

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA “PEGALINU” DALAM KEMAMPUAN
LITERASI DIGITAL DAN NUMERASI DASAR KELAS III DI SD SE-
GUGUS WIBISONO KECAMATAN JATI KABUPATEN KUDUS**

Oleh :

ADE KALPIKA BUDININGTYAS

NIM 202003080

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022



**PENGEMBANGAN MEDIA “PEGALINU” DALAM KEMAMPUAN
LITERASI DIGITAL DAN NUMERASI DASAR KELAS III DI SD SE-
GUGUS WIBISONO KECAMATAN JATI KABUPATEN KUDUS**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan Konsentrasi
Pendidikan Dasar**

ADE KALPIKA BUDININGTYAS

NIM 202003080

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ade Kalpika Budiningtyas

NIM : 202003080

Program Studi : PGSD

Judul Tesis : Pengembangan Media "PEGALINU" dalam Kemampuan Literasi Digital dan Numerasi Dasar Kelas III Sddi SD se Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.



Kudus, Agustus 2022

Pembuat Pernyataan,

Ade Kalpika Budiningtyas

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto

“Dipuji Tidak TERBANG, Dihina Tidak TUMBANG, Difitnah Tetap BERJUANG..” (Atta Halilintar)

Persembahan

1. Universitas Muria Kudus, Program Studi Magister Pendidikan yang telah memberikan kesempatan belajar dan pengalaman berharga bagi peneliti dalam menimba ilmu.
2. Orang tua yang selalu melimpahkan doa dan dukungan yang tidak akan ada habisnya.
3. Suamiku Anugrah Putra Pradhana yang telah memberi dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal Tesis oleh Ade Kalpika Budiningtyas (NIM: 202003080) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Agustus 2022

Pembimbing I

Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0607036901

Kudus, Agustus 2022

Pembimbing II

Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0619097803

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,

Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

NIDN 0607036901


HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis oleh Ade Kalpika Budiningtyas (NIM 202003116) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Tim Penguji

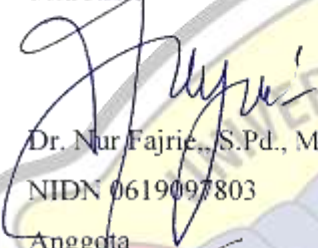
Kudus, Agustus 2022

Ketua


Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd., M.Pd.

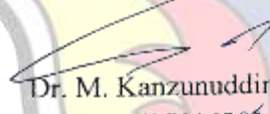
NIDN 0607036901

Sekretaris


Dr. Nur Fajrie, S.Pd., M.Pd.

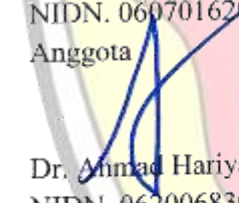
NIDN 0619097803

Anggota


Dr. M. Kanzunuddin, M.Pd.

NIDN. 0607016201

Anggota

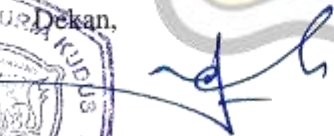

Dr. Ahmad Hariyadi, MPd.

NIDN. 0620068303

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,


Drs. Sucipto, M.Pd. Kons

NIDN. 0629086302



PRAKATA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media “Pegalinu” dalam Kemampuan Literasi Digital Dan Numerasi Dasar Kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus ”.

Tesis ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus. Penelitian ini diangkat sebagai upaya melahirkan inovasi baru dalam dunia pendidikan demi terwujudnya keberhasilan siswa. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, MSi. Rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan kesempatan belajar untuk peneliti.
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk menambah wawasan.
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang memberikan kesempatan, doa dan arahan dalam penulisan tesis ini.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd sebagai dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis.
5. Dr. Nur Fajrie, M.Pd Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya tesis ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.

