perbesaran
 Dengan sentuhan unsur alam Bluetooth A2DP
 Opini dalam iklan tersebut terdapat pada baris

- a. Pertama
 b. Kedua
 c. Ketiga
 d. Keempat

32. Kalimat berikut yang merupakan fakta adalah ...

e. tingginya air yang menggenangi ruas jalan di Wonokromo memang tak seberapa.
 f. berdasarkan rilis BMG kelas I Juanda, kondisi berawan hingga hujan masih akan turun mewarnai langit Surabaya.
 g. terhambatnya penurunan tinggi air di ruas jalan Tenggelis kemungkinan disebabkan oleh tersumbatnya air.
 h. aksi blokir di jalan tol Pondok Aren Jakarta kembali terjadi.

33. Berikut ini yang manakah yang merupakan ciri-ciri opini.....

a. Bersifat subjektif
 b. Bersifat objektif
 c. Mempunyai data yang tepat
 d. Data nya akurat

34. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan....

- a. Opini
 b. Cerita
 c. Fakta
 d. Cerpen

35. Perhatikan iklan berikut!



Fakta yang terdapat dalam iklan diatas adalah

- a. Membuat rambut anda bersih dan berkilau.
 b. Memperkuat rambut anda dari luar dan dalam.

- c. Membuat anda tampil lebih percaya diri dengan rambut berkilau seperti Mutiara
- d. Mengandung rambut 2x lebih kuat dan tebal
36. Bumi mengelilingi matahari matahari itulah sebabnya kita mempunyai siang dan malam serta pergantian musim. kalimat berikut merupakan....
- a. Fakta
- b. Opini
- c. Cerita
- d. Cerpen
37. Siapa lagi ya kira-kira yang mendapatkan hadiah dari bu guru karena rajin membersihkan kelas. Kalimat berikut merupakan....
- a. Opini
- b. Cerita
- c. Fakta
- d. Cerpen
38. Perhatikan iklan berikut ini!



- Kalimat fakta yang tepat ditambahkan untuk iklan tersebut adalah.....
- a. Gantilah mobil Anda dengan New Avanza sekarang juga.
- b. Beli mobil di MAMANG CAR, pasti puas.
- c. Kunjungi kantor kami di Jalan Setiabudi No. 132E, Bekasi Timur.
- d. Mobil New Avanza, bikin penampilan jadi extravaganza.
39. Hadiri dan saksikan!
- Pameran dan bursa buku hanya di Diamond Convention Centre.
- Pameran dan bursa buku, harga paling murah. Koleksi buku lengkap, harga diskon, berkualitas dan terjamin.
- Fakta yang terdapat dalam penggalan iklan tersebut adalah
- a. Pameran dan bursa buku di Diamond Convention Centre
- b. Koleksi buku lengkap
- c. Harga paling murah
- d. Kualitas terjamin
40. Bagaimana cara menentukan apakah sebuah kalimat adalah opini?
- a. Memeriksa ada tidaknya kata sifat
- b. Melihat apakah kalimat tersebut bisa dibuktikan
- c. Memastikan kalimat tersebut bersifat subjektif
- d. Semua jawaban benar

