

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Suplemen SBDP Kelas 1 Tema 8

Aditya Wahyu Aji Pradhana¹, Rofian², Qoriati Mushafanah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Email : adityawahyu292@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran di era pandemi, guru perlu memperhatikan strategi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang harus dilakukan secara bersama-sama oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp 1995). Semua mata pelajaran disampaikan kepada siswa dengan bantuan teknologi. Pembelajaran online menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan Berbagai jenis interaksi diusulkan dalam pembelajaran. Penggunaan suplemen bahan ajar SBDP berbasis literasi digital merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Latar belakang penelitian ini adalah Kurangnya bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa, karena guru menerangkan materi tanpa di dukung sumber belajar dan buku pendamping belajar, sehingga siswa hanya berimajinasi untuk memahami materi tanpa ada kegiatan langsung. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana langkah pengembangan suplemen bahan ajar berbasis literasi digital seni budaya dan prakarya kelas I tema 8 dan bagaimana kelayakan suplemen bahan ajar berbasis literasi digital seni budaya dan prakarya kelas I tema 8. Jenis penelitian ini adalah RnD (*Research and Development*) dengan menggunakan 5 langkah menurut Borg and Gall yaitu: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan bentuk awal produk, (4) Uji coba lapangan awal, dan (5) Revisi hasil uji coba. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan penelitian ini telah dikembangkan bahan ajar berupa buku cetak. Yang berbeda dari bahan ajar ini dengan bahan ajar yang lain adalah adanya penerapan QR Code disetiap sub tema. Hasil uji coba lapangan awal yang telah dilakukan dengan guru kelas I di SD Negeri 1 Plajan diperoleh 86%, SD Negeri 4 Plajan diperoleh 85%, dan SD Negeri 5 Plajan diperoleh 78%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan valid dan layak digunakan.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Literasi Digital, Suplemen.*

Abstract

Learning in the pandemic era, teachers need to pay attention to learning strategies during the Covid-19 pandemic. Learning strategies are learning activities that must be carried out jointly by teachers and students so that learning objectives can be achieved effectively and efficiently (Kemp 1995). All subjects are delivered to students with the help of technology. Online learning uses internet networks with accessibility, connectivity, flexibility and capabilities. Various types of interactions are proposed in learning. The use of digital literacy-based SBDP teaching material supplements is one of the solutions to make students able to understand the subject matter well. The background of this research is the lack of teaching materials that are appropriate to the conditions of students, because the teacher explains the material without the support of learning resources and study companion books, so that students only imagine to understand the material without any direct activity. The purpose of this study was to find out the steps for developing digital literacy-based teaching material supplements, cultural arts and crafts for class I theme 8 and how the feasibility of supplementing teaching materials based on digital literacy arts and crafts class I, theme 8. This type of research is RnD (*Research and Development*). by using 5 steps according to Borg and Gall, namely: (1) Initial information gathering, (2) Planning, (3) Development of initial product forms, (4) Initial field trials, and (5) Revision of trial results. Data analysis techniques using descriptive qualitative and quantitative descriptive data analysis techniques. Based on this research, teaching materials in the form of printed

books have been developed. What is different from this teaching material with other teaching materials is the application of the QR Code in each sub-theme. The results of the initial field trials that were carried out with class I teachers at SD Negeri 1 Plajan obtained 86%, SD Negeri 4 Plajan obtained 85%, and SD Negeri 5 Plajan obtained 78%. This shows that the teaching material is declared valid and feasible to use.

Keywords: *Teaching materials, Digital Literacy, Supplement.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara peserta didik dan pendidik atau guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkup ruang belajar. Pembelajaran adalah bantuan atau usaha pendidik yang diberikan kepada peserta didik agar mendapatkan suatu ilmu dan pengetahuan. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan suasana belajar mengajar. Pembelajaran yang menarik akan mencapai tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yang tertuang dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 yang berbunyi bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab. Adanya perkembangan kurikulum yang baru mengakibatkan kembalinya adaptasi siswa dalam sebuah pembelajaran. Dengan perkembangan tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan belajar. Kesulitan memahami materi pembelajaran dikarenakan kurangnya motivasi belajar siswa. Hal tersebut karena guru dalam menyampaikan pembelajaran hanya monoton atau menggunakan satu metode saja seperti metode ceramah dalam menjelaskan materi sedangkan siswa hanya mendengarkan saja penjelasannya. Apalagi sekarang guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran pada masa era pandemi Covid-19. Pembelajaran di era pandemi, guru perlu memperhatikan strategi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Strategi pembelajaran merupakan kegiatan belajar yang harus dilakukan secara bersama-sama oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Kemp 1995). Semua mata pelajaran disampaikan kepada siswa dengan bantuan teknologi. Pembelajaran online menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan Berbagai jenis interaksi diusulkan dalam pembelajaran.

