

**BAHAN AJAR LITERASI BERBASIS GAMIFIKASI PEDAGOGI
DI SEKOLAH DASAR**

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd.

Prof. Dr. Endry Boeriswati M.Pd.



Disusun oleh:

Yulian Dinihari 9906921012

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2024

**PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA/ PROMOSI DOKTOR**

Promotor

Kopromotor



Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd.

Tanggal: 9 Juli '24



Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd.

Tanggal: 16 Juli '24

NAMA

TANDA TANGAN

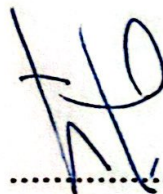
TANGGAL



Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus.

(Ketua)¹

..... 17 Juli '24



Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd

(Sekretaris)²

..... 16 Juli '24


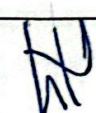

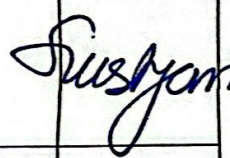
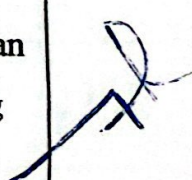

Nama : Yulian Dinihari

No. Registrasi : 9906921012

Program Studi : Linguistik Terapan

Tgl. Lulus :

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI
SETELAH UJIAN TERTUTUP**

No	Nama	Saran Perbaikan	Letak Tindak Perbaikan	Paraf (ACC)
1.	Prof. Dr. Dedi Purwana, E.S., M.Bus. (Ketua)	Uji efektivitas tambahkan peningkatan, bukan hanya perbandingan saja.	Hal 213	
2.	Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd. (Sekretaris dan Kopromotor)	Sesuai arahan penguji	Sesuai	
3.	Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd. (Promotor)	Sesuai arahan penguji	Sesuai	
4.	Prof. Dr. Ninuk Lustyantje, M.Pd. (Penguji)	Masukan proses evaluasi pada BAB II.	Hal 104	
		Validasi media jangan digabungkan, karena sangat erat kaitannya dengan gamifikasi.	Hal 188	
5.	Prof. Dr. Fathiaty Murtadho, M.Pd. (Penguji)	Pengubahan bagian bahan ajar.	Proses dengan pengembang	
		Buku Pedoman Siswa perbaiki bahasa yang terlalu tinggi.	Lampiran 407	
6.	Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. (Penguji)	Salah tik	Semua bagian salah tik,	

			sudah diperbaiki.	
		Tambahkan literasi digital dan literasi membaca dimuat dalam latar belakang.	Hal 16	
		Konstruksi pindahkan ke akhir.	Hal 74	
7.	Prof. Dr. Kisyani Laksono, M.Hum. (Penguji Luar)	Judul bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi atau berbasis pedagogi gamifikasi.	Sesuai arahan Promotor Kopromotor	
		Desain awal yang direncanakan BAB III untuk jumlah kapasitas dan dibedakan dengan BAB IV.	Hal 119	
		Pemilihan kata yang belum selesai pada buku panduan bahan ajar literasi.	Lampiran Buku Pedoman Guru dan Siswa	
		Pada halaman 98 kalimat berlebihan.	Hal 98	

Judul Proposal Disertasi :