LAMPIRAN 11 INSTRUMEN WAWANCARA

INSTRUMEN WAWANCARA

NO	Narasumber	Aspek	Indikator
1.	Guru Kelas IV	Media Pembelajaran	a. Berapakah jumlah siswa dikelas IV ? b. Menurut ibu bagaimana pentingnya menggunakan media digital dalam proses pembelajaran ? c. Media apakah yang digunakan dalam proses pembelajaran ? d. Menurut ibu apakah ada kendala dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran ? e. Menurut ibu bagaimana bahan ajar berbasis <i>book creator</i> dalam proses pembelajaran ? f. Menurut ibu bagaimana penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis <i>book creator</i> ?
2.	Guru Kelas IV	Bahan Ajar	a. Apakah ibu sudah menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran ? b. Jenis bahan ajar yang seperti apa yang ibu gunakan dalam kegiatan proses pembelajaran ? c. Kendala apakah yang ibu gunakan dalam menggunakan bahan ajar selama ini ? d. Menurut ibu setelah melihat bahan ajar yang tadi saya kirim yaitu bahan ajar berbasis <i>book creator</i> apakah efektif dalam proses pembelajaran ? e. Kendala apa yang ibu rasakan dalam menggunakan bahan ajar berbasis <i>book creator</i>
3.	Guru Kelas IV	Keterampilan literasi digital	a. Keterampilan literasi digital yang dimiliki siswa b. Penilaian keterampilan literasi digital siswa c. Permasalahan keterampilan literasi digital siswa

LAMPIRAN 12 HASIL VALIDASI MEDIA

Aspek yang dinilai	Pernyataan	Ahli Media
Tampilan Visual	Tata letak (<i>layout</i>) menarik dan terstruktur	3
	Warna dan ilustrasi menarik dan mendukung pembelajaran	3
	Pemilihan font mudah dibaca untuk siswa SD	3
Navigasi dan Kemudahan Akses	Navigasi antarmuka mudah digunakan	3
	Bahan ajar mudah diakses melalui berbagai perangkat yang memiliki koneksi internet (PC, tablet, dll.)	3
Kualitas Media	Resolusi gambar/video baik dan tidak pecah	3
	Elemen multimedia (jika ada) berfungsi dengan baik	4
Konsistensi Desain	Desain antar halaman konsisten (warna, <i>layout</i> , font)	4
	Penempatan elemen (judul, teks, gambar) konsisten dan tidak mengganggu perhatian	4
Dukungan Terhadap Materi	Media mendukung pemahaman konsep tentang "menulis puisi"	3
	Ilustrasi dan contoh dalam media mendukung tujuan pembelajaran	3
Kreativitas dan Inovasi	Inovatif dan menarik bagi siswa	3
	Penggunaan bahan ajar berbasis <i>book creator</i> sebagai media visual efektif dan efisien.	4
Jumlah Skor yang diperoleh		43
Nilai Skor		52
Nilai Skor Akhir		82.69

LAMPIRAN 13 HASIL VALIDASI MATERI

Aspek yang dinilai	Pernyataan	Ahli Materi
Kelayakan Isi	Materi sesuai dengan CP dan TP Bahasa Indonesia kelas 5 SD	4
	Materi mencakup semua konsep "puisi" yang dibutuhkan	4
	Materi bebas dari kesalahan konsep/konten	3
	Materi sesuai perkembangan terbaru	4
Kelayakan Penyajian	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami	4
	Materi disajikan secara runtut dan logis	4
	Contoh puisi sesuai konteks kehidupan siswa	4
	Materi yang disajikan menarik untuk siswa SD	4
Kebahasaan	Bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	4
	Bahasa sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 5 SD	3
Jumlah yang diperoleh		38
Nilai Skor		40
Nilai Skor Akhir		95.00

LAMPIRAN 14 HASIL VALIDASI BAHASA

No	Aspek yang dinilai	Pernyataan	Validasi Bahasa
1	Kesesuaian Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD	4
2	Kejelasan Kalimat	Kalimat disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami	4
		Kalimat tidak menimbulkan makna ganda	4
3	Kesesuaian Istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan mudah dipahami siswa	4
		Tidak menggunakan istilah asing atau teknik yang membingungkan	4
4	Kesesuaian Materi	Penjelasan tentang "puisi" disampaikan secara jelas dan sistematis	4
		Contoh dan latihan "puisi" relevan dan mudah dimengerti	4
5	Ketepatan Penggunaan Kaidah Bahasa	Ketepatan dalam penggunaan EYD	3
		Ketepatan dalam penggunaan tanda baca	3
		ketepatan dalam penggunaan istilah	4
6	Ketepatan Gaya Bahasa	Gaya bahasa komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa SD	4
Jumlah Skor yang diperoleh			45
Nilai Skor			48
Nilai Skor Akhir			93.75

