

**LAMPIRAN- LAMPIRAN**

**LAMPIRAN A**  
**INSTRUMENT PENELITIAN**

1. Pedoman Wawancara
2. Angket Validasi Ahli Media
3. Angket Validasi Ahli Materi
4. Angket Validasi Praktisi
5. Angket Respon Siswa
6. Kisi- Kisi Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa
7. Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa
8. Rubrik Penilaian Tes Praktik Literasi Digital
9. Lembar Tes Praktik Literasi Digital Siswa

**PEDOMAN WAWANCARA**  
**Guru Sekolah SDN CIPANAS**

A. Tujuan:

Adapun tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah SDN CIPANAS

B. Pertanyaan Panduan

Guru SD

a. Identitas Diri

- 1) Nama : Risma Puspitasari
- 2) Guru Kelas : Lima B (5B)
- 3) Alamat : Jl. Kopeng
- 4) Pendidikan Terakhir : Sarjana

b. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana ibu/pak merancang kegiatan pembelajaran di kelas?
2. Apakah ibu/pak sering menggunakan media/ alat bantu pembelajaran? Jika ya, apa?
3. Apa metode pembelajaran yang paling sering ibu/pak gunakan di kelas?
4. Apakah ada tantangan yang dihadapi dalam melibatkan semua siswa agar aktif dalam pembelajaran?
5. Bagaimana cara ibu/pak mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?
6. Apakah ada perbedaan signifikan dalam kemampuan baik dari segi afektif, psikomotor dan kognitif siswa di kelas?
7. Apakah siswa lebih suka belajar melalui cara tertentu, misalnya visual, kinestetik, atau auditorial? Bagaimana Anda menyesuaikan gaya belajar mereka?
8. Bagaimana cara ibu/pak melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran?
9. Apakah ibu/pak sering menggunakan pendekatan berbasis proyek/ praktik di kelas?

10. Bagaimana ketercapaian hasil pembelajaran IPA di sekolah ini apakah sudah maksimal?
11. Apa kesulitan yang dihadapi ketika proses pembelajaran IPA?
12. Bagaimana ibu/pak mengintegrasikan materi dari berbagai disiplin ilmu (misalnya, sains, teknologi, matematika) dalam satu pembelajaran?
13. Apakah ibu/pak sudah pernah menerapkan pendekatan STEM dalam pembelajaran?
14. Apa peran teknologi atau interaksi siswa dengan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran?
15. Apakah siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang melibatkan desain, eksperimen, dan pemecahan masalah secara kolaboratif?
16. Apakah ibu/pak sudah familiar dengan *Engineering Design Process* (EDP)? Jika ya, bagaimana ibu/pak melihat penerapan proses ini di kelas?

## **Lembar Pedoman Wawancara 2**

### **PEDOMAN WAWANCARA Guru Sekolah SDN CIPANAS**

#### **A. Tujuan:**

Adapun tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran kepada siswa di sekolah SDN CIPANAS

#### **B. Pertanyaan Panduan Guru SD**

##### **a. Identitas Diri**

- 1) Nama : RP
- 2) Guru Kelas : Lima B (5B)
- 3) Alamat : Jl. Kopeng
- 4) Pendidikan Terakhir : Sarjana

##### **b. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pandangan ibu tentang penggunaan teknologi berbasis web dalam pembelajaran di sekolah dasar?
2. Bagaimana ibu melihat potensi website sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar ?
3. Apa kendala yang biasanya ibu hadapi ketika mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran ?
4. Bagaimana kesiapan sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dari segi infrastrukturnya?
5. Bagaimana tingkat literasi digital siswa di sekolah menurut pendapat ibu?
6. Apakah ibu sering menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar? Bagaimana reaksi dan partisipasi siswa?
7. Dalam aspek literasi digital ibu melihat kekuatan dan kelemahan siswa dalam hal mengakses, memahami, dan menggunakan informasi digital?

8. Bagaimana peran ibu dalam membantu siswa mengembangkan literasi digital terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi?
9. Sejauh mana siswa mampu menggunakan teknologi untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk konten digital yang orisinal dan inovatif?

## **2. Angket Validasi Ahli Media**

### **a. Kisi- kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

#### **KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>No. Butir</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1	Desain tata letak	1,2,3	3 Butir
2	Desain Teks	4,5,6	3 Butir
3	Bahasa	7,8,9	3 Butir
4	Desain Gambar	10,11,12,13	4 Butir
5	Penggunaan	14,15	2 Butir
Total			15 Butir

## Lampiran 3.2 Lembar Instrumen Validasi Media

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Website Edu STEM EDP</i> ) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar
Penyusun	Elsa Ayu Humaira

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Jabatan :  
Instansi :

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5

Bagus = 4

Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

### E. Penilaian Aspek Media

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Desain tata letak	1. Ketepatan desain menu beranda <i>website Edu STEM EDP</i>					
		2. Ketepatan penempatan fitur <i>website Edu STEM EDP</i> memudahkan siswa dalam melatih/mengembangkan literasi digital					
		3. Ketepatan proporsi <i>layout website website Edu STEM EDP</i>					
2.	Desain teks	4. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>					
		5. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>					
		6. Ketepatan pemilihan warna <i>teks</i>					
3.	Bahasa	7. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berpikir peserta didik					
		8. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi IPA					
		9. Kesantunan bahasa yang digunakan sesuai dengan materi IPA					
4.	Desain Gambar	10. Kesesuaian pemilihan gambar dan video pada masing-masing pembahasan					
		11. Kualitas tampilan gambar					
		12. Ketepatan ukuran gambar					

		13. Kemenarikan gambar yang disajikan sesuai dengan materi IPA					
5.	Penggunaan	14. Kemudahan dalam penggunaan media <i>website Edu STEM EDP</i>					
		15. Kemampuan media <i>website</i> menambah pengetahuan peserta didik					

**Kritik dan Saran:**

Sukabumi,

Validator Media

.....

### **3. Angket Validasi Ahli Materi**

#### **a. Kisi- Kisi Validasi Instrumen Materi**

##### **KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI**

<b>Aspek</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kelayakan isi	1-5	5
Kelayakan Penyajian	6-8	3
Kesesuaian Bahasa	9-10	2
Total		10

(Safira dkk., 2021)

## b. Lembar Angket Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Website Edu STEM EDP</i> ) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar
Penyusun	Elsa Ayu Humaira

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Jabatan :  
Instansi :  
Hari/tanggal :

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas materi pada media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi pada produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5  
Bagus = 4  
Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

### E. Penilaian Aspek Materi

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Kelayakan isi	1. Materi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa					
		2. Materi sesuai dengan materi IPAS di SD					
		3. Materi menggambarkan keterkaitan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM)					
		4. Materi disajikan sesuai dengan tahapan <i>Engineering Design Process</i> (EDP) yang dirancang dalam menu modul ajar					
		5. Disediakan referensi proyek yang sesuai dengan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM) <i>Engineering Design Process</i> (EDP) dalam menu galeri proyek					
2.	Kelayakan Penyajian	6. Materi disajikan dengan tata letak yang rapi					
		7. Materi dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman					
		8. Disediakan evaluasi untuk mengukur literasi siswa pada menu asesmen					
3.	Kesesuaian Bahasa	9. Istilah teknis dijelaskan dengan jelas dan sederhana					

		10. Materi bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan					
--	--	---	--	--	--	--	--

**Kritik dan Saran:**

Sukabumi,  
Validator Materi

.....