Bahan Ajar Literasi Berbasis Gamifikasi Pedagogi di Sekolah Dasar

Nama : Yulian Dinihari

No. Registrasi : 9906921012

Angkatan : 2021

ABSTRAK

Literasi merupakan kemampuan dalam memahami, menginterpretasikan, menerapkan, dan mengevaluasi informasi secara lisan dalam berbagai situasi. Hasil Assemen Kompetensi Minimum tahun 2021 mengukur tingkat literasi siswa di Indonesia masih rendah. Pada tahun 2022 laporan PISA mengindikasikan Indonesia posisi 11 peringkat terbawah dari 81 Negara yang mengikuti Assemen. Laporan PISA mencatat Indonesia mengalami penurunan skor penilaian kemampuan membaca. Skor membaca turun dari 371 tahun 2018 menjadi 359 tahun 2022. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan mengindikasikan bahwa hambatan dalam menumbuhkan literasi terdiri dari akses materi bacaan, motivasi membaca, pemahaman membaca, keterampilan menganalisis, dan dukungan keluarga. Melalui hasil observasi dan wawancara kepada sembilan guru sekolah dasar, kebutuhan akan pentingnya pembuatan bahan ajar literasi yang menyesuaikan karakteristik guru dan siswa sekolah dasar, kebutuhan integrasi teknologi, mempunyai akses tidak terbatas, memberikan umpan balik, penghargaan, dan menjadikan pembelajaran menjadi interaktif. Maka diperlukan pendekatan gamifikasi pedagogi untuk mengakomodir kebutuhan bahan ajar literasi, sebagai upaya meningkatkan literasi siswa. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan, menguji kualitas, mengetahui kelayakan dan keefektifan bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan pada siswa dan guru di empat Sekolah Dasar yang terdapat di Provinsi DKI Jakarta tahun pelajaran 2022/2023 dan 2023/2024. Uji kelayakan bahan ajar dilakukan melalui uji pakar, uji coba *one to one*, uji coba *small group*, dan uji lapangan. Uji kelayakan menggunakan kuesioner dengan skala likert satu sampai dengan lima. Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk merancang dan mengembangkan bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi. Hasil kelayakan uji pakar materi jumlah rata-rata 3,61 atau 72,7% kategori baik, uji pakar media jumlah rata-rata 4,57 atau 92,86% kategori sangat baik, dan uji pakar bahasa rata-rata 4 atau 80% kategori sangat baik dan layak digunakan untuk uji coba selanjutnya. Tahap uji coba *one to one*, *small group*, dan uji lapangan mendapatkan jumlah rata 90,6% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba kelayakan produk menyatakan, bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi selesai pada tahap pengembangan dan layak untuk diimplementasikan. Implementasi dilakukan pada 141 siswa di empat Sekolah Dasar, kelas eksperimen diperoleh rata-rata 71 dan kelas kontrol diperoleh rata-rata 44. Hasil implementasi menyatakan bahwa terdapat peningkatan efektivitas produk bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi. Dengan demikian, bahan ajar literasi berbasis gamifikasi pedagogi dinyatakan layak diimplementasikan dan efektif meningkatkan literasi siswa sekolah dasar.

Dasar Kata Kunci: Bahan Ajar, Gamifikasi Pedagogi, Literasi

ABSTRACT

Literacy is the ability to understand, interpret, apply and evaluate information verbally in various situations. The 2021 Minimum Competency Assessment results measure students' literacy levels in Indonesia is still low. In 2022 the PISA report indicates Indonesia is in 11th place at the bottom of the 81 countries that took part in the assessment. The PISA report noted that Indonesia experienced a decline in assessment scores reading ability. Reading scores fell from 371 in 2018 to 359 in 2022. Various studies that have been carried out indicate that barriers to growing literacy consist of access to reading materials, reading motivation, reading comprehension, analytical skills, and family support. Through observations and interviews with nine teachers elementary schools, the need for the importance of making literacy teaching materials that are adapting the characteristics of elementary school teachers and students, integration needs technology, have unlimited access, provide feedback, rewards, and makes learning interactive. So it is necessary gamification approach to pedagogy to accommodate the needs of teaching materials literacy, as an effort to increase student literacy. As for the internal purpose This research is to develop, test quality, find out feasibility and effectiveness of literacy teaching materials based on gamification pedagogy. The research method used is R&D with the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Study carried out on students and teachers in four elementary schools in the province DKI Jakarta for the 2022/2023 and 2023/2024 academic years. Test the suitability of teaching materials carried out through expert testing, one to one testing, small group testing, and testing field. The feasibility test uses a questionnaire with a one to Likert scale with five. The results of the needs analysis are used to design and developing literacy teaching materials based on gamification pedagogy. Feasibility results material expert test average number 3.61 or 72.7% good category, media expert test the average number is 4.57 or 92.86% in the very good category, and the language expert test average is 4 or 80% in the very good category and is suitable for use for testing furthermore. One to one, small group and field testing stages got an average of 90.6% in the very worthy category. Test results The feasibility of the product states that literacy teaching materials are based on gamification pedagogy completed at the development stage and suitable for implementation. Implementation was carried out on 141 students in four elementary schools, classes the experiment obtained an average of 71 and the control class obtained an average of 44. Results implementation states that there is an increase in the effectiveness of the product ingredients teaching literacy based on gamification pedagogy. Thus, literacy teaching materials Gamification-based pedagogy is declared feasible to implement and effective increasing the literacy of elementary school students.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yulian Dinihari
NIM : 9906921012
Fakultas/Prodi : Linguistik Terapan
Alamat email : yuliandini07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : Bahan Ajar Literasi Berbasis Gamifikasi Pedagogi di Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta 8 Juli 2024