7. Kepala SD se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
8. Kepala Sekolah dari SD 1 Ngembal Kulon, SD 2 Ngembal Kulon, SD 3 Ngembal Kulon, SD 4 Ngembal Kulon, dan SD 2 Tumpang Krasak yang memberikan tempat untuk penelitian
9. Teman-teman guru dan karyawan SD 2 Ngembal Kulon atas dukungan dan pengertiannya.
10. Siswa Kelas III dari SD 1 Ngembal Kulon, SD 2 Ngembal Kulon, SD 3 Ngembal Kulon, SD 4 Ngembal Kulon, dan SD 2 Tumpang Krasak yang telah berpartisipasi dalam penelitian
11. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana UMK Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 11, sebagai teman berbagi rasa dalam suka dan duka dan atas segala bantuan dan kerjasamanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan tesis ini
12. Keluarga tercinta atas dorongan, do'a, pengertian, dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai studi hingga selesainya tesis ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan tesis ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di masa depan.

Kudus, Agustus 2022

Ade Kalpika Budiningtyas

ABSTRACT

Kalpika Budiningtyas, Ade. 2022. "Development of "Pegalinu" Media in Class III Digital Literacy and Basic Numeracy Skills in Elementary Schools throughout the Wibisono Cluster, Jati District, Kudus Regency". Thesis. Basic Education Study Program Concentration of Elementary School Teacher Education. Graduate program. Muria Kudus University. Advisor I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Advisor II Dr. Nur Fajrie, M.Pd.

Keywords: Development, learning media, literacy, numeracy

This study aims to analyze needs, develop products in the form of *game* in third grade elementary school. The learning media developed are media through android applications that can be operated using computers, androids and gadgets *offline* or *online*. In addition, the development of *game* literacy and numeracy *game* in digital literacy and basic numeracy skills for third grade elementary schools in the Wibisono cluster, Jati District, Kudus Regency.

This research is a research development or *Research and Development (R&D)* using the Borg and Gall development method which aims to develop android-based learning media in thematic learning by paying attention to three aspects of quality, namely valid, practical and effective. Data analysis consists of qualitative data and quantitative data. Qualitative data analysis used to analyze how the responses of teachers and students in carrying out thematic learning using the android-based "PEGALINU" media. Meanwhile, quantitative data analysis was used to analyze the data collected from the questionnaire.

Based on the results of interviews, questionnaires, and observations made, it can be concluded that the level of learning media needs for *of* literacy and numeracy games in the form *games* android-based. The results of this media development have been tested for effectiveness with the results of accumulated scores by 3 material validators, namely 53,52,52 out of a maximum score of 60. An average of 87% of material expert validators were obtained. The accumulation of 3 media expert validators, namely 63.70 and 71 from a maximum score of 80, obtained an average percentage of 85%. The accumulation of expert users is 15,16,17 from a maximum score of 20, an average percentage of 80% is obtained. So that all three are included in the "Very Eligible" criteria. Eligibility is also supported by the results of student and teacher questionnaire responses which show an average percentage of 80.97% and 86.28% with the criteria of "Good" and "Very Good". Based on the results of *of the T test*, it was found that $t_{\text{arithmetic}} > t_{\text{table}}$, which is $4.822 > 1.674$, it can be concluded that there is a significant difference between the experimental group and the control group so that the PEGALINU media is effective in digital literacy and basic numeracy skills

for class III in elementary schools in the Wibisono sub-district. Jati Kudus Regency.

ABSTRAK

Ade Kalpika Budiningtyas 2022. “ Pengembangan Media “Pegalinu” Dalam Kemampuan Literasi Digital Dan Numerasi Dasar Kelas III di SD Se-Gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus”. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Pembimbing II Dr. Nur Fajrie, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, literasi, numerasi

Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan, mengembangkan produk berupa media pembelajaran *game* literasi dan numerasi pada kelas III SD. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media melalui aplikasi android yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer, android dan gadget secara *offline* ataupun *online*. Selain itu, pengembangan media *game* literasi dan numerasi “PEGALINU” guna membuktikan keefektifan media pembelajaran *game* literasi dan numerasi dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III SD segugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran tematik dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis dan efektif. Analisis data terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis bagaimana tanggapan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran tematik dengan menggunakan media “PEGALINU” yang berbasis android. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket.