#### **4. Angket Validasi Praktisi**

##### **a. Kisi- kisi Instrumen Validasi Praktisi**

#### **KISI-KISI VALIDASI INSTRUMEN PRAKTIKI**

<b>Aspek</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Kelayakan isi	1	1
Kelayakan Penyajian	2-3	2
Kesesuaian Bahasa	4-5	2
Desain Teks	6-7	2
Desain Tata letak	8-9	2
Bahasa	10-11	2
Desain gambar	12-13	2
Penggunaan	14-15	2
Total		15

## b. Lembar Angket Validasi Ahli Praktisi

### INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI

<b>Judul Penelitian</b>	<b>Pengembangan Media Pembelajaran (<i>Website</i> Edu STEM EDP) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar</b>
<b>Penyusun</b>	<b>Elsa Ayu Humaira</b>

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Jabatan :  
Instansi :  
Hari/tanggal :

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

6. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli praktisi tentang kualitas keseluruhan dari materi dan media pembelajaran
7. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
8. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
9. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi pada produk ini.
10. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5  
Bagus = 4  
Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1. Kelayakan isi	1. Materi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa					
	2. Materi sesuai dengan materi IPAS di SD					
	3. Materi menggambarkan keterkaitan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM)					
	4. Materi disajikan sesuai dengan tahapan <i>Engineering Design Process</i> (EDP) yang dirancang dalam menu modul ajar					
	5. Disediakan referensi proyek yang sesuai dengan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM) <i>Engineering Design Process</i> (EDP) dalam menu galeri proyek					
2. Kelayakan Penyajian	6. Materi disajikan dengan tata letak yang rapi					
	7. Materi dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman					
	8. Disediakan evaluasi untuk mengukur literasi siswa pada menu asesmen					
3. Kesesuaian Bahasa	9. Istilah teknis dijelaskan dengan jelas dan sederhana					
	10. Materi bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan					
4. Desain tata letak	11. Ketepatan desain menu beranda <i>website Edu STEM EDP</i>					

		12. Ketepatan penempatan fitur <i>website Edu STEM EDP</i> memudahkan siswa dalam melatih/mengembangkan literasi digital					
		13. Ketepatan proporsi <i>layout website website Edu STEM EDP</i>					
5.	Desain teks	14. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>					
		15. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>					
		16. Ketepatan pemilihan warna <i>teks</i>					
6.	Bahasa	17. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berpikir peserta didik					
		18. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi IPA					
		19. Kesantunan bahasa yang digunakan sesuai dengan materi IPA					
7.	Desain Gambar	20. Kesesuaian pemilihan gambar dan video pada masing-masing pembahasan					
		21. Kualitas tampilan gambar					
		22. Ketepatan ukuran gambar					
		23. Kemenarikan gambar yang disajikan sesuai dengan materi IPA					
8.	Penggunaan	24. Kemudahan dalam penggunaan media <i>website Edu STEM EDP</i>					
		25. Kemampuan media <i>website</i> menambah pengetahuan peserta didik					

**Kritik dan Saran:**

Sukabumi,  
Validator Ahli Praktisi

.....

5. Angket Respon Siswa

a. Kisi- kisi Angket Respons Peserta Didik

**KISI- KISI ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK**

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Nomor Butir</b>	<b>Jumlah Butir</b>
1	Tampilan	1-3	3
2	Penggunaan Media	4-6	3
3	Isi	7	1
4	Reaksi Pengguna	8-15	8
Total			10

## b. Lembar Angket Respons Siswa

### LEMBAR ANGKET RESPONS SISWA

#### A. Identitas

Nama:

Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

Bacalah baik-baik semua pernyataan yang ada sebelum menjawabnya, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (5,4,3,2,1) yang Anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan Anda sesungguhnya.

#### C. Keterangan :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 =Ragu- ragu
- 2 =Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

#### D. Penilaian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan media berupa <i>website</i> menarik dan mudah dipahami					
2	Desain media <i>website</i> nyaman dan tepat saat menggunakannya					
3	Petunjuk di media <i>website</i> mudah dan jelas, saya dapat dengan mudah menemukan informasi yang saya perlukan					
4	Saya merasa mudah menggunakan fitur-fitur yang ada di media <i>website</i> ini untuk belajar					

5	Media <i>website</i> ini membantu saya dalam mengakses materi pembelajaran dengan lebih efektif					
6	Media <i>website</i> ini mendukung proses belajar saya dengan memberikan pengalaman belajar yang baru					
7	Materi yang disediakan media <i>website</i> ini mudah dipahami dan sesuai dengan materi pelajaran					
8	Isi media <i>website</i> ini memberikan informasi yang bermanfaat dan meningkatkan pemahaman saya terkait materi IPA					
9	Saya merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media <i>website</i> ini					
10	Saya merasa media <i>website</i> ini membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif					
11	Saya merasa penggunaan <i>website</i> ini meningkatkan keterampilan digital yang berguna untuk belajar dan kehidupan sehari-hari					
12	Saya merasa percaya diri dalam mencari informasi untuk keperluan belajar menggunakan media digital					
13	Saya tertarik menggunakan sumber belajar digital lainnya untuk belajar mandiri					
14	<i>Website</i> ini membantu saya belajar cara menggunakan teknologi dengan lebih baik					

15	Penggunaan <i>website</i> ini meningkatkan minat saya dalam memanfaatkan perangkat digital (seperti komputer, tablet, <i>handphone</i> ) untuk belajar					
----	--	--	--	--	--	--

## 6. Kisi- Kisi Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa

### a. Kisi- kisi Lembar Angket Kemampuan Awal dan Tes Praktik Literasi Digital Siswa

#### KISI-KISI LEMBAR ANGKET LITERASI DIGITAL

<b>Indikator</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Nomor Butir</b>
<i>The Ability to Find and select Information</i>	1. Mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain 2. Mendownload file dari media digital 3. Mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di perangkat digital	1-3
<i>Communication</i>	4. Berbagi informasi melalui media digital	4
<i>Creatin Content</i>	5. Memahami fitur dan fungsi dari suatu media digital 6. Menyimpan hasil karya di folder media digital 7. mengetahui tentang hak cipta dan lisensi yang berkaitan dengan pembuatan konten	5-7
<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	8. Menganalisis suatu informasi 9. Merefleksi informasi yang diperoleh	8-9
<i>Problem Solving</i>	10. Memanfaatkan media digital	10

## 7. Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa

### ANGKET KEMAMPUAN AWAL LITERASI DIGITAL SISWA

#### A. Identitas

Nama:

Kelas :

#### B. Petunjuk Pengisian

Bacalah baik-baik semua pernyataan yang ada sebelum menjawabnya, kemudian berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban (5,4,3,2,1) yang Anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan Anda sesungguhnya.

#### C. Keterangan :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 =Ragu- ragu
- 2 =Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

#### D. Penilaian

No.	Pernyataan	Jawaban				
		5	4	3	2	1
1	Saya dapat mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain					
2	Saya dapat mendownload file dari media digital					
3	Saya dapat mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di perangkat digital					
4	saya dapat berbagi file kepada teman melalui media digital					
5	saya dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik					

6	saya dapat menyimpan hasil karya di folder media digital				
7	Saya dapat mengetahui bahwa beberapa konten, seperti gambar, video, audio, animasi, termasuk konten <i>YouTube</i> dan media sosial lainnya, memiliki hak cipta				
8	saya dapat menganalisis suatu informasi itu benar atau tidak				
9	Saya dapat menyampaikan kembali informasi yang diperoleh di media digital				
10	Saya dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran				

8. Rubrik Penilaian Tes Praktik Literasi Digital

**RUBRIK TES PRAKTIK LITERASI DIGITAL**

No	Indikator	Pernyataan	Kriteria Penilaian	Deskripsi	Skor
1	<i>The Ability to Find and select Information</i>	a. Dapat mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain	Sangat Kurang	Siswa tidak mampu mengakses informasi atau hanya dapat mengakses sedikit informasi dengan bantuan	1
			Kurang	Siswa kesulitan mengakses informasi secara mandiri dan hanya mengakses informasi terbatas	2
			Cukup	Siswa dapat mengakses informasi secara mandiri, namun membutuhkan beberapa petunjuk atau bantuan dalam menggunakan fitur	3
			Baik	Siswa dapat mengakses berbagai jenis informasi dengan cukup lancar menggunakan fitur yang tersedia	4
			Baik Sekali	Siswa mampu secara mandiri mengakses berbagai jenis informasi dengan efisien dan tanpa bantuan apa pun	5
		b. Dapat mendownload file dari media digital	Sangat kurang	Siswa tidak dapat mendownload file dari media digital meskipun telah diberikan bantuan	
			Kurang	Siswa kesulitan mendownload file dari media digital	

				dan membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan	
			Cukup	Siswa dapat mendownload file dari media digital dan membutuhkan bantuan dengan sedikit kesalahan	
			Baik	Siswa dapat mendownload file dari media digital dengan sedikit kesalahan	
			Baik sekali	Siswa dapat mendownload file dari media digital dengan cepat dan tanpa kesalahan	
		c. Dapat mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di media digital	Sangat kurang	Siswa tidak dapat menggunakan fitur pencarian di media digital meskipun telah diberikan bantuan	
			Kurang	Siswa kesulitan dalam menggunakan fitur pencarian di media digital dan membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan	
			Cukup	Siswa dapat menggunakan fitur pencarian di media digital dan membutuhkan bantuan dengan sedikit kesalahan	
			Baik	Siswa dapat menggunakan fitur pencarian di media digital tanpa kesalahan dan menunjukkan pemahaman yang baik	
			Baik sekali	Siswa dapat menggunakan fitur	

				pencarian di media digital dengan cepat dan tanpa kesalahan serta menunjukkan pemahaman yang sangat baik	
2	<i>Communication</i>	a. Dapat berbagi file kepada teman melalui media digital	Sangat Kurang	Siswa tidak menunjukkan kemampuan untuk berbagi file	1
			Kurang	Siswa menunjukkan kesulitan dan membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan tugas	2
			Cukup	Siswa dapat berbagi file dengan sedikit kesalahan dan membutuhkan bantuan sesekali	3
			Baik	Siswa dapat berbagi file dengan sedikit kesalahan dan dilakukan dengan pemahaman yang baik	4
			Baik Sekali	Siswa dapat berbagi file dengan cepat dan tanpa kesalahan serta menunjukkan kemampuan melalui proses berbagi file	5
3	<i>Creating Content</i>	a. Dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik	Sangat Kurang	Siswa tidak dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik meskipun telah diberikan panduan	1
			Kurang	Siswa kesulitan memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dan membutuhkan	2

				bantuan untuk menyelesaikan	
			Cukup	Siswa dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan beberapa kesalahan dan membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan	3
			Baik	Siswa dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan sedikit kesalahan dan menunjukkan pemahaman yang baik	4
			Baik Sekali	Siswa dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan tepat dan tanpa kesalahan	5
		b. Dapat menyimpan hasil karya di folder media digital	Sangat kurang	Siswa tidak dapat menyimpan hasil karya di folder media digital	
			Kurang	Siswa dapat menyimpan hasil karya di folder media digital dengan banyak bantuan	
			Cukup	Siswa dapat menyimpan hasil karya di folder media digital dengan cukup bantuan	
			Baik	Siswa dapat menyimpan sendiri hasil karya di folder media digital dengan sedikit kesalahan	
			Baik sekali	Siswa dengan lancar dan mandiri	

				dapat menyimpan hasil karya di folder media digital tanpa kesalahan	
		c. Dapat mengetahui bahwa beberapa konten, seperti gambar, video, audio, animasi, termasuk konten youtube dan media sosial lainnya, memiliki hak cipta	Sangat kurang	Siswa tidak mengetahui bahwa konten seperti gambar, video, audio, dan lainnya memiliki hak cipta.	
			Kurang	Siswa tidak mengetahui bahwa konten memiliki hak cipta tapi mengetahui konten tersebut memiliki pencipta	
			Cukup	Siswa mengetahui bahwa konten memiliki hak cipta tapi belum paham cara menggunakannya	
			Baik	Siswa mengetahui bahwa konten memiliki hak cipta dan mengerti pentingnya menghormati hak cipta	
			Baik sekali	Siswa mengetahui bahwa konten memiliki hak cipta dan paham cara menggunakannya dengan benar	
4	<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	a. Dapat menganalisis suatu informasi itu benar atau tidak	Sangat Kurang	Siswa tidak dapat membedakan apakah informasi itu benar atau salah	1
			Kurang	Siswa kesulitan dalam membedakan apakah informasi itu benar atau salah dan membutuhkan bantuan	2

			Cukup	Siswa dapat menganalisis sebagai informasi namun masih sering ragu tentang kebenarannya	3
			Baik	Siswa dapat menganalisis informasi dengan baik dan tidak ragu tentang kebenarannya	4
			Baik Sekali	Siswa dapat menganalisis sebagai informasi dengan baik dan selalu memastikan kebenarannya	5
		b. Dapat menyampaikan kembali informasi yang diperoleh di media digital	Sangat kurang	Siswa tidak dapat menyampaikan informasi yang diperoleh dari media digital dengan jelas	
			Kurang	Siswa dapat menyampaikan informasi yang diperoleh dari media digital namun masih belum jelas	
			Cukup	Siswa dapat menyampaikan informasi yang diperoleh dari media digital dengan cukup jelas namun masih terdapat beberapa kekurangan dalam penjelasan	
			Baik	Siswa dapat menyampaikan informasi dengan jelas. Penjelasan cukup lengkap dan mudah dipahami.	
			Baik sekali	Siwa dapat menyampaikan informasi dengan	

				sangat jelas dan mudah dipahami	
5	<i>Problem Solving</i>	a. Dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran	Sangat Kurang	Siswa tidak dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung pembelajaran	1
			Kurang	Siswa dapat memanfaatkan media digital dengan bantuan, namun belum efektif dalam mendukung pembelajaran	2
			Cukup	Siswa dapat memanfaatkan media digital dengan cukup efektif untuk mendukung pembelajaran	3
			Baik	Siswa dapat memanfaatkan media digital dengan efektif dan membantu proses pembelajaran dengan baik	4
			Baik Sekali	Siswa dapat memanfaatkan media digital dengan sangat efektif dan mendukung pembelajaran secara mandiri	5

9. Lembar Tes Praktik Literasi Digital Siswa

**Lembar Penilaian Tes Praktik Literasi Digital Siswa**

No.	Aspek/Indikator	Skor Tiap Siswa			
		No. Siswa .....	No. Siswa .....	No. Siswa .....	No. Siswa .....
<b>1. <i>The Ability to Find and select Information</i></b>					
a.	Dapat mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain				
b.	Dapat mendownload file dari media digital				
c.	Dapat mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di perangkat digital				
<b>2. <i>Communication</i></b>					
a.	Dapat berbagi file kepada teman melalui media digital				
<b>3. <i>Content- creation</i></b>					
a.	Dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik				
b.	Dapat menyimpan hasil karya di folder media digital				
c.	Dapat mengetahui bahwa beberapa konten, seperti gambar, video, audio, animasi, termasuk konten <i>youtube</i> dan media sosial lainnya, memiliki hak cipta				
<b>4. <i>Critical Thinking and Evaluation</i></b>					
a.	Dapat menganalisis suatu informasi itu benar atau tidak				
b.	Dapat menyampaikan kembali informasi yang diperoleh di media digital				
<b>5. <i>Problem Solving</i></b>					
a.	Dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran				

**LAMPIRAN B**  
**HASIL ANGKET INSTRUMENT PENELITIAN**

1. Hasil Wawancara
2. Hasil Validasi Ahli Media
3. Hasil Validasi Ahli Materi
4. Hasil Validasi Ahli
5. Hasil Validasi Praktisi
6. Hasil Angket Respon Siswa

## 1. Hasil Wawancara

### Hasil Wawancara

CATATAN LAPANGAN HASIL WAWANCARA	
Nama Informan : Risma Puspitasari	
Guru Kelas : 5B (Lima B)	
Tanggal : 12 Oktober 2024	
Keterangan :	
P = Peneliti	
I= Informan	
P	Bagaimana ibu/pak merancang kegiatan pembelajaran di kelas?
I	<i>Perancangan untuk kegiatan pembelajaran di kelas menggunakan modul pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum</i>
P	Apakah ibu sering menggunakan media/ alat bantu pembelajaran? Jika ya, apa
I	<i>Pakai proyektor pakai media biasa</i>
P	Apa metode pembelajaran yang paling sering ibu/pak gunakan di kelas?
I	<i>Metode pembelajaran kelompok, karena sekarang menggunakan kurikulum merdeka. Jadi anak-anak yang aktif, kita sebagai guru hanya sebagai fasilitator saja</i>
P	Apakah ada tantangan yang dihadapi dalam melibatkan semua siswa agar aktif dalam pembelajaran?
I	<i>Dikarenakan tidak ada anak yang disabilitas jadi biasa saja hanya tidak dapat diam karena kebanyakan siswanya kinestetik. Bervariasi ada yang memang sudah aktif ada yang belum</i>
P	Bagaimana cara ibu mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan?
I	<i>Kalau misalnya dikasih soal atau kita bertanya siswa tersebut dapat menjawab, lalu dilihat dari nilai berarti siswa tersebut sudah paham terhadap materi</i>
P	Apakah ada perbedaan signifikan dalam kemampuan baik dari segi afektif, psikomotor dan kognitif siswa di kelas?
I	<i>Standar tidak ada yang rendah banget ataupun tinggi banget</i>
P	Apakah siswa lebih suka belajar melalui cara tertentu, misalnya visual, kinestetik, atau auditorial? Bagaimana Anda menyesuaikan gaya belajar mereka?
I	<i>Misalnya hari ini belajar matematika materi nya ceramah dulu lalu dikelompokkan dan praktek belajar di luar jadi semua anak yang kinestetik terjun dan yang gaya belajar visual maupun auditorial disesuaikan semua. Karena apabila diberikan gaya belajar dengan cara menonton saja, anak yang kinestetik akan cepat bosan.</i>
P	Bagaimana cara ibu melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran?
I	<i>Pakai ulangan harian, pakai Asesment</i>
P	Apakah ibu sering menggunakan pendekatan berbasis proyek/ praktik di kelas?
I	<i>Biasanya dalam mata pelajaran IPA kalau praktik. Contoh materi tentang bunyi dll. dilakukan secara praktik. Lalu biasanya dalam pelajaran bahasa Indonesia</i>
P	Bagaimana ketercapaian hasil pembelajaran IPA di sekolah ini apakah sudah maksimal?
I	<i>Kalau maksimal belum, tapi kalau anak-anak sudah tahu materinya dengan paham itu sudah tercapai</i>
P	Apa kesulitan yang dihadapi ketika proses pembelajaran IPA?
I	<i>Paling hanya bertanya hal yang tidak mengerti. Anak-anak antusias kalau praktik karena kebanyakan siswa memiliki gaya belajar kinestetik</i>

P	Bagaimana ibu mengintegrasikan materi dari berbagai disiplin ilmu (misalnya, sains, teknologi, matematika) dalam satu pembelajaran?
I	<i>Hanya menggunakan sesuai materi yang ada saja.</i>
P	Apakah ibu sudah pernah menerapkan pendekatan STEM dalam pembelajaran?
I	<i>Belum. Belum menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran baru memulai</i>
P	Apa peran teknologi atau interaksi siswa dengan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran?
I	<i>Siswa tidak membawa handphone jadi hanya sebatas penggunaan fasilitas teknologi yang ada saja di sekolah. Paling anak-anak pernah diberikan tugas untuk membuat video permainan kaulinan sunda di rumah lalu ditayangkan di sekolah</i>
P	Apakah siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran yang melibatkan desain, eksperimen, dan pemecahan masalah secara kolaboratif?
I	<i>Tertarik karena anak lebih suka langsung praktik</i>
P	Apakah ibu sudah familiar dengan <i>Engineering Design Process</i> (EDP)? Jika ya, bagaimana ibu/pak melihat penerapan proses ini di kelas?
I	<i>Belum</i>
P	Baik ibu terimakasih atas informasinya sangat membantu
I	<i>Iya sama-sama</i>

## Hasil Wawancara 2

CATATAN LAPANGAN HASIL WAWANCARA	
Nama Informan : RP	
Guru Kelas : 5B (Lima B)	
Tanggal : 25 Oktober 2024	
Keterangan : P = Peneliti I= Informan	
P	Bagaimana pandangan ibu tentang penggunaan teknologi berbasis web dalam pembelajaran di sekolah dasar?
I	<i>Bagus, cuman di kelas 5 menarik, soalnya anak-anak lebih suka ke visual daripada kita terus ngejelasin metode ceramah, jadi lebih menarik. Dapat untuk di coba di sekolah</i>
P	Bagaimana ibu melihat potensi website sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar?
I	<i>Kalau anak-anak membawa handphone masing-masing kelas jadi tidak kondusif. Kalau misalnya anak-anak yang nurut dapat menggunakan handphone sesuai dengan instruksi dari gurunya. Kalau potensi lumayan bagus tapi kemarin ketika di coba untuk menonton tayangan, anak-anak belum dapat diarahkan untuk memposisikan bahwa masih dalam pembelajaran. Tidak kondusif malah meminta untuk menonton tayangan lain di luar pembelajaran. Kecuali diberikan website seperti google form begitu sudah anak dapat fokus. Lumayan bagus sih. Jadi anak kurang fokus. Anak-anak belum disiplin contohnya ketika uts menggunakan handphone ada anak yang malah maen game dulu. Kelas 5 6 sudah mencoba berbasis digital ketika tes</i>
P	Apa kendala yang biasanya ibu hadapi ketika mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran ?
I	<i>Paling manajemen kelas, siswa sering tergoda mengakses konten yang tidak relevan atau suka main game saja kalau menggunakan perangkat teknologi jadi belum dapat maksimal buat memanfaatkan teknologi di pembelajaran</i>
P	Bagaimana kesiapan sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital dari segi infrastrukturnya?
I	<i>Sudah semua tersedia dan mendukung. Ada proyektor infokus laptop, chrombook</i>
P	Bagaimana tingkat literasi digital siswa di sekolah menurut pendapat ibu?
I	<i>Bagus. Belum seratus persen cuman ada beberapa anak yang diajari untuk persiapan anbk seperti pengenalan microsoft word</i>
P	Apakah ibu sering menggunakan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar? Bagaimana reaksi dan partisipasi siswa?
I	<i>Sering dan antusias karena anak-anak lebih suka nonton. Jadi sambil diselingin ngejelasin anak sambil melihat melalui teknologi</i>
P	Dalam aspek literasi digital ibu melihat kekuatan dan kelemahan siswa dalam hal mengakses, memahami, dan menggunakan informasi digital?
I	<i>Iya, karena ada anak yang di rumahnya tidak punya laptop. Kadang handphone juga tidak punya sehingga ada anak yang tidak dapat mengakses</i>

P	Bagaimana peran ibu dalam membantu siswa mengembangkan literasi digital terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi?
I	<i>Karena guru hanya sebagai fasilitator jadi anak yang lebih aktif. Kalau misalnya lagi pakai komputer . saya menyuruh anak-anak memindahkan kursor dikarenakan ada anak yang belum dapat menggunakan jadi setiap anak boleh mencoba mengoperasikan komputer. Anak ikut dilibatkan karena guru hanya sebagai fasilitator saja</i>
P	Sejauh mana siswa mampu menggunakan teknologi untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk konten digital yang orisinal dan inovatif?
I	<i>Belum sih. Paling anak sekarang itu pada maen tiktok konten-konten.</i>

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Website Edu STEM EDP</i> ) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar
Penyusun	Elsa Ayu Humaira

#### A. Identitas Responden

Nama : Arsyi Rizqia Amalia, M.Pd.  
Jabatan : Dosen PGSD  
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sukabumi

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5

Bagus = 4

Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

**E. Penilaian Aspek Media**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1. Desain tata letak	1. Ketepatan desain menu beranda <i>website Edu STEM EDP</i>	√				
	2. Ketepatan penempatan fitur <i>website Edu STEM EDP</i> memudahkan siswa dalam melatih/mengembangkan literasi digital	√				
	3. Ketepatan proporsi <i>layout website website Edu STEM EDP</i>		√			
2. Desain teks	4. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>	√				
	5. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>	√				
	6. Ketepatan pemilihan warna <i>teks</i>		√			
3. Bahasa	7. Kesesuaian bahasa yang digunakan media <i>website Edu STEM EDP</i> dengan tingkat berpikir peserta didik	√				
	8. Bahasa yang digunakan media <i>website Edu STEM EDP</i> mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi IPA	√				
	9. Kesantunan bahasa yang digunakan media <i>website Edu STEM EDP</i> sesuai dengan materi IPA	√				
4. Desain Gambar	10. Kesesuaian pemilihan gambar dan video pada masing-masing pembahasan	√				
	11. Kualitas tampilan gambar		√			

		12. Ketepatan ukuran gambar	√				
		13. Kemenarikan gambar yang disajikan sesuai dengan materi IPA	√				
5.	Penggunaan	14. Kemudahan dalam penggunaan media <i>website Edu STEM EDP</i>	√				
		15. Kemampuan media <i>website</i> menambah pengetahuan peserta didik	√				

**Kritik dan Saran:**

Website Edu STEM EDP ini sudah bagus, informasi yang diberikan juga sudah lengkap. Perlu diperhatikan kembali kemudahan aksesibilitas di HP dan disiapkan juga tampilan versi offlinenya untukantisipasi ketika ada gangguan jaringan internet. Tetapi, so far sudah bagus. Semoga sukses.

- Layak Tidak Perlu Revisi
- Layak Perlu Revisi
- Tidak Layak Perlu Revisi

Sukabumi, 10 Desember 2024  
Validator Media,



Arsyi Rizqia Amalia, M.Pd.  
NIP. 118811167

### 3. Hasil Validasi Ahli Materi

#### INSTRUMEN VALIDASI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Website Edu STEM EDP</i> ) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar
Penyusun	Elsa Ayu Humaira

#### A. Identitas Responden

Nama : Dr. Iis Nurasih, M.Pd  
Jabatan : Dosen PGSD  
Instansi : Universitas Muhammadiyah Sukabumi

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas materi pada media pembelajaran
2. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
3. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
4. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi pada produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5

Bagus = 4

Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

**E. Penilaian Aspek Materi**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1. Kelayakan isi	1. Materi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa			✓		
	2. Materi sesuai dengan materi IPAS di SD		✓			
	3. Materi menggambarkan keterkaitan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM)			✓		
	4. Materi disajikan sesuai dengan tahapan <i>Engineering Design Process</i> (EDP) yang dirancang dalam menu modul ajar			✓		
	5. Disediakan referensi proyek yang sesuai dengan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM) <i>Engineering Design Process</i> (EDP) dalam menu galeri proyek			✓		
2. Kelayakan Penyajian	6. Materi disajikan dengan tata letak yang rapi		✓			
	7. Materi dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman		✓			
	8. Disediakan evaluasi untuk mengukur literasi siswa pada menu asesmen			✓		
3. Kesesuaian Bahasa	9. Istilah teknis dijelaskan dengan jelas dan sederhana		✓			
	10. Materi bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan		✓			

**Kritik dan Saran:**

- tambahkan nilai<sup>2</sup> agama dlm materi
- sebaiknya terdapat kesinambungan antara prangkat lain dengan bahan ajar

- Layak Tidak Perlu Revisi  
 Layak Perlu Revisi  
 Tidak Layak Perlu Revisi

Sukabumi, 9 Desember 2024  
Validator Materi



Dr. Iis Nurasih, M.Pd  
NIP. 118915354

#### 4. Hasil Validasi Ahli

##### a. Hasil Validasi Ahli 1 Media

<b>N o.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Pernyataan</b>	<b>Total Nilai</b>	<b>Maksimal skor</b>	<b>skor %</b>	<b>kategori</b>
1	Desain tata letak	3	14	15	93,3	Sangat Layak
2	Desain teks	3	14	15	93,3	Sangat Layak
3	Bahasa	3	15	15	100	Sangat Layak
4	Desain Gambar	4	19	20	95	Sangat Layak
5	Penggunaan	2	10	10	100	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>72</b>	<b>75</b>	<b>96</b>	<b>Sangat Layak</b>

##### b. Hasil Validasi Ahli 2 Materi

<b>N o.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Jumlah Pernyataan</b>	<b>Total Nilai</b>	<b>Maksimal Skor</b>	<b>Skor %</b>	<b>Kategori</b>
1	Kelayakan Isi	5	17	25	68	Layak
2	Kelayakan Penyajian	3	11	15	73,3	Layak
3	Kesesuaian Bahasa	2	8	10	80	Layak
<b>Total</b>		<b>10</b>	<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Layak</b>

##### c. Hasil Validasi Ahli

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Skor Ideal</b>	<b>Presentase</b>	<b>Hasil Validasi Ahli</b>	<b>Kategori</b>
1	Validasi Ahli 1	36	50	100%	72%	Layak
2	Validasi Ahli 2	72	75	100%	96%	Sangat Layak
	Jumlah	108	125	100%	86%	Sangat Layak

## 5. Hasil Validasi Praktisi

### INSTRUMEN VALIDASI PRAKTISI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran ( <i>Website Edu STEM EDP</i> ) Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Di Sekolah Dasar
Penyusun	Elsa Ayu Humaira

#### A. Identitas Responden

Nama : Risma Puspitasari, S.Pd.  
Jabatan : Guru SD  
Instansi : SDN Cipanas  
Hari/tanggal :

#### B. Tujuan

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kelayakan *Website* media pembelajaran dengan pendekatan STEM EDP untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di Sekolah Dasar.

#### C. Petunjuk Pengisian

6. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli praktisi tentang kualitas keseluruhan dari materi dan media pembelajaran
7. Mohon berikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda (√) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
8. Apabila Bapak/Ibu menilai dengan skor 1-2 mohon memberikan saran perbaikan
9. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi pada produk ini.
10. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

Sangat Bagus = 5

Bagus = 4

Cukup = 3

Kurang Bagus = 2

Tidak Bagus = 1

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1. Kelayakan isi	1. Materi kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa		✓			
	2. Materi sesuai dengan materi IPAS di SD	✓				
	3. Materi menggambarkan keterkaitan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM)		✓			
	4. Materi disajikan sesuai dengan tahapan <i>Engineering Design Process</i> (EDP) yang dirancang dalam menu modul ajar		✓			
	5. Disediakan referensi proyek yang sesuai dengan <i>science, technology, engineering, dan mathematics</i> (STEM) <i>Engineering Design Process</i> (EDP) dalam menu galeri proyek			✓		
2. Kelayakan Penyajian	6. Materi disajikan dengan tata letak yang rapi		✓			
	7. Materi dilengkapi dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman		✓			
	8. Disediakan evaluasi untuk mengukur literasi siswa pada menu asesmen			✓		
3. Kesesuaian Bahasa	9. Istilah teknis dijelaskan dengan jelas dan sederhana			✓		
	10. Materi bebas dari kesalahan tata bahasa dan ejaan			✓		
4. Desain tata letak	11. Ketepatan desain menu beranda <i>website Edu STEM EDP</i>			✓		
	12. Ketepatan penempatan fitur <i>website Edu STEM EDP</i> memudahkan siswa dalam	✓				

		melatih/mengembangkan literasi digital					
		13. Ketepatan proporsi <i>layout website website Edu STEM EDP</i>		✓			
5.	Desain teks	14. Ketepatan pemilihan jenis <i>font</i>		✓			
		15. Ketepatan pemilihan ukuran <i>font</i>		✓			
		16. Ketepatan pemilihan warna <i>teks</i>		✓			
6.	Bahasa	17. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat berpikir peserta didik			✓		
		18. Bahasa yang digunakan mendorong rasa ingin tahu peserta didik pada materi IPA		✓			
		19. Kesantunan bahasa yang digunakan sesuai dengan materi IPA		✓			
7.	Desain Gambar	20. Kesesuaian pemilihan gambar dan video pada masing-masing pembahasan		✓			
		21. Kualitas tampilan gambar	✓				
		22. Ketepatan ukuran gambar		✓			
		23. Kemenarikan gambar yang disajikan sesuai dengan materi IPA		✓			
8.	Penggunaan	24. Kemudahan dalam penggunaan media <i>website Edu STEM EDP</i>		✓			
		25. Kemampuan media <i>website</i> menambah pengetahuan peserta didik		✓			

**Kritik dan Saran:**

- Layak Tidak Perlu Revisi
- Layak Perlu Revisi
- Tidak Layak Perlu Revisi

Sukabumi, 12 Desember 2024  
Validator Praktisi



Risma Puspitasari, S.Pd.

N o.	Aspek	Jumlah Pernyataan	Total Nilai	Maksimal Skor	Skor %	Kategori
1	Kelayakan isi	5	21	25	84	Sangat layak
2	Kelayakan penyajian	3	12	15	80	Layak
3	Kesesuaian bahasa	2	8	10	80	Layak
4	Desain tata letak	3	13	15	86,7	Sangat layak
5	Desain teks	3	12	15	80	Layak
6	Bahasa	3	11	15	73,3	Layak
7	Desain gambar	4	17	20	85	Sangat layak
8	Penggunaan	2	8	10	80	Layak
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>102</b>	<b>125</b>	<b>81,6</b>	<b>Sangat layak</b>

## 6. Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah	Skor maksimal	%	Kategori
1	Abi A.S	4	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	65	75	87	Sangat layak
2	Ahmad S.A	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	5	5	4	58	75	77	layak
3	Akbar P.W	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	60	75	80	layak
4	Anisa Sri W	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	75	96	Sangat layak
5	Arifa F.S.A	5	5	3	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	65	75	87	Sangat layak
6	Astri W	4	4	3	3	4	5	4	3	3	4	3	3	4	5	5	57	75	76	layak
7	Bella N.W	5	3	4	5	4	5	5	3	5	3	4	3	4	5	4	62	75	83	Sangat layak
8	Davit Saputra	4	4	3	5	3	4	3	5	3	4	3	3	4	4	4	56	75	75	layak
9	Dhiya Khanza L.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	59	75	79	layak
10	Fauzan A.R	5	5	5	3	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	68	75	91	Sangat layak
11	Hasna Amita Z	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	55	75	73	layak
12	Inka Syakira	4	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	61	75	81	Sangat layak
13	Latifatul A	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	3	64	75	85	Sangat layak
14	M. Hafiz P	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	65	75	87	Sangat layak
15	M. Rizky A.I	4	4	3	3	5	4	5	3	4	5	3	3	4	4	3	57	75	76	layak
16	M. Sultan A.A	5	4	3	3	4	4	5	3	3	4	3	4	4	4	3	56	75	75	layak
17	M. Syafiq	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	71	75	95	Sangat layak
18	M. Danish R.A	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	51	75	68	layak
19	Nabila Putri Q	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	53	75	71	layak
20	Nabila Siti K	4	4	4	3	4	5	4	4	4	5	3	3	4	5	3	59	75	79	layak
21	Naqsyia M.D	3	4	3	3	5	5	3	3	5	5	3	3	4	4	3	56	75	75	layak
22	Nia Rania C.	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	3	65	75	87	Sangat layak
23	Raisya A.A.A	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	71	75	95	Sangat layak
24	M. Rasyid N.Z	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	63	75	84	Sangat layak
25	Robiul M.P	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	52	75	69	layak
26	Selvi F	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	59	75	79	layak
27	Siti K	5	3	3	3	4	5	4	5	5	5	3	3	5	4	3	60	75	80	layak
28	Syakirah K.K	4	4	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	59	75	79	layak
29	Syifa Fauziah A	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	4	4	4	66	75	88	Sangat layak

30	Ulfa A.F	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	3	4	3	59	75	79	layak
	Jumlah	128	123	113	114	127	135	124	121	127	130	105	107	129	132	109	1824	2250	81	Sangat layak

## LAMPIRAN C HASIL ANALISIS DATA

### 1. Analisis Data Hasil Uji Normalitas Menggunakan SPSS 30

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	,126	30	,200 <sup>*</sup>	,946	30	,133
Sesudah	,100	30	,200 <sup>*</sup>	,964	30	,391

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Analisis Data Hasil Uji Paired T Test Menggunakan SPSS 30

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	20,67	30	4,467	,816
	Sesudah	39,77	30	3,794	,693

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Sebelum & Sesudah	30	,081	,336	,672

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					Significance			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-19,100	5,622	1,026	-21,199	-17,001	-18,607	29	<,001	<,001

### 3. Analisis Uji N-Gain Menggunakan SPSS

#### Descriptive Statistics

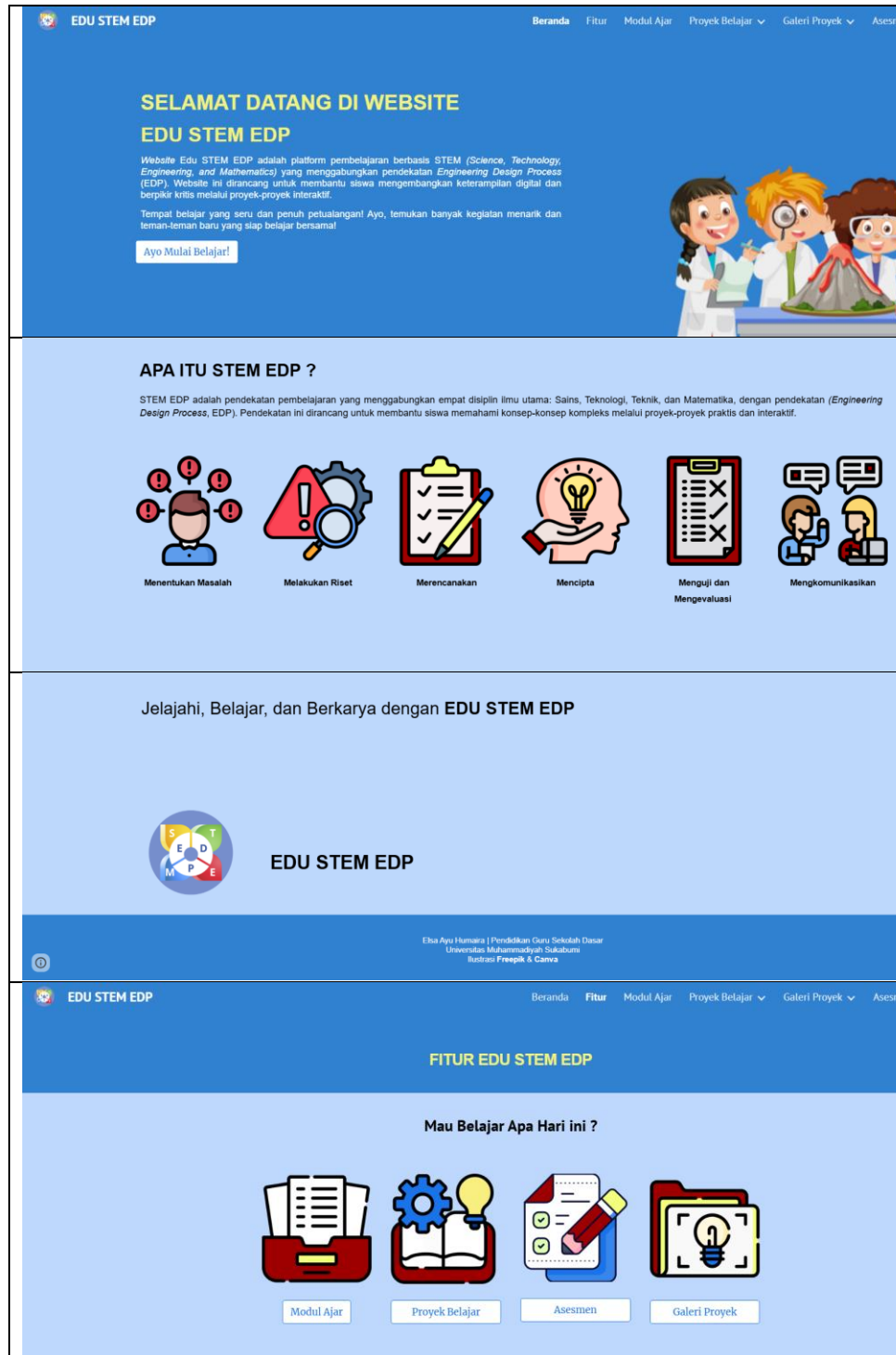
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	30	,29	,91	,6436	,14229
Ngain_Persen	30	28,6	90,9	64,356	14,2293
Valid N (listwise)	30				

**LAMPIRAN D**  
**LEMBAR JAWABAN HASIL PRETEST DAN POSTTEST**

1. Foto Produk Website EDU STEM EDP
2. Hasil Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa
3. Hasil Tes Praktik Literasi Digital Siswa


# 1. Foto Produk (Website EDU STEM EDP)

Tabel 1. Foto Produk Website EDU STEM EDP




EDU STEM EDP Beranda Fitur Modul Ajar Proyek Belajar Galeri Proyek Asesmen

**MODUL AJAR** Menu Utama




**MODUL AJAR**  
BAB 4  
MENGUBAH BENTUK ENERGI  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
KELAS 4

Transformasi Energi




**MODUL AJAR**  
BAB 2  
HARMONI DALAM EKOSISTEM  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
KELAS 5

Harmoni dalam Ekosistem



**MODUL AJAR**  
BAB 3  
MAGNET, LISTRIK, DAN TEKNOLOGI UNTUK KEHIDUPAN  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
KELAS 5

Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan




**MODUL AJAR**  
BAB 5  
BAGAIMANA KITA HIDUP DAN BERTUMBUH  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
KELAS 5

Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh

EDU STEM EDP Beranda Fitur Modul Ajar Proyek Belajar Galeri Proyek Asesmen

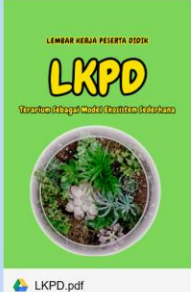
**MODUL AJAR** Kembali



**MODUL AJAR**  
BAB 2  
HARMONI DALAM EKOSISTEM  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR  
KELAS 5

MODUL AJAR WEBSITE (...)

Modul Ajar Topik 1



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK  
**LKPD**  
Untuk Modul (tema) Kehidupan

LKPD.pdf

LKPD Proyek Terarium

**Topik 1.**  
**Mengenal Komponen Ekosistem Beserta Perannya**

**Judul Modul:** Memahami Harmoni dalam Ekosistem melalui Proyek Pembuatan Terarium


**Deskripsi:**

Modul ajar ini bertujuan untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem melalui pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) dan EDP (*Engineering Design Process*). Dalam modul ini, siswa akan mempelajari bagaimana berbagai komponen dalam ekosistem saling membutuhkan untuk menciptakan keseimbangan, serta bagaimana peran manusia dalam mempertahankan keharmonisan tersebut.


Siswa akan diajak untuk membuat terarium sebagai miniatur ekosistem, di mana mereka dapat mengamati secara langsung hubungan antara makhluk hidup (tanaman, hewan kecil) dan komponen abiotik (tanah, air, udara) yang saling berinteraksi untuk menciptakan keseimbangan atau harmoni dalam ekosistem.

EDU STEM EDP Beranda Fitur Modul Ajar Proyek Belajar Galeri Proyek Asesmen

**PROYEK BELAJAR** Menu Utama



Video



Bahan Ajar

Silahkan Pelajari Tayangan Video Berikut!



Mengubah Bentuk Energi

Mulai Belajar



Harmoni dalam Ekosistem

Mulai Belajar



Magnet, Listrik, dan Teknologi Untuk Kehidupan

Mulai Belajar



Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh

Mulai Belajar



### Mengenal Komponen Ekosistem Beserta Perannya

Bahan ajar ini dirancang untuk membantu siswa memahami bagaimana berbagai komponen ekosistem saling berinteraksi pentingnya menjaga keseimbangan tersebut. Melalui bahan ajar ini, siswa diharapkan dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang ekosistem di sekitar mereka dan bagaimana menjaga keseimbangannya.



Inspirasi Proyek



Hasil Karya Proyek



Sumber: Dedi Scape



Terarium

Sumber: www.pexels.com

**EDU STEM EDP** Beranda Fitur Modul Ajar Proyek Belajar Galeri Proyek Asesmen

## Hasil Karya Proyek

Temukan berbagai dokumentasi proyek STEM EDP yang telah diselesaikan oleh para siswa. Halaman ini menyajikan berbagai contoh karya yang dapat menginspirasi dalam mengembangkan proyek sendiri.

Unggah Karyamu!

Kembali

---

## ASESMEN

Menu Utama

**ASESMEN**  
Mengenal Komponen Ekosistem Beserta Perannya  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR FASE C KELAS 5

Mengenal Komponen Ekosistem Beserta Perannya

Ayo Mulai!

**ASESMEN LITERASI DIGITAL**

Asesmen Literasi Digital

Ayo Mulai!

---

## PETUNJUK

Menu Utama

Silakan pelajari petunjuk penggunaan agar lebih mudah mengoperasikan tombol-tombol dan menu pada media ini.

**FITUR**  
Deskripsi: Menampilkan fitur-fitur unggulan yang tersedia di website untuk mendukung proses belajar mengajar.  
Cara Menggunakan: Telusuri daftar fitur yang disediakan, seperti modul ajar, proyek belajar, galeri proyek, dan asesmen. Klik pada fitur yang ingin Anda gunakan untuk informasi lebih lanjut dan cara mengaksesnya.

**Navigasi:** Gunakan menu di bagian atas untuk mengakses halaman-halaman lain seperti fitur, modul ajar, proyek belajar, galeri proyek, dan asesmen

**FITUR EDU STEM EDP**

2. Hasil Angket Kemampuan Awal Literasi Digital Siswa

**LEMBAR HASIL ANGGKET KEMAMPUAN AWAL LITERASI DIGITAL SISWA**

No.	Nama Lengkap	<i>The Ability to Find and select Information</i>			<i>Communication</i>	<i>Creatin Content</i>			<i>Critical Thinking and Evaluation</i>		<i>Problem Solving</i>	Jumlah
		1	2	3	1	1	2	3	1	2	1	
1	Abi AS	4	3	4	3	2	1	1	2	2	2	24
2	Ahmad Syauqi	3	2	3	2	2	1	1	2	2	3	21
3	Akbar Pradiepta Wiguna	2	3	2	1	3	1	1	2	2	2	19
4	Anisa Sri Wahyuni	2	1	2	1	1	1	1	3	3	3	18
5	Arifa Fauzia Sia	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	16
6	Astri W	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	25
7	Bella Nopianti Wulandari	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	17
8	David Saputra	1	1	2	1	2	1	1	1	1	3	14
9	Dhiya Khanza Latifah	3	2	3	1	2	1	1	3	3	3	22
10	Fauzan	1	2	3	1	1	1	1	1	2	2	15
11	Hasna AZ	1	1	2	2	3	1	1	2	1	3	17
12	Inka Syakira	4	3	3	2	3	1	1	2	2	4	25
13	Latifatul Akhfa	3	3	2	3	3	2	1	3	4	3	27
14	M Hafiz Permana	2	1	2	3	1	1	1	3	2	2	18
15	M Rizky AI	2	1	3	1	1	1	1	3	3	3	19
16	M Sultan AA	3	2	3	1	3	1	2	2	2	3	22
17	M Syafiq	1	2	2	1	2	1	1	2	3	2	17
18	Muhammad Danish	1	2	2	2	3	2	3	2	2	1	20
19	Nabila Putri Qirana	1	1	2	1	2	1	1	2	3	2	16
20	Nabila Siti K	2	2	1	3	2	1	1	2	3	3	20
21	Naqsya MD	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	15
22	Nia Rania	3	3	3	3	1	2	2	2	2	3	24
23	Raisya A.A.A	2	2	2	3	3	2	1	3	3	3	24
24	Rasyid Nur Zaman	1	1	2	1	2	1	1	2	2	3	16
25	Robiul	3	3	3	3	2	1	2	3	3	1	24

26	Selvi	3	3	4	2	4	3	2	2	3	3	29
27	Siti Khofipatunnisa	4	4	4	3	3	2	1	2	3	2	28
28	Syakirah	4	3	2	3	3	2	2	3	4	4	30
29	Syifa	3	3	1	1	3	1	1	2	2	3	20
30	Ulfa Aliya Fitri	2	1	2	2	2	1	1	3	2	2	18

### 3. Hasil Tes Praktik Literasi Digital Siswa

#### LEMBAR HASIL TES PRAKTIK LITERASI DIGITAL SISWA

No.	Nama Lengkap	<i>The Ability to Find and select Information</i>			<i>Communication</i>	<i>Creatin Content</i>			<i>Critical Thinking and Evaluation</i>		<i>Proble m Solving</i>	Jumlah
		1	2	3	1	1	2	3	1	2	1	
1	Abi A.S	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	45
2	Ahmad S.A	5	4	5	4	4	5	3	4	4	5	43
3	Akbar P.W	4	5	3	4	5	3	3	4	4	4	39
4	Anisa Sri W	5	4	5	4	3	3	3	5	5	5	42
5	Arifa F.S.A	5	4	4	4	4	3	3	4	5	5	41
6	Astri W	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	45
7	Bella N.W	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	40
8	David Saputra	2	3	3	3	4	3	3	3	4	5	33
9	Dhiya Khanza L.	4	3	5	3	4	3	4	4	5	5	40
10	Fauzan A.R	3	4	5	3	3	3	3	3	4	4	35
11	Hasna Amita Z	3	4	4	4	5	3	4	5	3	5	40
12	Inka Syakira	5	5	5	4	5	4	3	4	4	4	43
13	Latifatul A	5	3	4	3	4	4	3	5	3	4	38
14	M. Hafiz P	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	34
15	M. Rizky A.I	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45
16	M. Sultan A.A	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	35
17	M. Syafiq	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	47
18	M. Danish R.A	4	3	4	5	3	3	3	4	3	3	35
19	Nabila Putri Q	4	5	4	3	3	3	3	4	4	4	37
20	Nabila Siti K	5	4	5	5	4	4	3	4	4	5	43
21	Naqsya M.D	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	41
22	Nia Rania C.	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	36
23	Raisya A.A.A	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	38
24	M. Rasyid N.Z	5	4	5	4	5	3	4	4	4	3	41
25	Robiul M.P	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	37

26	Selvi F.	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	35
27	Siti K	5	4	5	5	3	3	4	4	4	5	42
28	Syakirah K.K	4	3	4	5	4	4	3	5	5	5	42
29	Syifa Fauziah A	3	4	4	3	4	3	3	4	4	5	37
30	Ulfa A.F	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	44

**LEMBAR PENILAIAN TES PRAKTIK LITERASI DIGITAL SISWA**

No.	Aspek Indikator	Skor Tiap Siswa																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
<b>1.</b>	<b><i>The Ability to Find and select Information</i></b>																		
a.	Dapat mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain	5	5	4	5	5	5	5	2	4	3	3	5	5	4	5	4	5	4
b.	Dapat mendownload file dari media digital	5	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	3	3	5	4	5	3
c.	Dapat mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di perangkat digital	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4
<b>2.</b>	<b><i>Communication</i></b>																		
a.	Dapat berbagi file kepada teman melalui media digital	4	4	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	3	4	5	3	4	5
<b>3.</b>	<b><i>Content-creation</i></b>																		
a.	Dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	3	4	3	5	3
b.	Dapat menyimpan hasil karya di folder media digital	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3
c.	Dapat mengetahui bahwa beberapa konten, seperti gambar, video, audio, animasi, termasuk konten youtube dan media sosial lainnya, memiliki hak cipta	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	3	5	3
<b>4.</b>	<b><i>Critical Thinking and Evaluation</i></b>																		
a.	Dapat menganalisis suatu informasi itu benar atau tidak	4	4	4	5	4	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4
b.	Dapat menyampaikan kembali informasi yang diperoleh di media digital	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	3	3	5	4	5	3
<b>5.</b>	<b><i>Problem Solving</i></b>																		
a.	Dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	3	4	3	4	3

**LEMBAR PENILAIAN TES PRAKTIK LITERASI DIGITAL SISWA**

No.	Aspek Indikator	Skor Tiap Siswa											
		19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
<b>1.</b>	<b><i>The Ability to Find and select Information</i></b>												
a.	Dapat mengakses informasi dari internet tanpa bantuan orang lain	4	5	5	3	4	5	4	4	5	4	3	4
b.	Dapat mendownload file dari media digital	5	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	5
c.	Dapat mencari informasi sederhana melalui fitur pencarian di perangkat digital	4	5	5	4	3	5	4	4	5	4	4	4
<b>2.</b>	<b><i>Communication</i></b>												
a.	Dapat berbagi file kepada teman melalui media digital	3	5	4	3	4	4	3	3	5	5	3	5
<b>3.</b>	<b><i>Content- creation</i></b>												
a.	Dapat memahami fitur-fitur dan fungsi dari media digital dengan baik	3	4	3	4	4	5	3	4	3	4	4	5
b.	Dapat menyimpan hasil karya di folder media digital	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
c.	Dapat mengetahui bahwa beberapa konten, seperti gambar, video, audio, animasi, termasuk konten youtube dan media sosial lainnya, memiliki hak cipta	3	3	5	3	3	4	3	3	4	3	3	4
<b>4.</b>	<b><i>Critical Thinking and Evaluation</i></b>												
a.	Dapat menganalisis suatu informasi itu benar atau tidak	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5
b.	Dapat menyampaikan kembali informasi yang diperoleh di media digital	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	5
<b>5.</b>	<b><i>Problem Solving</i></b>												
a.	Dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung proses pembelajaran	4	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	4