Penulis

(Yulian Dinihari)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yulian Dinihari
NIM : 9906921012
Jenjang : S3 (Doktor)
Program Studi : Linguistik Terapan
Konsentrasi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Angkatan : 2021
Semester : 120 (Genap) Tahun Akademik 2023/2024

Dengan ini menyatakan bahwa persetujuan ujian terbuka dan perbaikan ujian tertutup untuk pemberkasan yudisium dan wisuda adalah benar tanda tangan dan sudah mendapatkan persetujuan oleh komisi penguji. Apabila saya melanggar pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 8 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



(Yulian Dinihari)

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yulian Dinihari

NIM : 9906921012

Jenjang : S3 (Doktor)

Program Studi : Linguistik Terapan

Judul : Bahan Ajar Literasi Berbasis Gamifikasi Pedagogi di Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Disertasi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar Doktor baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Disertasi ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan promotor, kopromotor dan dewan penguji.
3. Disertasi ini ditulis dengan kaidah-kaidah ilmiah dan belum pernah dipublikasikan
4. Semua disertasi dan penelitian yang relevan yang dikutip dalam disertasi ini dicantumkan pada daftar pustaka

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 8 Juli 2024



Yulian Dinihari

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, memberikan nikmat sehat pada hamba-Nya dengan memberikan akal dan pikiran yang begitu sempurna. Tak lupa sholawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada manusia paling sempurna sebagai pemimpin umat yang arif dan bijaksana Baginda Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan seluruh umat yang patuh terhadap ajarannya sampai akhir zaman.

Berkat kekuasaan-Nya dan dengan menempuh perjuangan yang sangat panjang akhirnya penulis dapat menyelesaikan Disertasi yang berjudul Bahan Ajar Literasi Berbasis Gamifikasi Pedagogi di Sekolah Dasar. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyelesaian disertasi telah melibatkan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, perorangan maupun lembaga yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian penyusunan disertasi ini. Maka dari itu, pada kesempatan yang baik ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang penulis hormati.

Dalam proses penyusunan disertasi penulis banyak mendapat bimbingan, ilmu, arahan, dan motivasi yang sangat berharga dari Prof. Dr. Zainal Rafli, M.Pd. selaku Promotor dan Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd. selaku Kopromotor sehingga disertasi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis dengan sepenuh hati ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Selanjutnya, penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga, kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Komarudin, M.Si. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan ilmu di Universitas Negeri Jakarta dengan segala fasilitas yang tersedia.
2. Wakil Rektor Satu Bidang Akademik Dr. Ifan Iskandar, M.Pd., yang selama proses pembelajaran selalu menjadi pembimbing eksternal untuk memotivasi dalam Menyusun disertasi dan menyelesaikan studi S-3.
3. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus. yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk dapat menyusun disertasi dan menyelesaikan studi.

4. Wakil Direktur Pascasarjana Prof. Dr. Wardani Rahayu, M.Si. yang telah membantu penulis dalam proses surat menyurat selama penulis menjadi mahasiswa.
5. Koordinator Program Studi Doktor Linguistik Terapan, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Prof. Dr. Endry Boeriswati, MPd., sekaligus menjadi kopromotor yang sudah membimbing, memberikan masukan, serta saran kepada penulis dan juga mensupport dari segi emotional, spiritual serta akademik secara terus-menerus.
6. Penguji seminar proposal Prof. Dr. Ninuk Lustyantie, M.Pd. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd., dan Dr. Ratna Dewanti, M.Pd., yang telah bersedia memberikan masukan dan perbaikan sangat berguna kepada penulis dalam penyusunan proposal disertasi.
7. Penguji seminar hasil Prof. Dr. Ninuk Lustyantie, M.Pd., Prof. Dr. Fathiaty Murtadho, M.Pd., dan Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. yang telah memberikan kontribusi ilmiah, motivasi, arahan, dan bimbingan dalam menyempurnakan hasil penelitian disertasi.
8. Penguji Luar Prof. Dr. Kisyani, M.Hum. selaku Reviu Eskternal dari Universitas Negeri Surabaya yang telah berkenan membimbing saya dengan sangat detail dan cermat, sehingga disertasi ini dapat diselesaikan lebih baik lagi.
9. Penguji ahli kelayakan produk, Dr. Sofie Dewayani, P.Hd. selaku expert judgment materi. Dr. Asep Supriyana, M.Pd. selaku expert judgment Bahasa Indonesia, dan Dr. Leonard, M.Pd, selaku expert judgment media, bersama dengan pengembang bahan ajar Dr. Muh. Fauzi, M.Pd. dan Bayu Antarkusuma, M.Pd.
10. Segenap jajaran Dosen Program Studi Doktor Linguistik Terapan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah banyak memberikan bekal keilmuan, sehingga dapat menjadi pijakan bagi penulis untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang Linguistik Terapan.
11. Rektor Universitas Indraprasta PGRI Prof. Dr. H. Sumaryoto beserta jajarannya, Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Dr. Tatan Zenal Mutakin, M.Pd. beserta jajarannya, Ketua Program Studi