LAMPIRAN 15 HASIL NILAI PRETEST POSTTEST SKALA KECIL

No	Nama	Kelas	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
			Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	Dzaki Abdul Manaf	4A	77	45	32	55	0.58	58.18
2	Gendis Rahayu Dwi	4A	77	55	22	45	0.49	48.89
3	M. Ibnu Hagy Hamidy	4A	80	65	15	35	0.43	42.86
4	Qory Sandioriva	4A	77	37	40	63	0.63	63.49
5	Radhtiya Mansur Saputra	4A	85	55	30	45	0.67	66.67
6	Azelea Dara Putri	4A	80	42	38	58	0.66	65.52
7	Shellu Azalia Setiawa	4A	72	32	40	68	0.59	58.82
8	Mikayla Natsya	4A	77	37	40	63	0.63	63.49
9	Raihan Azzam	4A	87	40	47	60	0.78	78.33
10	MUHAMMAD RIVAN	4A	87	47	40	53	0.75	75.47
MEAN			79.9	45.5	34.4	54.5	0.62	62.17

LAMPIRAN 16 HASIL NILAI PRETEST POSTTEST SKALA BESAR

No	Nama	Nilai		PERHITUNGAN N-GAIN SCORE			
		Posttest	Pretest	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (%)
1	Mohammad Defrian Akbar	80	50	30	50	0.60	60.00
2	Muhammad Alif Nur Alamsyah	95	65	30	35	0.86	85.71
3	Muhammad Arfa Amirulloh	80	50	30	50	0.60	60.00
4	Muhamamd Ikhsan	77	50	27	50	0.54	54.00
5	Muhammad Imam	77	35	42	65	0.65	64.62
6	Muhammad Magalih	82	55	27	45	0.60	60.00
7	Muhammad Alief Dirgantara	80	50	30	50	0.60	60.00
8	Muhammad Ariq Arkan	72	32	40	68	0.59	58.82
9	Muhammad Raffly Firmansyah	80	60	20	40	0.50	50.00
10	Muhammad Rasyid Ridho	85	55	30	45	0.67	66.67
11	Muhammad Zuliar	85	50	35	50	0.70	70.00
12	Mutiara Erischa Rusli	75	40	35	60	0.58	58.33
13	Mutiara Ramadhani	80	52	28	48	0.58	58.33
14	Praja Akba Rizkya	77	45	32	55	0.58	58.18
15	Qyara Azzahwa Dwi Mahendra	87	55	32	45	0.71	71.11
16	Rafa Ardiansyah	87	60	27	40	0.68	67.50
17	Raffa Maulana	80	52	28	48	0.58	58.33
18	Raisya Sidqia	85	62	23	38	0.61	60.53
19	Raisyah Aprilia Anggraini	95	67	28	33	0.85	84.85
20	Rakha Adinata Al Qais	80	42	38	58	0.66	65.52
21	Regina Ainun Nisa Fatir	80	65	15	35	0.43	42.86
22	Rizky Zayyid Markhan	77	37	40	63	0.63	63.49
23	Syifa Zahrotun Nafisa	95	65	30	35	0.86	85.71
24	Trizna Alifah Azzahra	90	67	23	33	0.70	69.70
25	Yasmin Putri Nahza	87	47	40	53	0.75	75.47
26	Zalfa Zahidah Nur Alimah	83	60	23	40	0.58	57.50
27	Faizal Aldian Pratama	88	60	28	40	0.70	70.00
28	Fairus Aulia Khalisah	82	65	17	35	0.49	48.57
29	Assyifa Catiqa Setiawan	85	55	30	45	0.67	66.67
30	Dahfa Pratama	87	67	20	33	0.61	60.61
31	Jasmine Ashila Mecca	87	55	32	45	0.71	71.11
32	Angelo Benjamin Riteson	90	65	25	35	0.71	71.43
MEAN		83.44	54.22	29.22	45.78	0.64	64.24