Penggunaan suplemen bahan ajar SBdP berbasis literasi digital merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Media yang peneliti tawarkan dalam penelitian ini adalah sistem QR code pada buku bahan ajar dimana siswa dapat mengakses materi dalam bentuk media audio visual. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di SD N 4 Plajan dengan ibu Ati' Asrofiati pada hari jumat 13 Agustus 2021, SD N 1 Plajan dengan Ibu Khoiriyah pada hari jumat 13 Agustus 2021 dan SD N 5 Plajan dengan Ibu Sri Wahyuni pada hari senin 16 agustus 2021, yang masing – masing mengampu atau mengajar kelas 1 SD. Dapat disimpulkan dari ketiga narasumber tersebut muncul beberapa permasalahan yang sama yaitu dalam menyampaikan pembelajaran hanya sebatas dari buku pedoman guru dan siswa masih kurang maksimal dalam menerima pelajaran dengan jelas dikarenakan kurangnya materi yang mencakup keseluruhan pelajaran SBdP, dan perlu kita ketahui bahwasanya pelajaran SBdP tidak hanya mencakup tentang teori saja, namun terdapat tugas praktik dalam memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Guru hanya berpedoman kepada buku LKS dan buku paket yang materinya hanya sebatas intinya dan perlu dikembangkan lagi agar guru lebih mudah memahami dan mendapatkan referensi. Berpedoman dengan permasalahan diatas, buku bahan ajar tema peneliti akan mengembangkan menjadi buku bahan ajar literasi digital sebagai pedoman guru untuk membantu guru memberikan materi pembelajaran SBdP yang dapat mendorong siswa untuk menyelesaikan persoalan SBdP yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 tema 8. Buku bahan ajar yang akan dikembangkan adalah buku bahan ajar literasi digital berbasis cetak. Literasi digital menurut Paul Gilster (dalam Miftahussururi, 2017:07) yaitu kemampuan untuk memahami serta menggunakan informasi dengan berbagai bentuk dari bermacam macam sumber dan diakses melalui piranti dengan teknologi computer. Cahyati, dkk (2019:35) mengemukakan bahwa bahan ajar yang bermuatan literasi digital dan syarat akan ilmu Pendidikan bisa menjadi solusi bagi guru maupun peserta didik untuk dapat melakukan proses pembelajaran. Buku bahan ajar literasi digital berbasis

cetak adalah suatu buku bahan ajar yang berisikan khusus materi mata pelajaran SBdP kelas 1 tema 8 yang memuat seni music, seni tari dan seni rupa, berisi teks cerita, teks percakapan, karakter dan icon. Buku bahan ajar literasi digital berbasis cetak akan mempermudah guru dalam mengembangkan materi yang akan disampaikan kepada siswa dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar mata pelajaran SBdP. Buku bahan ajar literasi digital berbasis cetak ini juga dapat memunculkan kata kata, notasi musik, gambar dan tercantum sebuah barcode yang dapat di scan menggunakan smartphone untuk memunculkan atau menonton dan mengunduh video sesuai dengan materinya. Buku bahan ajar literasi digital berbasis cetak ini merupakan media yang simple dan sangat membantu guru dan siswa saat melakukan proses pembelajaran. Dengan demikian saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat memahami materi yang ditampilkan dengan mudah dan dapat dipahami serta dipraktikan didepan kelas maupun luar kelas. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu bagaimana proses pembuatan buku bahan ajar literasi digital suplemen SBdP kelas 1 tema 8 dan bagaimana kevalidan buku bahan ajar literasi digital suplemen SBdP kelas 1 untuk mendampingi proses pembelajaran. Manfaat praktis bagi kepala sekolah yaitu dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Sedangkan manfaat praktis bagi guru yaitu digunakan sebagai sumber atau referensi saat melakukan proses pembelajaran agar lebih efektif jika guru memberikan materi dan siswa menyimak buku tersebut. Dan manfaat praktis bagi siswa sendiri yaitu memberi motivasi bagi siswa dan keefektifan proses belajar mengajar siswa baik dirumah maupun disekolah.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2011: 297). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2015: 28) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut :

“Research and development (R & D) is a process used to develop and validate education products. By product we meat only such things as textbooks, intructional films, and computer software, but also methods, such as a methods of teaching, and program such as a drug education program or a staff development program”.