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan media *game* literasi numerasi dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media yang dikembangkan berdasarkan analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan siswa media pembelajaran *game* literasi numerasi cukup dibutuhkan dalam pembelajaran sesuai dengan wawancara dan observasi di lapangan yang telah dilakukan. Hasil pengembangan media ini telah diuji keefektifan dengan hasil akumulasi skor oleh validator materi yaitu 53,52,52 dari skor maksimal 60. Diperoleh rata-rata 87% dari validator ahli materi. Akumulasi dari validator ahli media yaitu 63,70 dan 71 dari skor maksimal 80 diperoleh rata-rata presentase 85%. Akumulasi dari ahli pengguna yaitu 15,16,17 dari skor maksimal 20 diperoleh rata-rata presentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil *Uji T* yakni didapatkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,822 > 1,674$, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control sehingga media PEGALINU

efektif dalam kemampuan literasi digital dan numerasi dasar kelas III di SD se gugus Wibisono Kecamatan Jati Kabupaten Kudus.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	vii
ABSTRACT	x
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Cakupan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.7. Spesifikasi Produk	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	9
2.1. Kajian Teori	9
2.2. Kajian Penelitian Sebelumnya	15
2.3. Kerangka Berpikir	19
2.4. Hipotesis	21

BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1. Desain Penelitian	22
3.2. Prosedur Penelitian	22
3.3. Sumber dan Jenis Data Penelitian.....	28
3.4. Teknik Pengumpulan Data	29
3.5. Instrumen Penelitian	30
3.6. Uji Keabsahan Data	33
3.7. Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.2 Pembahasan	55
BAB V SIMPULAN DAN PENUTUP	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	71

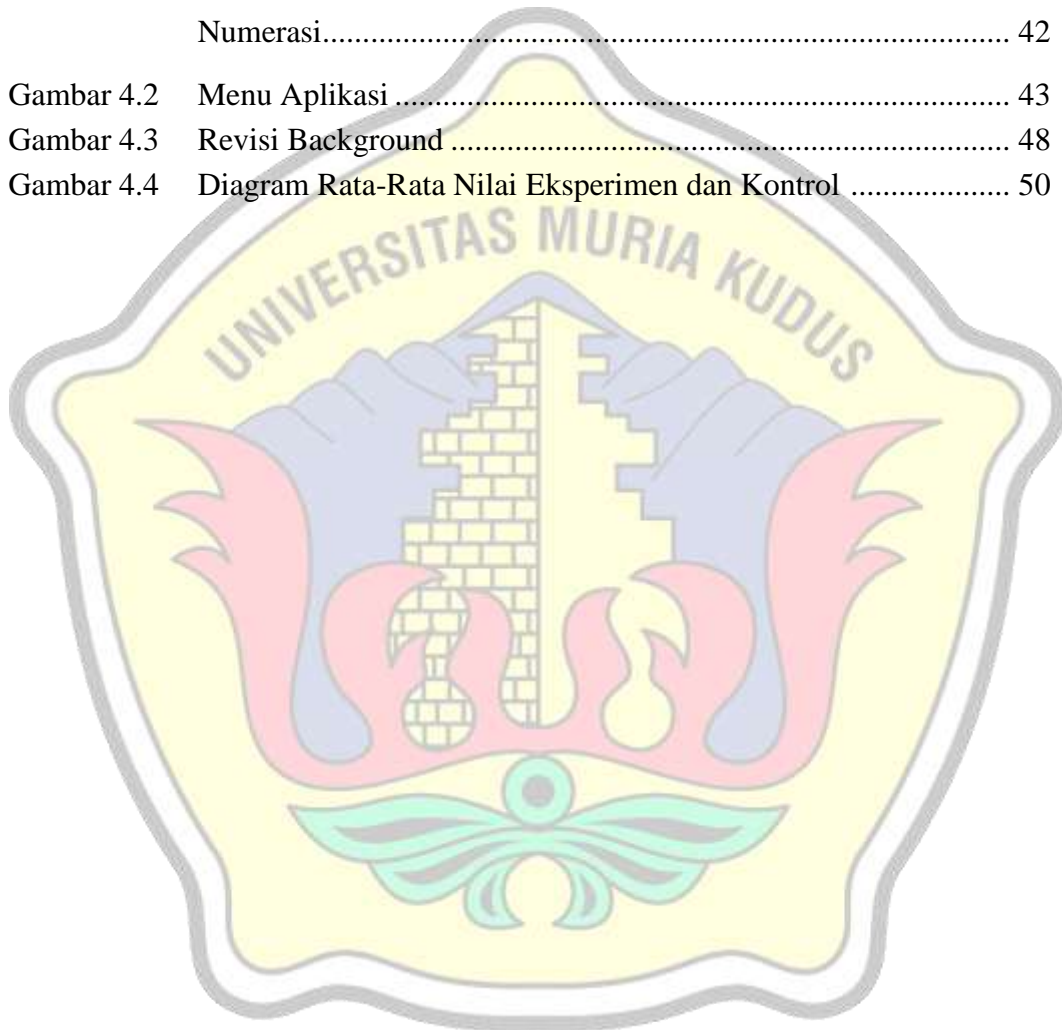


DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Komponen Literasi Numerasi dalam Cakupan Matematika K13 14
Tabel 3.1	Analisis Kompetensi Dasar dan Indicator 24
Tabel 3.2	Pedoman Wawancara Guru terhadap Media PEGALINU 30
Tabel 3.3	Pedoman Wawancara Siswa terhadap Media PEGALINU..... 30
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Materi 31
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Media 31
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Kuesioner Penilaian Uji Ahli Penggunaan 32
Tabel 3.7	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media PEGALINU..... 33
Tabel 3.8	Kisi-Kisi Angket Respon Guru Terhadap Media PEGALINU 33
Tabel 3.9	Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Berskala 4..... 37
Tabel 4.1	Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pegelinu 40
Tabel 4.2	Indikator Skor Validasi 44
Tabel 4.3	Hasil Penilaian Validator Terhadap Produk..... 44
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Validator Materi..... 45
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Validator Media 45
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Validator Pengguna..... 46
Tabel 4.7	Skema <i>Post-test Only Control Group Design</i> 48
Tabel 4.8	Data Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 49
Tabel 4.9	Uji Normalitas 51
Tabel 4.10	Uji Homogen Kelompok Eksperimen dan Kontrol 51
Tabel 4.11	Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama..... 53
Tabel 4.12	Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba Lapangan Utama..... 54

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 2.1	Skema Kerangka Berfikir Penelitian Pengembangan	20
Gambar 3.1	Prosedur Pengembangan Borg and Gall.....	22
Gambar 3.2	Media yang digunakan sebelumnya	25
Gambar 4.1	Desain Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Literasi Numerasi.....	42
Gambar 4.2	Menu Aplikasi	43
Gambar 4.3	Revisi Background	48
Gambar 4.4	Diagram Rata-Rata Nilai Eksperimen dan Kontrol	50



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1. Lembar Wawancara dengan Guru	72
Lampiran 2. Lembar Wawancara dengan Siswa.....	74
Lampiran 3. Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru	76
Lampiran 4. Angket Analisis Kebutuhan Siswa dalam Pembelajaran.....	82
Lampiran 5. Lembar Validasi Media Pegalinu	86
Lampiran 6. Lembar Validasi Media Pegalinu Oleh Ahli Media	88
Lampiran 7. Lembar Validasi Media Pegalinu Oleh Ahli Pengguna	90
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa Uji Lapangan Utama.....	92
Lampiran 9. Soal Tes	94
Lampiran 10. Validitas dan Tingkat Kesukaran Soal	100
Lampiran 11. Reliabilitas Soal.....	104
Lampiran 12. Daftar Nilai SD 1 Ngembal Kulon (Eksperimen)	105
Lampiran 13. Daftar Nilai SD 1 Ngembal Kulon (Kontrol).....	106
Lampiran 14. Uji Normalitas	107
Lampiran 15. Uji Homogenitas.....	108
Lampiran 16. Uji Kefektifan (Uji T)	109
Lampiran 17. Surat Ijin Penelitian	110
Lampiran 18. Foto Kegiatan	112