LAMPIRAN 17 BAHAN AJAR BERBASIS BOOK CREATOR





DAFTAR ISI

Cover.....	i
Tentang Penulis.....	ii
Prakata.....	iii
Capaian Pembelajaran.....	iv
Tujuan Pembelajaran.....	v
Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar.....	vi
Daftar Isi.....	viii
Pengertian Fakta dan opini.....	1
Ciri-Ciri Fakta dan Opini.....	3
Macam-Macam Fakta dan Opini.....	5
Contoh Fakta dan Opini.....	7
Perbedaan Fakta dan Opini.....	11
Video Pembelajaran.....	13
Quiz Pembelajaran.....	14
LKPD Siswa.....	15
Penutup.....	20

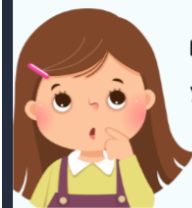
Sebelum kita memulai pembelajarannya, mari kita

ICE BREAKING



Pengertian Fakta

Fakta adalah suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi. kalimat fakta ditulis berdasarkan kenyataan yang sebenarnya atau bersifat objektif (mengungkapkan sesuatu seperti apa adanya, tanpa manipulasi atau rekayasa, agar kebenaran dapat dipertanggung jawabkan).



Fakta itu apa
yaa???

1

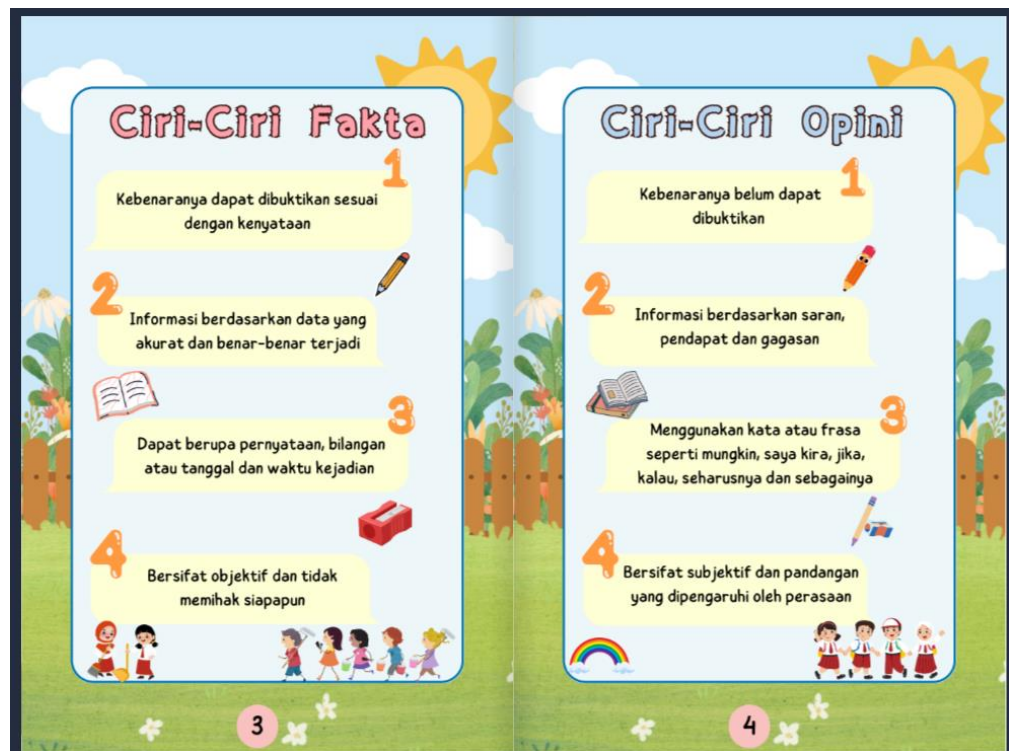
Pengertian Opini

Opini adalah sikap, pandangan, atau tanggapan seseorang terhadap suatu hal. kalimat opini sering disebut pendapat, gagasan, atau argumnetasi seseorang. kalimat opini ditulis berdasarkan pendapat pribadi dan kebenarannya bersifat subjektif (suatu pernyataan atau pandangan yang dipengaruhi oleh perasaan, pendapat, atau pengalaman pribadi)



Opini itu apa
yaa???