Mashudi Alamsyah, M.Pd. beserta jajaran pimpinan lingkungan FMIPA yang telah mendukung bak moril maupun materil, sehingga penulis dapat melanjutkan pendidikan formal tertinggi.

12. Beasiswa Pendidikan Indonesia 2021 bersama Lembaga Pengelola Dana Pendidikan (LPDP) atas bantuan pendanaan dalam penyelesaian disertasi dan mendukung penuh selama menempuh studi di Universitas Negeri Jakarta.
13. Orang-orang yang banyak berjasa dalam proses penelitian: Yuan Yolanda, S.Pd., Prawita Septiani, M.Pd. Titin, S.Pd. Wulan Sapangunandari, S.Pd., Kepala Sekolah, guru, orang tua, dan siswa kelas lima tempat melakukan penelitian SDN Pasar Baru 03 Jakarta Pusat, SDN Pademangan Timur 06, Jakarta Utara, dan SDN Kebon Kosong 17 Jakarta Pusat.
14. Teman Angkatan Seperjuangan 2021 khususnya kelas A: Wuriy Handayani, Sufi Alawiyah, Imam Santosa, Kheryadi, dan Lutfi, kalian bukan sekadar teman, melainkan saudara sejiwa yang telah berbagi tawa, air mata, serta perjuangan. Kehadiran kalian menghiasi setiap langkah perjalanan ini dengan kenangan indah yang akan selalu terpatry dalam hati. Persahabatan kita adalah anugerah yang abadi, mengalirkan kekuatan dan kehangatan yang tak pernah pudar.
15. Teman seperjuangan bersama memajukan Prodi Mclean HY, Rahmi Yulia Ningsih, Nofia Angela, Ferry Kurniawan, Rendy Pribadi, Anim Purwanto, Vita Atika Sari, Ana Berry, Fauzi Rahman, Achmad Khoiril Anam, Annas, Nia Kurniawati, Rita Agustina, Alo Karyati, dan nama lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah bersama melewati pagi, siang, dan malam dengan berjuta kenangan.
16. Teman-teman Dosen Universitas Indraprasta PGRI, khususnya Fakultas MIPA yang tidak pernah berhenti untuk mendukung penyelesaian disertasi ini: Tantry Aghnitya Sari, S.Pd., M.Si. Zakiah Fithah A'ini, M.Pd. Efri Gresinta, M.Pd.Si., Dr. Shafa Noer, M.Si., Dr. Andry Suryana, M.Pd. Arfatin Nurrahmah, M.Pd., Dandan Luhur Saraswati, M.Pd., Dr. Fitri Damayanti, M.Si., Giry Marhento, M.Pd., Martua Fery Siburian, M.Pd., Jupriadi, M.Pd., Rifqy Pratama, M.Pd., dan teman-teman lain yang tanpa mengurangi rasa hormat tidak disebutkan satu-persatu.

17. Teman setia yang telah bertahun-tahun bersama, Fita Dian Sari, S.I.Kom dan Ananda Dewi Puspita, S.E., kalian adalah pilar kekuatan yang tidak tergantikan dalam hidupku. Dukungan moral, material, dan emosional yang kalian berikan sejak dulu telah menjadi cahaya yang menerangi jalan ini. Terima kasih telah menjadi keluarga kedua bagiku dan tetap setia menganggapku sebagai sahabat sejak 2004.

