



UMJ
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA

**SEKOLAH
PASCASARJANA**

Nomor : (4/F.1.1-UMJ/VIII/2024
Lamp. : Surat Tugas Sidang Tesis
Perihal : Sidang Tesis

01, Agustus 2024

Kepada Yth.
Dr. Ahmad Suryadi, M.Pd.
Dr. Happy Indira Dewi, ST., MT.
Dr. Zulfitria, M.Pd.
Dr. Widia Winata, M.Pd.
Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd.
di
Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.,

Teriring salam dan doa kami sampaikan semoga Bapak/Ibu selalu berada dalam lindungan Allah SWT.

Bersama ini kami sampaikan bahwa akan diadakan sidang tesis mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan dan Bapak/Ibu merupakan salah seorang penguji pada sidang tesis tersebut.

Demikianlah atas perhatian dan kehadirannya kami mengucapkan terima kasih.

Wabillahit Taufik walhidayah,
Wassalamu'alaikum wr. wb.

Direktur,

Prof. Dr. Herwina Bahar, MA



SURAT TUGAS

Nomor: 12 /F.11-UMJ/VIII/2024

Bismillahirrahmanirrahim

Pada hari Senin tanggal 5 Agustus 2024 jam 09.00 - 10.30 WIB akan dilaksanakan sidang tesis mahasiswa S2 Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta di bawah ini:

Nama : Imam Yulyarman
NPM : 20210820100013
Judul Tesis : Pengembangan Buku Digital Interaktif Berbasis *Smart Apps Creator* untuk Mengkonstruksi Literasi Digital

Untuk itu, Direktur Sekolah Pascasarjana UMJ memberi tugas kepada nama-nama di bawah ini untuk menjadi penguji pada sidang tesis tersebut. Adapun keanggotaan tim adalah sebagai berikut:

Ketua Sidang : Dr. Ahmad Suryadi, M.Pd.
Pembimbing 1 : Dr. Happy Indira Dewi, ST., MT.
Pembimbing 2 : Dr. Zulfitria, M.Pd.
Penguji 1 : Dr. Widia Winata, M.Pd.
Penguji 2 : Dr. Dirgantara Wicaksono, M.Pd.

Demikianlah surat tugas ini untuk diketahui dan dilaksanakan sebaik-baiknya sebagai amanah.

Jakarta, 04 Agustus 2024
Direktur,

Prof. Dr. Herwina Bahar, MA.

**“PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS
SMART APPS CREATOR UNTUK MENGONSTRUKSI
LITERASI DIGITAL”**



TESIS

disusun sebagai salah satu syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Oleh

Nama : Imam Yulyarman

NIM : 20210820100013

**PROGAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA
2024**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH Jakarta
SEKOLAH PASCA SARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
Tesis Agustus 2024
Imam Yulyarman (20210820100013)
**PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS SMART
APPS CREATOR UNTUK MENGONSTRUKSI LITERASI DIGITAL**

ABSTRAK

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan keterampilan fisik dan spiritual, memungkinkan individu untuk mengeksplorasi pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan berinovasi. Pendidikan formal dan informal tersedia, dengan ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, dan matematika (STEM), keterampilan membantu siswa memahami lingkungan mereka dan meningkatkan komunikasi. Media digital interaktif, seperti Smart Apps Creator, dapat meningkatkan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembuat aplikasi buku digital interaktif untuk siswa sekolah dasar menggunakan model 4D, yang dirancang menggunakan aplikasi interaktif multimedia, dapat dengan mudah digunakan oleh siswa dengan akses internet dan smartphone.

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi buku digital interaktif, seperti kuis interaktif dan permainan pendidikan, bisa membuat siswa sekolah dasar belajar dan membuat mereka mengerti konten. Ini menunjukkan bahwa guru dapat mengatasi kesulitan siswa dengan menyediakan materi pembelajaran interaktif.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi buku digital interaktif, dapat mengonstruksi literasi digital siswa dan meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini berfokus pada efektivitas menggunakan pembuat buku digital interaktif berbasis smart apps creator untuk mengonstruksi literasi digital. Hasil post-test dengan menggunakan t-tes. Diperoleh peningkatan nilai hal ini membuktikan bahwa uji efektivitas tercapai dengan baik, sehingga hipotesis nol (H_0), dan hypothesis alternatif (H_a), menunjukkan perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa antara kelompok eksperimental dan kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu meningkatkan pembelajaran siswa dibandingkan dengan mereka yang belajar dengan metode tradisional.

Kata kunci: buku digital interaktif, berbasis smart apps creator, literasi digital

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Kegunaan Penelitian	10
BAB II	12
A. Konsep Pengembangan Model	12
1. Model Borg and Gall	13
2. Model 4D Thiagarajan	16
3. Model Dick and Carey	18
4. Model ADDIE	27
5. Model PLOMP	31
B. Acuan Teoritik	36

1. Hakikat Media Pembelajaran.....	36
a. Pengertian Media Pembelajaran	36
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	38
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	42
d. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	46
e. Manfaat Media Pembelajaran	50
2. Hakikat Buku Digital Interaktif.....	53
a. Pengertian Buku Digital.....	53
b. Bentuk-bentuk Buku Digital	57
c. Kelebihan Buku Digital Interaktif.....	59
d. Kekurangan Buku Digital Interaktif	60
e. Karakteristik Buku Digital Interaktif.....	61
3. Hakikat Berbasis Smart Apps Creator	62
a. Pengertian Smart Apps Creator	62
b. Manfaat Smart Apps Creator (SAC)	64
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)	64
4. Hakikat Literasi Digital	67
a. Definisi Literasi	67
b. Jenis-Jenis Literasi.....	70
c. Pengertian Literasi Digital	73
d. Komponen-Komponen Literasi Digital	75
e. Kompetensi Literasi Digital.....	77
5. Mata Pelajaran IPA.....	82
a. Hakikat Mata Pelajaran IPA	82
b. Pembelajaran IPA	84
c. Tujuan Pembelajaran IPA	88
d. Karakteristik IPA.....	89
e. Ruang Lingkup IPA	90
6. Hakikat Karakteristik Murid SD kelas 4.....	92
a. Karakteristik Murid SD kelas 4	92
b. Mengonstruksi Kemampuan Literasi Digital	94
C. Penelitian Yang Relevan.....	96
D. Kerangka Berpikir	102