Prosedur pengembangan yang akan dilakukan peneliti dalam Pengembangan Buku Bahan Ajar Literasi DigitalSuplemen SBdP Kelas I Tema 8 yaitu harus melalui alur berfikir yang dikemukakan oleh Borg & Gall (Prof. Dr. Sugiyono, 2016:35) yang meliputi: (1) Pengumpulan informasi awal, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk bentuk awal, (4) Uji cobaawal, (5) Revisi produk, (6) Uji coba lapangan, (7) Revisi produk akhir, (8) Uji lapangan, (9) Revisi produk akhir, (10) Desiminasi. Dari 10 tahap penelitian Borg & Gall tersebut peneliti hanya melakukan 5 tahap penelitian saja. Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan studi pendahuluan meliputi kajian pustaka, pengamatan dan observasi, mengidentifikasi masalah yang dijumpai dalam pembelajaran, merangkup pemasalahan dan studi literatur berupa mencari sumber belajar yang relevan untuk pengembangan. Penelitian dan pengumpulan informasi dilakukan di kelas I SDN 2 Plajan Jepara, SDN 4 Plajan Jepara, dan SDN 5 Plajan Jepara.

2. Melakukan perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dimulai dengan menentukan desain bahan ajar, merumuskan tujuan, merancang struktur bahan ajar. Setelah desain bahan ajar ditetapkan, maka dilakukan pemetaan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pemetaan materi dimulai dengan analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema, lalu dibuat dalam bentuk draf bahan ajar, kemudian mencari gambar dan video yang bersifat kontekstual dan berkaitan dengan materi.

3. Mengembangkan bentuk produk (*Develop Preliminary Form of Product*)

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan story board, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode, serta uji validasi yang dilakukan dosen Validator ahli materi yaitu Ari Widyaningrum, S.Pd., M.Pd. serta Validator ahli media yaitu Ikha Listyarini, S.Pd., M.Hum.

4. Melakukan uji lapangan awal (*Primary Field Testing*)

Uji coba lapangan awal dilakukan setelah produk sudah valid dan akan diujikan di kelas I SD Negeri 1 Plajan, SD Negeri 4 Plajan, dan SD Negeri 5 Plajan Jepara selanjutnya peneliti meminta guru kelas I di tiga SD mengisi angket respon guru terkait dengan media pembelajaran berbasis literasi digital.

5. Revisi Uji Coba Produk Akhir (*Main Product Revision*)

Setelah dilakukan uji coba di 3 sekolah dasar, peneliti dapat melihat hasil uji coba yang dilaksanakan. peneliti dapat merevisi produk yang diuji cobakan berdasarkan hasil angket yang telah disebar. Apabila angket yang telah disebar mendapatkan hasil yang layak dan praktis atau sangat layak dan praktis maka produk pengembangan media pembelajaran berbasis literasi digital tidak perlu direvisi lagi karena berdasarkan hasil pada uji coba lapangan awal media pembelajaran berbasis literasi digital sudah memenuhi kriteria yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

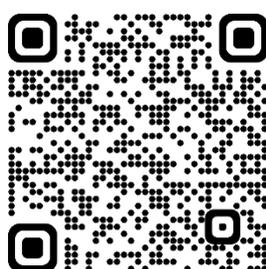
Melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen dengan ke-3 responden memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran untuk materi SBdP. Sehingga peneliti berencana membuat suplemen bahan ajar berupa buku. Karena, guru terbatas mendapatkan referensi media pembelajaran pada materi SBdP.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan pemetaan materi pembelajaran dengan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema. Peneliti menggunakan referensi buku tematik kelas 1 tema “Peristiwa Alam” dan referensi bahan ajar PERMATA. Peneliti menyiapkan aplikasi penunjang untuk pembuatan bahan ajar menggunakan software Microsoft word dan Canva. Untuk bahan ajar berbasis literasi digital ini berupa buku cetak dengan ukuran kertas A5 dengan cover buku menggunakan kertas glossy photo paper ukuran A5.