Terakhir penghargaan terbesar penulis sampaikan untuk kedua orang tua Bapak dan Ibu (Alm), Adik: Rachel Rosiva dan Ernawatiy. Untuk keluarga: Suami tercinta Dr. Musringudin, M.Pd., yang telah sabar dan memberikan Ridha untuk melanjutkan studi. Terima kasih sudah menjadi teman berantem saat diskusi disertasi. Semoga ke depannya saya bisa menjadi istri yang lebih baik dan lebih sering di rumah. Anak tercinta, terkasih, dan tersayang Muhammad Rayyan El-Gibran, Rayna Daneen Elshanum yang tidak pernah kehabisan energi untuk memberikan dukungan, doa, dan perhatian kepada penulis. Maafkan selama ini Mimi tidak selalu berada di samping kalian, terima kasih sudah menemani selama proses disertasi. Semoga segala amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Jakarta, Juli 2024

Yulian Dinihari

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN	vi
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	17
C. Perumusan Masalah	17
D. Kegunaan Hasil Penelitian	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Konsep Pengembangan Model Bahan Ajar	19
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	36
1. Konsep Literasi.....	36
2. Literasi Membaca.....	62
3. Konsep Media Pembelajaran.....	73
4. Konsep Gamifikasi Pedagogi.....	77
C. Kerangka Teoretik.....	98
D. Rancangan Model.....	102
1. Analisis	105
2. Desain	106
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	107
4. Implementasi.....	108
5. Evaluasi.....	109
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	111
A. Tujuan Penelitian	111
B. Tempat dan Waktu Penelitian	111
C. Karakteristik yang Dikembangkan.....	114
1. Menyenangkan (<i>playfulness</i>).....	114
2. Memanfaatkan Elemen Gamifikasi Pedagogi.....	114

3. Keterlibatan.....	114
4. Scaffolding.....	115
5. Feedback.....	115
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	115
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	115
1) Tahap Pertama: Analisis.....	116
2) Tahap Kedua: Perencanaan Desain.....	122
3) Tahap Ketiga: Pengembangan Bahan Ajar Literasi.....	126
4) Tahap Keempat: Implementasi Bahan Ajar Literasi.....	137
5) Tahap Kelima: Evaluasi Bahan Ajar Literasi.....	140
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	141
A. Hasil Pengembangan Model.....	141
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	141
2. Perencanaan Desain Bahan Ajar Literasi.....	164
3. Pengembangan Bahan Ajar Literasi.....	175
4. Implementasi Bahan Ajar Literasi.....	201
B. Kelayakan Model.....	216
C. Efektivitas Model.....	219
D. Pembahasan.....	220
E. Keterbatasan Penelitian.....	222
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI.....	223
A. Simpulan.....	223
B. Implikasi.....	225
C. Rekomendasi.....	226
DAFTAR PUSTAKA.....	229
LAMPIRAN.....	253
RIWAYAT HIDUP.....	401

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Asesmen Kompetensi Nasional 2021	2
Gambar 1.2 Pengaruh Praktik Pembelajaran Guru terhadap Indeks Rasa Senang Membaca Siswa Indonesia	11
Gambar 1.3 Hasil Olah Data Bibliografi <i>Vos Viewers</i>	13
Gambar 1.4 Hasil Olah Data Aplikasi <i>Open Knowledge Maps</i>	15
Gambar 2.1 Integrasi Konstruktivisme dalam Bahan Ajar Literasi	35
Gambar 2.2 Piramida Membaca	49
Gambar 2.3 Tahap Kefasihan Membaca	52
Gambar 2.4 Feedback and Game Mechanics of User Types	84
Gambar 2.5 User Journey	86
Gambar 2.6 Hubungan Permainan Serious untuk Pembelajaran dan Pendidikan ..	89
Gambar 2.7 Langkah-Langkah dalam Proses Penyesuaian Gamifikasi	91
Gambar 2.8 Teori dalam Praktik Gamifikasi	92
Gambar 2.9 Kerangka Pemikiran	100
Gambar 2.10 Desain Bahan Ajar Literasi	101
Gambar 2.11 Rancangan Model Bahan Ajar Literasi	104
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Bahan Ajar	116
Gambar 3.2 <i>Game Rules</i> Pelevelan	124
Gambar 3.3 Tahapan Pengembangan Bahan Ajar Literasi	127
Gambar 3.4 Tampilan Aplikasi Bahan Ajar Literasi	129
Gambar 3.5 Tampilan Bahan Ajar Literasi	129
Gambar 3.6 Tahapan Implementasi Bahan Ajar Literasi	133
Gambar 3.7 Rumus Uji-t dan Penjelasan	139
Gambar 4.1 Visualisasi Cloud Word Hasil Wawancara Guru dan Siswa	145
Gambar 4.2 <i>Word Tree</i> dari Penggunaan Kata “Bacanya”	146
Gambar 4.3 Tema Hasil Koding Kata “Paham	147
Gambar 4.4 <i>Project Map</i> Kebutuhan Bahan Ajar Literasi	149
Gambar 4.5 Diagram Hirarkis <i>Tree Map</i> Kebutuhan Bahan Ajar Literasi	150
Gambar 4.6 Perencanaan Desain Bahan Ajar Literasi	165
Gambar 4.7 Buku Tematik Sekolah Dasar Hasil Analisis Dokumen	167