2



Fakta

Jumlah siswa kelas 3A adalah 30 orang, sekolah memiliki 20 guru, dan pelajaran matematika berlangsung setiap Senin dan Rabu.

Opini

Menurut saya, sistem ujian nasional kurang efektif dalam mengukur kemampuan siswa secara menyeluruh," atau "Saya rasa, sekolah seharusnya lebih menekankan pendidikan karakter

Yuk kita baca sama-sama apa saja contoh fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari

7

Fakta

Sekolah kami memiliki perpustakaan yang sangat luas dan nyaman. Ada banyak buku yang bisa dibaca di sana mulai dari buku cerita, dongeng dan lainnya.

Opini

Siswa dapat menceritakan perjalanan mereka di sekolah, mulai dari pengalaman belajar, pertemanan, hingga tantangan yang dihadapi.

Yuk kita baca sama-sama apa saja contoh fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari

8

Fakta

Tumbuhan butuh sinar matahari untuk tumbuh 🌱☀️: Proses ini disebut fotosintesis, di mana tumbuhan menghasilkan makanannya sendiri.

Opini

Bermain bersama teman lebih seru daripada bermain sendirian." 🧒🧒 Ada yang lebih senang bermain bersama, tetapi ada juga yang menikmati waktu sendiri.

Yuk kita baca sama-sama apa saja contoh fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari

9

Fakta

Bumi berputar mengelilingi Matahari 🌍☀️: Itulah sebabnya kita punya siang dan malam serta pergantian musim

Opini

Makanan di kantin sekolah terlalu mahal." 💰🍷 Sebagian anak mungkin merasa harga jajanan di kantin kurang sesuai dengan uang saku mereka.

Yuk kita baca sama-sama apa saja contoh fakta dan opini dalam kehidupan sehari-hari

10

Perbedaan Fakta dan Opini

1. Fakta

- Merupakan kenyataan atau peristiwa yang benar-benar terjadi dan dapat diverifikasi.
- Bersifat objektif, yaitu tidak dipengaruhi oleh pendapat pribadi atau perasaan.
- Didukung oleh bukti dan data konkret.
- Dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Opini

- Merupakan pendapat, pikiran, atau keyakinan seseorang terhadap suatu hal.
- Bersifat subjektif, yaitu dipengaruhi oleh sudut pandang atau perasaan pribadi.
- Tidak dapat dibuktikan kebenarannya secara objektif.



11

Perbedaan Fakta dan Opini

1. Fakta

- sesuai dengan kenyataan
- kebenaran fakta benar karena sesuai kenyataan
- cenderung deskriptif dan apa adanya
- cara berpikir yang berawal dari fakta-fakta atau contoh khusus, kemudian menarik kesimpulan yang lebih umum.

2. Opini

- sesuai atau tidak sesuai dengan kenyataan bergantung pada kepentingan tertentu
- dapat benar atau salah bergantung data pendukung atau konteksnya
- cara berpikir atau berbicara yang lebih banyak menggunakan alasan, bukti untuk mendukung suatu pendapat



12

VIDEO PEMBELAJARAN

Contoh Kalimat Fakta



13

Quiz

Let's play!



Bahasa Indonesia Materi Fak...



14

LKPD SISWA

Nama : _____ Tanggal : _____

MEMBEDAKAN FAKTA DAN OPINI

Tuliskan huruf F (fakta) atau O (opini) pada pernyataan di bawah ini!

- ☐ Benar di pagi hari lebih efektif daripada di malam hari.
- ☐ Suka karena bahwa pendidikan adalah kunci kesuksesan.
- ☐ Air memeku pada suhu 0 derajat Celsius.
- ☐ Mula-mula adalah hutan hujan tropis terbesar di dunia.
- ☐ Makanan pedas adalah jenis makanan yang paling sehat.
- ☐ Indonesia terletak di Asia Tenggara.
- ☐ Film klasik memiliki cerita yang lebih mendalam daripada film modern.
- ☐ Bulan mengitari Bumi dalam waktu sekitar 27,3 hari.
- ☐ Tertinggi manusia bertakir sekitar 70-80 kati per menit saat istirahat.
- ☐ Jakarta adalah kota dengan kultur terbaik di Indonesia.

Belajar di pagi hari lebih efektif daripada di malam hari

MEMBEDAKAN KALI...

LKPD SISWA

Nama : _____ Tanggal : _____

MEMBANDINGKAN FAKTA DAN OPINI

Beri tanda centang pada bagian Fakta atau opini sesuai dengan pernyataan di bawah ini!

Untuk mengerjakan LKPD di samping silahkan klik link di bawah ini ya anak-anak

KALAMAT	OPINI	FAKTA
Matahari terbit di timur.		
Bahasa Indonesia adalah pelajaran terluar.		
Es krim coklat lebih enak daripada es krim stroberi.		
Air mendidih pada suhu 100 derajat Celsius.		
Kayu Banteng terasa lebih enak dibandingkan kayu lain.		
Bumi berbentuk bulat.		
Gajah adalah mamalia darat terbesar.		
Mengopi adalah minuman yang paling mahal.		
Indonesia terdiri dari lebih dari 17.000 pulau.		
Kopi gula akan terasa lebih nikmat.		

Matahari terbit

MEMBANDINGK...

Zona manakah perasaanmu hari ini?

Zona Biru

Sedih
Capek
Sakit
Bosan
Merasa lambat

Zona Hijau

Tenang
Senang
Saya fokus
Merasa baik
Dalam kendali

Zona Kuning

Semangat
Gelisah
Gugup
Frustrasi
Bingung

Zona Merah

Marah
Takut
Panik
Ingin berteriak
Tak terkendali

SAMPAI JUMPA

Sampai jumpa di pertemuan berikutnya ya!
Jangan lupa untuk mempelajari kembali materinya

LAMPIRAN 18 DOKUMENTASI PENELITIAN

Melakukan Izin Penelitian Ke Kepala Sekolah SDN Duri Kosambi 01 Pagi



**Melakukan wawancara terkait bahan ajar, media dan
keterampilan literasi digital siswa**



*Sedang menjelaskan bahan ajar berbasis book creator untuk materi
fakta dan opini*



Sedang mengerjakan pretest sebelum memulai pembelajaran



Sedang Mengerjakan posttest setelah pembelajaran



Sedang mengerjakan angket respon siswa



Melakukan pengisian angket respon guru

LAMPIRAN 19 DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Nama : Nur Faizah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 28 Oktober 2001
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status Perkawinan : Belum Menikah
6. Alamat : Pondok Sambu RT 003 RW 01 Kel Duri
Kosambu Cengkareng Jakarta Barat 11750.
7. Alamat Email : nurfaizah281001@gmail.com

Pendidikan Formal

- | | | |
|--------|----------------|-----------------|
| 1. SD | MI Ad-da'wah | tahun 2007-2013 |
| 2. MTs | MTs Ad-da'wah | tahun 2013-2016 |
| 3. SMA | MAN 16 Jakarta | tahun 2016-2019 |
| 4. S1 | PGSD UHAMKA | tahun 2019-2023 |
| 5. S2 | PENDAS UHAMKA | tahun 2023-2025 |