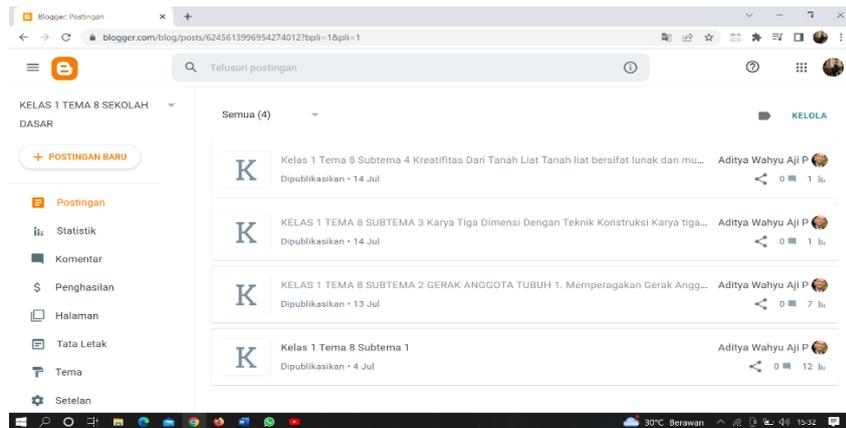
Pada tahap pengembangan produk, peneliti melakukan pembuatan draft pengembangan produk, pembuatan *storyboard*, pengembangan media pembelajaran yang dilengkapi dengan scan barcode. Produk yang dikembangkan merupakan produk bahan ajar cetak yang ditujukan untuk guru kelas 1 Sekolah Dasar pada tema 8 Peristiwa Alam yang memuat mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Dengan melihat rincian pada sebagai berikut.



Gambar 1 cover



Gambar 2 QR Code
Gambar 3 blog



Link blog: <https://blogwhyaditya.blogspot.com/>

Hasil pengembangan berupa Suplemen Bahan Ajar SBdP Kelas 1 Tema 8 yang telah dicetak dan dikemas, selanjutnya diserahkan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk divalidasi dan dievaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Berikut hasil validasi dan evaluasi daei ahli materi dan ahli media:

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli Materi Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP kelas 1 Tema 8

No	Aspek yang dinilai	Tahap 1	Tahap 2
1	Indikator Kesesuaian	12	13
2	Indikator Kelayakan	7	10
3	Indikator Penyajian	7	9
4	Indikator Kompetensi	15	17
Skor yang diperoleh		41	48
Skor maksimal		60	60
Presentase		$\text{presentase} = \frac{41}{60} \times 100 = 68,3 \%$	$\text{presentase} = \frac{48}{60} \times 100 = 80 \%$
Kategori		Belum Layak digunakan	Layak digunakan

Pada tabel 1.1 validasi materi tahap 1 pada bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP memperoleh 68% dengan kategori “belum layak digunakan”. Pada tahap 2 mendapat skor 80% dengan kategori “layak digunakan”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar SBdP tema 8 kelas I memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli Media Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Sebagai Suplemen SBdP kelas 1 Tema 8

No	Aspek yang dinilai	Tahap 1	Tahap 2
1.	Indikator Kesesuaian	10	16
2.	Aspek Psikologis	8	11
3.	Kelayakan Produk	4	8
4.	Aspek Keakuatan Materi	9	12
5.	Kontribusi Produk	8	12
6.	Keunggulan Produk	15	24
7.	Elemen Desain Cetak	11	16
Skor yang diperoleh		65	99
Skor maksimal		100	100
Presentase		$presentase = \frac{65}{100} \times 100$ = 65%	$presentase = \frac{99}{100} \times 100$ = 99%
kategori		Belum layak digunakan	Sangat layak digunakan

Pada tabel 1.2 validasi media tahap 1 suplemen bahan ajar SBdP memperoleh 65% dengan kategori “belum layak digunakan”. Pada tahap 2 memperoleh skor 99% dengan kategori “sangat layak digunakan” penilaian sebesar 96% dengan kategori “sangat baik”. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa suplemen bahan ajar SBdP kelas 1 tema 8 memiliki kualitas sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.