Gambar 4.8 Gambar Buku Tematik Hasil Penyuntingan.....	168
Gambar 4.9 Tampilan Desain pada <i>Articulate Storyline</i>	170
Gambar 4.10 Desain Alur Kerja Perangkat Lunak Bahan Ajar Literasi.....	171
Gambar 4.11 Halaman Awal Bahan Ajar Literasi	172
Gambar 4.12 Halaman Menu Bahan Ajar Literasi.....	172
Gambar 4.13 Halaman Materi pada Bahan Ajar Literasi.....	173
Gambar 4.14 Desain Aplikasi Android Bahan Ajar Literasi	174
Gambar 4.15 Tahapan Pengembangan Bahan Ajar	175
Gambar 4.16 Cara Menginstal Bahan Ajar Literasi.....	177
Gambar 4.17 Implementasi Bahan Ajar Literasi.....	192
Gambar 4.18 Pendapat Siswa Mengenai Bahan Ajar Literasi	194
Gambar 4.19 Hasil Uji Coba Produk Evaluasi Formatif	200
Gambar 4.20 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest	204
Gambar 4.21 Model Cost-Benefit Literasi.....	214



DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1 Hubungan Dimensi Proses Kognitif dan Pengetahuan	58
Tabel 3.1 Rentang Waktu dan Aktivitas Penelitian	112
Tabel 3.2 Kegiatan dan Tempat Penelitian	113
Tabel 3.3 Tahapan Analisis Bahan Ajar Literasi	117
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan	119
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara Capaian Literasi.....	119
Tabel 3.6 Rancangan Desain Bahan Ajar Literasi	122
Tabel 3.7 Deskripsi Tugas Kinerja Berdasarkan Taksonomi Bloom.....	126
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Materi	130
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Media.....	130
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Bahasa.....	131
Tabel 3.11 Kriteria Kelayakan Produk.....	132
Tabel 3.12 Interval Tingkat Hasil Nilai Respons.....	136
Tabel 3.13 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Kontrol	137
Tabel 4.1. Sekolah Dasar Sasaran Studi Pendahuluan.....	141
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran dan Materi Bahan Ajar Literasi.....	156
Tabel 4.3 Analisis Hasil Validasi Pakar Materi Bahan Ajar Literasi	178
Tabel 4.4 Saran dan Masukan Pakar Materi	181
Tabel 4.5 Analisis Hasil Validasi Pakar Media Bahan Ajar Literasi.....	183
Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Pakar Media	186
Tabel 4.7 Analisis Hasil Validasi Pakar Bahasa Bahan Ajar Literasi.....	187
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Pakar Bahasa	189
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Satu-Satu Siswa dan Guru.....	193
Tabel 4.10 Hasil Saran dan Masukan Siswa serta Guru Sekolah Dasar	195
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	196
Tabel 4.12 Hasil Saran dan Masukan Guru Sekolah Dasar	197
Tabel 4.13 Hasil Uji Lapangan	198
Tabel 4.14 Hasil Ringkasan Revisi Evaluasi Formatif	200
Tabel 4.15 Hasil Rata-Rata Kelas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	203

Tabel 4.14 Uji Normalitas Data Pretest	205
Tabel 4.17 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	206
Tabel 4.16 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	207
Tabel 4.19 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	208
Tabel 4.20 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N Gain Score</i>	208
Tabel 4.21 Hasil Perhitungan <i>N Gain Score</i>	209
Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis T-Test	209



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Teori, Instrumen, Hasil Wawancara.....	254
LAMPIRAN 2 Deskripsi Desain dan Draft Desain	278
LAMPIRAN 3 Pengembangan	311
LAMPIRAN 4 Implementasi	336
LAMPIRAN 5 Surat Penelitian dan Dokumentasi	394
LAMPIRAN 6 Buku Panduan Guru dan Siswa.....	399