Hasil pengembangan Suplemen Bahan Ajar SBdP Tema 8 Kelas I yang telah divalidasi dan di evaluasi, sehingga layak diuji cobakan pada tahap selanjutnya. Selanjutnya Suplemen Bahan Ajar SBdP kelas 1 tema 8 di uji coba lapangan yang dilakukan di 3 SD yaitu SD Negeri 1 Plajan dengan Khoiriyah, S.Pd., SD Negeri 4 Plajan dengan guru Ati Asyorifati, S.Pd.SD dan di SD Negeri 5 Plajan dengan guru Sri Wahyuni, S.Pd. Berikut hasil angket penilaian dari ke-3 responden:

Tabel 3 Hasil Uji coba Pengguna Bahan Ajar

No	Aspek yang dinilai	Responden 1	Responden 2	Responden 3
1.	Aspek Kesesuaian	18	18	17
2.	Aspek Kelayakan	18	17	16
3.	Aspek Penyajian Media	16	17	16
4.	Aspek Keunggulan Media	17	17	14
Skor yang diperoleh		69	68	63
Skor maksimal		80	80	80
Presentase		$presentase = \frac{200}{260} \times 100$ = 83,3%		
Kategori		Sangat Baik		

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen kelas 1 tema 8 ini dikembangkan melalui lima langkah pengembangan untuk mendapatkan produk media yang layak dan valid sebagai referensi dan pendamping buku guru. Hasil akhir pada langkah pengembangan tersebut tidak terdapat adanya revisi dari penilaian guru terhadap media bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 8 baik dari hasil angket terbuka maupun hasil penilaian tanggapan berupa skala *likert*. Dengan begitu pengembangan media bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas 1 tema 8 sudah sesuai dengan langkah-langkah pengembangan dan layak di gunakan sebagai referensi dan pendamping buku guru. Kelayakan produk dapat menggunakan cara melakukan validasi media dan materi pembelajaran kepada ahli media dan materi. Penilaian bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 8 menghasilkan nilai dari ahli materi pembelajaran memperoleh skor sebesar 80%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 61% - 80% dengan kategori "Setuju". Sedangkan hasil validasi ahli media pembelajaran dari ahli media mendapatkan persentase skor sebesar 99%. Dimana skor tersebut tertera antara interval 81%-100% dengan kategori "Sangat Setuju". Sehingga pengembangan bahan ajar berbasis literasi digital sebagai suplemen SBdP kelas I tema 8 memenuhi kriteria valid dan layak digunakan guru dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Model Penilitin dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya.
- Aturochma, Fima Hanik. 2017. "Pengembangan Ensiklopedia Tari Tradisional Materi Seni Budaya Dan Prakarya (Sbdp) Pada Kelas V Sekolah Dasar". <https://eprints.umm.ac.id/35542/>
- Cara Blogger online <https://support.google.com/blogger/answer/1623800?hl=id>
- Dinata, K. B. (2021). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring*. *Eksponen*, 11(1), 20-27. Diakses 10 Oktober 2021.
- Haryati, S. 2012. *Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika.
- Hermawan, A. H., Permasih, H., & Dwi, L. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat UPI, Bandung 4 (11).
<http://eprints.umm.ac.id/42818/3/BAB%20II.pdf> diakses pada 3 Desember 2021.
<http://pontianakbelajarbersama.blogspot.com/2016/10/jenis-jenis-buku-teks.html>. diakses pada 5 Desember 2021
- Nuraga Henry Prasetya. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pada Sub Materi Dasar-dasar Nirmana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Multimedia SMK Negeri Kemilagi Kabupaten Mojokerto". *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. On Line diakses pada 26 Desember 2021
- Oktafian, Fariz. 2018. "Pengembangan Buku Pendamping Muatan SBdD Tema 8 Subtema 1 Berbasis Kearifan Lokal Malang Raya Kelas V SD". <https://eprints.umm.ac.id/42818/>
- Panji. 2013. "Pengembangan Suplemen Pembelajaran Berbasis Pogil Pada Materi Sistem Peredaran Darah Tingkat Smp" <http://lib.unnes.ac.id/18747/1/4401408076.pdf>
- Purnama, S. 2016. *Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)*. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. 2016. *Pengembangan tes hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V*. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2015. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono, M. 2019. *penelitian dan pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, pp. 003-

013).

Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan.

Sukmadinata, Nana Syaodiq. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sutarjo. 2012. *Pembelajaran Nilai Karakter Konstruktivisme dan VCT*. Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif. Jakarta.

Syarof Nursyah Ismail tentang. 2018. "*Penerapan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X.6 Di SMAN 1 Malang*

Tinggi, G. T. W. U. P., & Wardani, I. Keefektifitas Suplemen Bahan Ajar IPA dengan Pendekatan Sainifik untuk Siswa Kelas IV SD.

Trianto. 2013. *Desain pengembangan Tematik Bagi anak Usia dini TK/RA dan Anak usia Awal*. Jakarta: *kencana Prenadana Media Group*

Tuna, Y. (2022, January). Literasi digital dalam pembelajaran di SD sebagai upaya peningkatan kualitas pendidik. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR.