

**PENGARUH FILM PENDEK DAN *GOOGLE APPS*
TERHADAP LITERASI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI MIN 3 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

TESIS



**Oleh :
LITSA NAILUL FAUZIYAH
NIM 223206040014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UIN KHAS JEMBER
2024**

**PENGARUH FILM PENDEK DAN *GOOGLE APPS*
TERHADAP LITERASI DIGITAL
DALAM PEMBELAJARAN IPAS DI MIN 3 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

TESIS

Diajukan kepada
Pascasarjana (S-2) UIN KHAS Jember
guna menyusun Tesis



Dosen Pembimbing
Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I.
Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.



Oleh :
LITSA NAILUL FAUZIYAH
NIM 223206040014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UIN KHAS JEMBER
2024**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” yang ditulis oleh Litsa Nailul Fauziyah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Jember, 05 April 2024
Pembimbing I



Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd. I.
NIP 197210161998031003

Jember, 05 April 2024
Pembimbing II



Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.
NIP 197110151998021003



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PENGESAHAN

Tesis dengan judul "**Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024**" yang ditulis oleh Litsa Nailul Fauziyah ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada hari Kamis tanggal 28 Maret 2024 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Anggota
 - a. Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. (.....)
 - b. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. (.....)
 - c. Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. (.....)

Jember, 05 April 2024
Mengesahkan
Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Direktur,

Prof. Dr. H. Moch. Chotib, S.Ag., M.M.
NIP. 197107272002121003

ABSTRAK

Litsa Nailul Fauziyah, 2023. Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. H. Moh. Sutomo. M.Pd.

Kata Kunci : Film Pendek, *Google Apps*, Literasi Digital

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan sehingga terciptanya teknologi baru yang menandai kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, antara lain pada bidang pendidikan. Salah satu sekolah yang memanfaatkan teknologi yaitu MIN 3 Jember. MIN 3 Jember memanfaatkan teknologi melalui film pendek dan *Google Apps* sebagai usaha dalam literasi digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Menguji pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (2) Menguji pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (3) Menguji pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 3 Jember yang berjumlah 61, teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *cluster random sampling*, dengan jumlah sampel 30 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan *kuesioner* dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji T dan Uji F.

Hasil penelitian (1) Hasil uji T pada variabel film pendek diketahui nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,593 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (2) Hasil uji T pada variabel *google apps* sebesar $0,010 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,880 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (3) Hasil uji F nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($13,277 > 3,35$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat pengaruh film pendek dan *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Penggunaan film pendek dan *Google Apps* memiliki dampak yang signifikan terhadap literasi digital karena keduanya membantu mengembangkan kemampuan kritis dan analitis dalam menghadapi informasi digital, menjadikannya penting untuk mengatasi tantangan literasi digital di era modern. Oleh karena itu, jika kedua media tersebut diterapkan, maka dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

ABSTRACT

Litsa Nailul Fauziyah, 2023. The Influence of Short Films and Google Apps on Digital Literacy in Science Learning at MIN 3 Jember on Academic Year 2023/2024. Thesis. Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Postgraduate State Islamic University Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. Advisor II: Dr. H. Moh. Sutomo. M.Pd.

Keywords : Short Films, Google Apps, Digital Literacy

This research is motivated by the advancement of science, leading to the creation of new technologies that mark the progress of the times. Until now, technology development has entered the digital stage. In Indonesia, every field has utilized technology to facilitate work, including in education. One of the schools utilizing technology is MIN 3 Jember. MIN 3 Jember utilizes technology through short films and Google Apps to enhance digital literacy.

The objectives of this research are: (1) To test the influence of short films on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024. (2) To test the influence of google apps on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024. (3) To test the influence of short films and google apps on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024.

This research uses a quantitative approach with an experimental research design. The population in this study is the fifth-grade students of MIN 3 Jember, totalling 61, and the sampling technique used in this research is cluster random sampling, with a sample size of 30 respondents. Data collection techniques used in this study are questionnaires and documentation. Data analysis techniques in this research use the T-test and F-test.

The results of the research are as follows: (1) The results of the T-test on the short film variable showed a significance value of $0.002 < 0.05$ and the t-value $> t$ -tabel ($3.593 > 1.703$), thus rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a), indicating that there is an influence of short films on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024. (2) The results of the T-test on the google apps variable showed a significance value of $0.010 < 0.05$ and the t-value $> t$ -tabel ($2.880 > 1.703$), thus rejecting H_0 and accepting H_a , indicating that there is an influence of google apps on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024. (3) The results of the F-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, and the f-value $> f$ -tabel ($13.277 > 3.35$), thus rejecting H_0 and accepting H_a , indicating that there is an influence of short films and google apps on digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024.

The use of short films and google apps have a significant impact on improving digital literacy as they help develop critical and analytical skills in dealing with digital information, making them essential for addressing digital literacy challenges in the modern era. Therefore, if both media are applied, it can be considered an effective strategy in digital literacy in IPAS learning at MIN 3 Jember in the academic year 2023/2024.

ملخص البحث

ليثا نيل الفوزية، ٢٠٢٣. تأثير الأفلام القصيرة وتطبيقات جوجل على نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. بحث علمي يقسم تربية مدرسي المدرسة الابتدائية برنامج الدراسات العليا بجامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. البحث العلمي. برنامج الدراسات العليا جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر قسم تربية مدرس المدرسة الابتدائية. تحت الاشراف: (١) الدكتور عبد المحيط الماجستير، و(٢) الدكتور محمد سوتومو الماجستير.

الكلمات الرئيسية: الأفلام القصيرة، وتطبيقات جوجل، نحو الأمية الرقمية

إن خلفية هذا البحث هي يأتي في سياق تطور العلوم وظهور التكنولوجيا الجديدة بحيث يتم إنشاء تقنية جديدة تمثل تقدم العصر. وإلى هذه الأيام، قد وصلت التكنولوجيا المتقدمة إلى مرحلة رقمية، حيث يستخدم كل مجال من المجالات، وكذلك في إندونيسيا من خلال استخدام كل مجال التكنولوجيا لتسهيل العمل، بما في ذلك مجال التعليم. ومن إحدى المدارس التي تستفيد من التكنولوجيا هي المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر. واستخدمت هذه المدرسة التكنولوجيا من خلال إنتاج الأفلام القصيرة وتطبيقات جوجل كجهد من الجهود ترقية نحو الأمية الرقمية.

ويهدف هذا البحث إلى: (١) إختبار تأثير الأفلام القصيرة على نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤؛ و(٢) إختبار تأثير تطبيقات جوجل على نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤؛ و(٣) إختبار تأثير الأفلام القصيرة وتطبيقات جوجل على نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

استخدمت الباحثة في هذا البحث المدخل الكمي من خلال البحث التجريبي. والمجتمع في هذا البحث هو الطلاب في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر وعددهم ٦١ طالبا، واستخدمت الباحثة تقنية اختيار العينات في هذا البحث من خلال أخذ العينات العشوائية العنقودية، مع عينة من ٣٠ مستجيبا. أما طريقة جمع البيانات فهي باستخدام الاستبيانات والتوثيق. وطريقة تحليل البيانات باستخدام اختبار T واختبار F.

أما نتائج هذا البحث فهي: (١) أن نتائج اختبار (T) على متغير الافلام القصير أن قيمة الدلالة هي $0.002 > 0.005$ وقيمة t -جدول $t > t$ -حساب هي $(3,093 < 1,701)$ ، لذلك يتم رفض H_0 وقبول H_a . بحيث يكون هناك تأثير للأفلام القصيرة على ترقية نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. و(٢) نتائج اختبار T على متغير تطبيقات جوجل هي $0.010 > 0.005$ وقيمة t -جدول $t > t$ -حساب هي $(2,880 < 1,701)$ ، ف يتم رفض H_0 وقبول H_a بحيث يكون هناك تأثير ل تطبيقات جوجل حول ترقية نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤. و(٣) قيمة دلالة نتائج اختبار F هي $0.000 > 0.005$ ، وقيمة t -جدول $t > t$ -حساب هي $(3,277 < 3,350)$ ، ثم يتم رفض H_0 وقبول H_a ليكون هناك تأثير للأفلام القصيرة. وتطبيقات جوجل حول ترقية نحو الأمية الرقمية في تدريس العلم الطبيعي والاجتماعي في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.

إن استخدام الأفلام القصيرة وتطبيقات جوجل لها تأثير كبير على نحو الأمية الرقمية لأنها تساعد على تطوير المهارات النقدية والتحليلية في التعامل مع المعلومات الرقمية، مما يجعلها ضرورية للتغلب على تحديات نحو الأمية الرقمية في العصر الحديث، لذلك إذا تم تطبيق كلتا الوسيلتين يمكن اعتبارها استراتيجية فعالة في نحو الأمية الرقمية في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في المدرسة الإبتدئية الإسلامية الحكومية ٣ جمبر للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan nikmatNya, sehingga tesis yang berjudul “Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”, ini dapat diselesaikan. Sholawat dan salam tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa kita dalam keridhoan Allah melalui agama Islam.

Tesis ini dapat diselesaikan karena bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu patutlah penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu di lembaga ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Moch. Chotib, M.M. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengoordinasikan pelaksanaan administrasi.
3. Bapak Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Dosen Pembimbing II yang selalu membantu, memotivasi, dan memberikan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
4. Bapak Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membantu, memotivasi, dan memberikan bimbingan dalam penulisan tesis ini.

5. Bapak Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Penguji yang memberikan kritik, saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.
6. Bapak Prof. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku Penguji Utama yang memberikan kritik, saran dan masukan untuk kesempurnaan penulisan tesis ini.
7. Seluruh Dosen Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmunya kepada saya, sehingga bisa menyelesaikan studi.
8. Bapak H. Dedi Efendi, S.Ag., M.M.Pd. selaku Kepala MIN 3 Jember yang telah memberikan izin mengadakan penelitian dan memberi motivasi untuk selalu maju dan berinovasi.
9. Orangtua tercinta Ayah Nur Fauzi dan Ibu Farida, Adik Muhammad Ikmalul Farkhan dan Adik Naira Jauza Syafa yang selalu memberi semangat dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa tesis ini perlu banyak masukan. Oleh karena itu, penulis berharap kritik, dan saran demi kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Jember, 05 April 2024

Litsa Nailul Fauziyah
NIM 223206040014

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	15
F. Definisi Operasional.....	17
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	20
H. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	22
A. Penelitian Terdahulu	22
B. Kajian Teori	35

1. Film Pendek	35
2. <i>Google Apps</i>	44
3. Literasi Digital	48
4. Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital	58
5. Pengaruh <i>Google Apps</i> terhadap Literasi Digital.....	60
6. Pengaruh Film Pendek dan <i>Google Apps</i> terhadap Literasi Digital.....	62
C. Kerangka Konseptual	65
D. Hipotesis Penelitian.....	66
BAB III : METODE PENELITIAN.....	67
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	67
B. Populasi dan Sampel	67
C. Teknik Pengumpulan Data.....	68
D. Instrumen Penelitian.....	69
E. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	72
F. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	81
BAB IV : HASIL PENELITIAN	86
A. Penyajian Data	86
B. Analisis Data	88
C. Pengujian Hipotesis.....	91
BAB V : PEMBAHASAN	93
A. Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.....	93

B. Pengaruh <i>Google Apps</i> terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.....	95
C. Pengaruh Film Pendek dan <i>Google Apps</i> terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.....	98
BAB VI : PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	104
DAFTAR RUJUKAN.....	105
PERTANYAAN KEASLIAN TULISAN.....	109
LAMPIRAN-LAMPIRAN	110



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS	8
Tabel 1.2 Indikator Penelitian	16
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	67
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Film Pendek (X_1)	70
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen <i>Google Apps</i> (X_2).....	70
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Literasi Digital (Y).....	71
Tabel 3.5 Penilaian Validator Ahli.....	73
Tabel 3.6 Interval Validitas.....	73
Tabel 3.7 Lembar Validasi Ahli Media Angket Film Pendek	74
Tabel 3.8 Lembar Validasi Ahli Media Angket <i>Google Apps</i>	75
Tabel 3.9 Lembar Validasi Ahli Media Angket Literasi Digital	76
Tabel 3.10 Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket Film Pendek	77
Tabel 3.11 Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket <i>Google Apps</i>	78
Tabel 3.12 Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket Literasi Digital	78
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Penelitian	80
Tabel 4.1 Rekap Tabulasi Data Film Pendek.....	87
Tabel 4.2 Rekap Tabulasi Data <i>Google Apps</i>	87
Tabel 4.3 Rekap Tabulasi Data Literasi Digital.....	88
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas	88
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	89
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji T	90
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji F.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual 65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian	110
Lampiran 2 : Surat Selesai Penelitian	111
Lampiran 3 : Jurnal Kegiatan Penelitian	112
Lampiran 4 : Surat Permohonan Menjadi Validator	113
Lampiran 5 : Validasi Bahasa Angket	119
Lampiran 6 : Validasi Media Angket	122
Lampiran 7 : Angket	125
Lampiran 8 : Hasil Angket	128
Lampiran 9 : Modul Ajar	131
Lampiran 10 : Tabulasi Data Film Pendek	137
Lampiran 11 : Tabulasi Data <i>Google Apps</i>	138
Lampiran 12 : Tabulasi Literasi Digital	139
Lampiran 13 : Uji Normalitas	140
Lampiran 14 : Uji Homogenitas	141
Lampiran 15 : Uji T dan Uji F	142
Lampiran 16 : Tabel Nilai Distribusi T	143
Lampiran 17 : Tabel Nilai Distribusi F	144
Lampiran 18 : Dokumentasi	149

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Aksara Arab		Aksara Latin	
Simbol	Nama (Bunyi)	Simbol	Nama (Bunyi)
ا	<i>Alif</i>	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Sa</i>	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	<i>Ja</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	<i>Kha</i>	Kh	Ka dan Ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Zal</i>	Ẓ	Zet dengan titik di atas
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es
ش	<i>Syin</i>	Sy	Es dan Ye
ص	<i>Sad</i>	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	<i>Dad</i>	ḍ	De dengan titik di ibawah
ط	<i>Ta</i>	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	<i>Za</i>	ẓ	Zet dengan titik di ibawah
ع	<i>'Ain</i>	„	Apostrof terbalik
غ	<i>Ga</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Q
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Waw</i>	W	We
ه	<i>Ham</i>	H	Ha
ي	<i>Hamzah</i>	„	Apostrof
و	<i>Ya</i>	Y	Ye

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Sebagai suatu entitas yang terkait dalam budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi. Ada banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dinikmati umat manusia.¹ Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk pada bidang pendidikan.²

Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui jurnal “*The International Commission on Education for the Twenty First Century*” merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini,

¹ Yohannes Marryono Jamun, “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10.1 (2018): 48–52.

² Sudarsri Lestari, “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi,” *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100.

para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.³

Teknologi menjadi sarana untuk menjalankan kegiatan harian yang di Kerjakan oleh manusia dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Teknologi juga termasuk dalam sesuatu bidang ilmu pengetahuan untuk mempelajari suatu sistem yang terdapat dalam komputer ataupun laptop dan membuat suatu alat atau aplikasi yang terpasang dalam suatu jaringan untuk membantu atau memudahkan manusia dalam kegiatan setiap hari.⁴

Teknologi sangat dibutuhkan untuk perkembangan suatu pengetahuan yang menghasilkan *output* berkualitas dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung atau biasa disebut dengan literasi, dalam konteks agama literasi merupakan hal yang sangat penting, hal tersebut berdasarkan pada Q.S Al-Alaq ayat 1-5:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RIANTAJAACHMAD SIDDIQ
FEM B E P

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ عِلْمٌ شَيْئًا ﴿٣﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٤﴾ أَلَمْ يَكُنْ لِلْإِنْسَانِ عِلْمٌ شَيْئًا ﴿٥﴾

Artinya :”Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan(1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah(2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia(3) Yang mengajar (manusia) dengan pena(4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya(5).⁵

Quraish Shihab menafsirkan ayat pendidikan yang terkandung dalam Q.S. Al-Alaq ayat 1-5 menjadi 3 nilai pendidikan, yaitu pada ayat 1 dan 3

³ Jamun, *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*.

⁴ Ana Maritsa et al, “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemah* (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2020), 597.

(membaca), ayat 4 (menulis), dan ayat 2 (mengenal diri melalui proses penciptaan secara biologis).⁶

Membaca merupakan materi pertama yang disebutkan di dalam surat Al-Alaq. Hal ini sesuai dengan perkembangan daya serap dan jiwa manusia. Kondisi ini sesuai dengan penegasan Allah dalam surat An-Nahl ayat 78 bahwa manusia dianugerahi tiga potensi, yaitu pendengaran, penglihatan dan perasaan (hati). Penegasan Allah tersebut dapat dipahami bahwa di antara organ bayi yang baru lahir adalah organ pendengaran lebih dulu aktif. Hal ini cukup beralasan jika Rasulullah menganjurkan umatnya membacakan kalimat tauhid berupa adzan dan iqamat ditelinga bayi yang baru lahir. Sebagaimana beliau melakukannya ditelinga kedua cucunya Hasan dan Husain.⁷

Pelajaran menulis tidak kalah pentingnya dari membaca, karena itu tidak heran jika didalam ayat ke 4 surat Al-Alaq Allah menegaskan bahwa Dia telah mengajar menulis kepada manusia dengan menggunakan qalam, yaitu alam tulis yang pertama kali dikenal dalam dunia pendidikan. Menulis merupakan hal yang sangat penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Setelah ditulis, pengetahuan tersebut dapat diwarisi oleh generasi berikutnya sehingga generasi selanjutnya dapat meneruskan dan mengembangkan lebih jauh ilmu-ilmu yang dirintis oleh generasi sebelumnya. Membaca dan menulis

⁶ Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an Fungsi Dan Peran Wahyu Dalam Kehidupan Masyarakat* (Bandung: Mizan, 1992) 142.

⁷ Muhammad Nasib Ar-Rifa'i, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4* (Jakarta: Gema Insani, 2012), 96.

merupakan dua hal yang sangat urgen dalam pendidikan, guna memperoleh ilmu pengetahuan dan memajukan umat manusia di muka bumi ini.⁸

Ayat di 24atas menjelaskan bahwa wahyu pertama dengan perintah iqra yang bermakna membaca, merupakan embrio lahirnya tradisi literasi, ayat tersebut dijadikan rujukan untuk mengembangkan konsep literasi. Karena ketika dalam proses pendidikan terkonsep dengan baik, maka pembelajaran dapat dilaksanakan dengan optimal. Literasi dimanfaatkan sebagai landasan dan pedoman dalam memperoleh keluasan ilmu, hikmah dan rahasia-Nya, tidak hanya dalam konteks religi.

Literasi secara tradisional telah diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Menurut pendapat ini, seseorang yang disebut melek huruf adalah mereka yang dapat membaca dan menulis atau bebas dari buta huruf.⁹

Hal tersebut sesuai dengan penumbuhan budi pekerti sebagaimana dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015. Literasi dilaksanakan dengan tujuan menumbuhkan minat baca peserta didik serta meningkatkan keterampilan membaca agar pengetahuan dapat dikuasai secara lebih baik. Materi baca berisi nilai-nilai budi pekerti, berupa kearifan lokal, nasional, dan global yang disampaikan sesuai tahap perkembangan peserta didik.¹⁰

Literasi adalah kemampuan peserta didik untuk membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai

⁸ Ar-Rifa'i. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir jilid 4*, 97.

⁹ Abd Muhith, *Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Membaca untuk Sekolah Dasar di Indonesia dan Malaysia* (Yogyakarta: Bildung, 2021), 10.

¹⁰ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti* (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan).

konteks kehidupan sehari-hari. Ini mencakup kemampuan untuk menginterpretasikan teks, mengkomunikasikan ide-ide dengan jelas, dan memiliki pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep dasar dalam berbagai bidang pengetahuan.¹¹

Literasi dimanfaatkan dalam sebuah pendidikan formal yang ada di Indonesia. Kemampuan literasi pada dasarnya dapat diartikan sebagai keterampilan membaca, menulis serta menganalisis. Dalam ranah pendidikan literasi sebagai kunci untuk membuka pengetahuan dan wawasan peserta didik.

Uji literasi membaca mengukur aspek memahami, menggunakan, dan merefleksikan hasil membaca dalam bentuk tulisan. PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dilakukan pada tahun 2022, untuk literasi membaca, peringkat Indonesia di PISA 2022 naik 5 posisi dibanding sebelumnya. Namun demikian, meski terjadi kenaikan peringkat pada PISA 2022, Indonesia catat penurunan skor pada masing-masing subjek penilaian kemampuan membaca, matematika, dan sains. Pada subjek kemampuan membaca, Indonesia catatkan skor rata-rata 359, terpaut 117 poin dari skor rata-rata global di angka 476, dan turun 12 poin dari edisi sebelumnya. Di Indonesia, persentase peserta didik yang telah mencapai setidaknya level 2 pada subjek kemampuan membaca berada di angka 25,46 persen, jauh di bawah rata-rata negara OECD di angka 73,75 persen. Dari data di atas khususnya dalam keterampilan memahami bacaan, menunjukkan bahwa

¹¹ Muhammad Syukur Ayu, Nur, "Implementasi Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa SD Negeri Tanrara," *Comserva* 2.12 (2023): 3106–21.

kompetensi peserta didik Indonesia tergolong rendah sehingga berdampak pada pembelajaran.¹²

Rendahnya keterampilan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan membuktikan bahwa proses pendidikan belum mengembangkan kompetensi peserta didik terhadap pengetahuan dengan optimal. Untuk mengembangkan sekolah sebagai organisasi pembelajaran, berdasarkan Undang-undang, maka pemerintah mengembangkan budaya membaca dengan mengeluarkan Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan (Permendikbud) Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi pekerti Luhur kepada peserta didik dengan mengembangkan Gerakan Literasi Sekolah (GLS).¹³ GLS adalah upaya menyeluruh yang melibatkan semua warga sekolah (guru, peserta didik, orang tua/wali murid) dan masyarakat, sebagai bagian dari ekosistem pendidikan.

Perspektif tentang literasi sangat beragam dan luas, tergantung dari sudut pandang analisis ilmiahnya. Meskipun substansi dari literasi adalah pemahaman terhadap kegiatan membaca dan menulis. Menurut Ferguson terdapat 5 macam literasi yang harus ditanamkan dan dikembangkan dalam pendidikan, yaitu : (1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*), (2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), (3) Literasi Teknologi (*Techoperasionology*

¹² Kemendikbud, *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 2022), 4.

¹³ Ika Fadilah and Ratna Sari, "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti," *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, no. 1 (2018).

Literacy), (4) Literasi Media (*Media Literacy*), dan (5) Literasi Visual (*Visual Literacy*).¹⁴

Konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam banyak format dari berbagai sumber ketika itu disajikan secara digital melalui komputer. Istilah lain literasi digital ini menunjukkan konsep yang luas yang mengaitkann berbagai literasi yang relevan dan berbasis kompetensi serta ketrampilan teknologi komunikasi, namun menekankan pada kemampuan evaluasi informasi yang lebih “lunak” dan serangkaian pengetahuan bersama-sama pemahaman dan sikap.

Menurut Ribble dan Bailey, literasi digital diartikan sebagai sebuah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital dan tahu kapan dan bagaimana menggunakannya. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi digital, perangkat atau jaringan komunikasi, evaluasi, membuat dan menggunakan informasi. Kemampuan memahami dan menggunakan informasi itu dalam berbagai format yang luas dari berbagai sumber ketika disajikan melalui komputer. Literasi digital ini meliputi kemampuan membaca dan mengintrepretasi media, memproduksi data dan gambar melalui manipulasi digital dan mengevaluasi serta menerapkan pertambahan pengetahuan baru dari lingkungan digital.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas VA MIN 3 Jember peserta didik sudah menerapkan literasi digital. Pendidik memanfaatkan fasilitas

¹⁴ Helena Anggraeni, “Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0,” *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9.2 (2019): 190–203.

¹⁵ Mike dan Gerald Bailey Ribble, “Digital Citizenship In Schools. Washington DC,” *International Society for Teehnology in Education*, 2007.

teknologi sebagai media dalam penerapan literasi seperti pemanfaatan *Power Point*, tetapi literasi digital yang diterapkan kurang optimal, hal tersebut berdasarkan hasil belajar mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dengan nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Belajar IPAS

No	Nilai (S)	Jumlah Peserta didik (F)	SxF
1	74	4	296
2	68	6	408
3	66	3	198
4	62	7	434
5	58	3	174
6	54	2	108
7	50	5	250
JUMLAH		30	1868
Rata-rata		62,26	

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat nilai rata-rata pada mata pelajaran IPAS sebesar 62,26. Nilai tersebut masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal sebesar 71. Literasi digital yang telah dilaksanakan kurang diminati peserta didik, karena peserta didik menganggap bahwa literasi digital seperti *power point* itu cenderung membosankan karena kurangnya interaksi dan kurangnya pengalaman multisensory sehingga membuat peserta didik tidak memiliki kemampuan dalam menggunakan ICT. *Slide* yang ditampilkan masih kurang menarik karena tidak dilengkapi dengan gambar yang diminati peserta didik dan hanya menggunakan *background* manual dari *Microsoft Power Point*. Hal ini berdampak pada kondisi peserta didik mudah bosan, mudah sekali mengantuk sehingga literasi digital sulit diterima dan hilangnya

keaktivitas peserta didik dalam bidang literasi. Sehingga diperlukan strategi, media dalam pemanfaatan literasi digital. Adapun sarana dan prasarana yang disediakan di MIN 3 Jember dalam Literasi Digital yaitu *wi-fi*, komputer, proyektor dan *handphone*.¹⁶

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) saat ini menggunakan teknologi digital seperti komputer dan *handphone* untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran. Ini dilakukan karena ada banyak keuntungan. Teknologi membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan menggunakan video, gambar, dan permainan untuk memahami pelajaran dengan lebih baik. Teknologi memungkinkan kita belajar kapan pun dan di mana pun. Guru dapat melihat kemajuan peserta didik dengan cepat dan memberi bantuan jika membutuhkannya. Sehingga, menggunakan teknologi digital dapat memberikan pembelajaran IPAS jadi lebih menyenangkan, interaktif, dan membantu belajar lebih baik.

Film pendek merupakan sumber pembelajaran audio visual yang memiliki durasi antara 1-40 menit. Audio visual cenderung diminati peserta didik, karena peserta didik tidak disuguhkan dengan bacaan-bacaan tetapi dengan cerita yang berupa audio visual yang dapat diterapkan dalam literasi digital.¹⁷

Film pendek dapat diterapkan untuk literasi digital, hal itu berdasarkan penelitian dengan hasil media film pendek dapat meningkatkan hasil belajar

¹⁶ Observasi MIN 3 Jember, 03 Agustus 2023

¹⁷ Siti Khoimah, "Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah," *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 3 (2020): 677–92, <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>.

peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan nilai hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media film pendek memiliki dampak positif pada peserta didik terhadap antusiasme untuk belajar IPS karena merumuskan teknik pembelajaran sangat menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat mempelajari materi.¹⁸

Adapun penelitian lain menunjukkan hasil bahwa penggunaan media audio-visual film kartun sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Dilihat dari perbandingan presentasi kenaikan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, terlihat jelas meningkat. Rata-rata kenaikan presentasinya mencapai 24,41%. Semua peserta didik mengalami peningkatan dan kemajuan yang baik.¹⁹

Selain memanfaatkan film pendek, *Google Apps* berupa *Google Chrome* dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar. *Google Chrome* adalah layanan berbasis aplikasi yang diciptakan *Google*. Menurut perwakilan *Google*, Sundar Pichai, *Google Chrome* memungkinkan pengguna mengunggah dan mengakses berbagai file seperti video, foto, spreadsheet dan PDF. *Google Chrome* dapat diakses dari mana saja. Di rumah, kantor, atau bahkan saat berada jauh dari perangkat yang kita miliki. Dengan aplikasi tersebut dapat digunakan di computer, serta dapat digunakan pada tablet dan ponsel bersistem *operasi Android*. Tidak hanya itu, pengguna yang mengalami

¹⁸ Dudu Suhandi Saputra and Yuyun Dwi Haryati, "Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas. Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (2020): 138–42.

¹⁹ Try Rindawati and Lily Thamrin, "Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin," *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 1 (2022): 1–10.

gangguan penglihatan pun dapat mengakses dan menggunakan alat pembaca layar (*screen reader*).²⁰

Google Apps dapat diterapkan untuk literasi digital, hal itu berdasarkan penelitian dengan hasil peserta didik tertarik dengan media pembelajaran *Google Sites* karena peserta didik merasa lebih mudah memahami materi dari guru dan lebih menyenangkan.²¹

Adapun penelitian yang dilakukan *Paul Stapleton* mengemukakan bahwa penggunaan *World Wide Web (Web)* telah menjadi cara yang semakin layak untuk mendapatkan informasi. *Web* adalah jenis sumber daya yang berbeda dari sumber-sumber konvensional seperti buku dan jurnal. Ada kebutuhan di antara peserta didik untuk meningkatkan kesadaran kritis terhadap penggunaan *web*.²²

Rendahnya literasi digital dan kurang optimalnya pemanfaatan teknologi menjadi faktor rendahnya literasi digital. Oleh karena itu, pemanfaatan film pendek dan *Google Apps* sangat diperlukan. Hal ini untuk membantu literasi digital peserta didik.

Penggunaan *Google Chrome* dan film pendek sebagai alat untuk literasi digital dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar, sekaligus memotivasi peserta didik untuk aktif menggunakan media digital tanpa harus

²⁰ Bahrul Ulum, Frendy Aru Fantiro, and Mochamad Novi Rifa'i, "Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar," *LENTERA : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14, no. 2 (2019): 22–31.

²¹ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–7, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

²² Paul Stepleton, "Evaluating Web-Sources : Internet Literacy and L2 Academic Writing," *International Journal of Lexycography* 59, no. 2 (2005).

didorong. Melalui *Google Chrome*, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber pengetahuan, memperluas pengetahuan peserta didik, dan mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era modern.

Film pendek, dengan narasi yang menarik dan visual yang kuat, dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan memperjelas konsep-konsep yang kompleks. Ketika peserta didik terlibat secara langsung dengan materi melalui media digital, peserta didik cenderung lebih termotivasi untuk belajar.

Dengan pengalaman belajar yang menarik ini, peserta didik cenderung merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran, bahkan di luar lingkungan sekolah. Peserta didik mungkin merasa termotivasi untuk mengeksplorasi topik-topik baru atau melakukan riset secara mandiri, karena peserta didik menyadari manfaat dari akses mudah terhadap informasi melalui teknologi.

Dengan demikian penggunaan *Google Chrome* dan film pendek tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemandirian dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran secara mandiri peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
2. Adakah Pengaruh *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?
3. Adakah Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk:

1. Menguji Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
2. Menguji Pengaruh *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.
3. Menguji Pengaruh Film pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu khususnya bagi pihak-pihak yang berkompeten dan dapat memperkaya wawasan keilmuan yang kemudian menjadi bahan kajian dan pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang literasi

digital serta membuktikan kebenaran teoritis pendapat para ahli pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pembaca untuk pertimbangan sebelum memanfaatkan film pendek dan *Google Apps* karena masing-masing sumber belajar memiliki karakteristik khusus untuk literasi Digital. Penelitian ini dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya untuk mendapatkan informasi dan referensi dalam melakukan pendidikan yang relevan.

3. Manfaat Pedagogis

a. Manfaat bagi peneliti

- 1) Peneliti dapat mengetahui dan menganalisis film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember.
- 2) Memperluas wawasan pada bidang film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember.

b. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital.
- 2) Peserta didik diharapkan mendapat pengalaman belajar yang menarik melalui film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital.

c. Manfaat bagi pendidik

- 1) Pendidik dapat memanfaatkan film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital.
- 2) Pendidik dapat meningkatkan efektivitas pemanfaatan film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital yang efektif.

d. Manfaat bagi madrasah

- 1) Madrasah dapat memanfaatkan film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital.
- 2) Madrasah dapat meningkatkan kualitas film pendek dan *Google Apps* untuk literasi digital yang berkualitas.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Film Pendek (X_1)

Variabel bebas (*independent variabel*) ini disimbolkan dengan X_1 . Dalam penelitian ini variabel bebasnya yaitu: Film Pendek.

Variabel *Google Apps* (X_2)

b. Variabel bebas (*independent variabel*) ini disimbolkan dengan X_2 .

Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu: *Google Apps*.

c. Variabel Literasi Digital (Y)

Variabel terikat (*dependent variable*) ini disimbolkan dengan

Y. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu: Literasi Digital.

2. Indikator Variabel

Indikator variabel diuraikan dalam tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2
Indikator Variabel

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator
1	2	3	4
1.	Film Pendek (<i>Ricard Mayer</i>)	Kesiapan Pembelajaran (<i>Pretraining</i>)	a. Pemahaman awal peserta didik. b. Penyampaian tujuan pembelajaran. c. Kesiapan belajar.
		Multimodal (<i>Multimedia</i>)	a. Penggunaan teks, gambar, dan suara. b. Teks, gambar dan suara yang menarik.
		Kontiguitas Waktu dan Ruang (<i>Contiguity</i>)	Keselarasan visual dan audio
		Pemilihan Modus (<i>Modality</i>)	a. Dapat menyampaikan informasi. b. Materi dari guru dapat tersampaikan.
		Pertimbangan Kemampuan Pemrosesan Peserta didik (<i>Coherence</i>)	a. Kemampuan memahami informasi. b. Dapat memahami materi. c. Memahami ide utama.
		Pengulangan informasi (<i>Redundancy</i>)	Memahami pembelajaran menggunakan film
		Ukuran Beban Kognitif (<i>Cognitive Load</i>)	a. Pemahaman materi dalam film pendek. b. Kemampuan dalam memahami materi.
2.	<i>Google Apps</i> (<i>Henry Jenkins</i>)	Interaksi Sosial	a. Penggunaan <i>Google Apps</i> . b. Pemanfaatan <i>Google Apps</i> di dalam kelas. c. Komunikasi dengan memanfaatkan <i>Google Apps</i> .
		Dukungan Instruksional	a. Dukungan dalam menggunakan <i>Google Apps</i> . b. Akses menggunakan <i>Google Apps</i> . c. Bantuan dalam menggunakan <i>Google Apps</i> .
		Keterlibatan Peserta didik	a. Antusias dalam memanfaatkan <i>Google Apps</i> . b. Ketertarikan dalam menggunakan

1	2	3	4
			<i>Google Apps.</i>
		Adaptasi Kurikulum	a. Motivasi dalam menggunakan <i>Google Apps.</i> b. Saran dan ide dalam menggunakan <i>Google Apps.</i>
3.	Literasi Digital (Paul Gitsler)	<i>Functional Skill and Beyond</i>	a. Kemampuan memanfaatkan TIK. b. Waktu menggunakan TIK.
		<i>Creativity</i>	a. Pemanfaatan media digital. b. Membuat video dan gambar. c. Menyukai pembuatan cerita d. Menciptakan sesuatu melalui media digital
		<i>Collaboration</i>	a. Menyukai pembelajaran online. b. Bekerjasama melalui media digital.
		<i>Communication</i>	Memanfaatkan media digital dalam mengirim pesan.
		<i>The Ability to find and select Infomation</i>	a. Memanfaatkan internet. b. Memilih informasi.
		<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	a. Berkontribusi saat mengerjakan tugas b. Mencari ide sebelum memanfaatkan media digital.
		<i>Cultural and Social Understanding</i>	Memanfaatkan dengan sopan dan baik.
		<i>E-safety</i>	a. Menjaga informasi pribadi. b. <i>Speak up</i> ketika tidak aman. c. Mampu menjaga diri.

(Sumber :. Richard E Mayer, 2009., Henry Jenkins, 2006., Paul Gilster, 1997)

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Film Pendek

Film pendek adalah jenis karya audiovisual yang memiliki durasi relatif singkat. Film pendek memiliki struktur naratif yang sama seperti

film panjang, tetapi dalam skala yang lebih pendek. Film pendek dijadikan media pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas VA MIN 3 Jember dalam konteks pembelajaran untuk mengajarkan materi perubahan kondisi alam di permukaan bumi yang terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Film pendek yang digunakan dalam penelitian ini berjudul “Sahabat Siaga: Episode Banjir” pada channel *youtube* BNPB Indonesia dengan durasi 3 menit 52 detik dan dapat diakses melalui <https://youtu.be/1B0agZyoPc0?si=56r8FSpwWJcC72BR>, serta film pendek lain yang berjudul “Kenapa Banjir - Petualangan Jamal Laeli - Profesor - Ensiklopedia anak - 17 - PJJ” pada channel *youtube* petualangan Jamal Laeli dengan durasi 6 menit 35 detik dan dapat diakses melalui <https://youtu.be/a2T9i2KypJk?si=zCMlpEfthDCJBdrT>.

2. *Google Apps*

Google Apps merupakan aplikasi digital yang digunakan pada kelas VA MIN 3 Jember untuk membantu peserta didik dan pendidik berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengelola tugas pendidikan secara lebih efektif. Adapun *Google Apps* yang diterapkan dalam penelitian ini ialah *Google Chrome* yang dapat membantu peserta didik untuk menggali informasi melalui website terkait mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi perubahan kondisi alam di permukaan bumi yang

terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

3. Literasi digital

Literasi digital merupakan kemampuan dan pemahaman seseorang dalam menggunakan, mengevaluasi, berinteraksi, dan berpartisipasi secara efektif dalam lingkungan digital. Tujuan utamanya adalah membekali peserta didik kelas VA MIN 3 Jember dengan kemampuan yang diperlukan untuk beroperasi, berpartisipasi, dan berhasil dalam dunia yang semakin terhubung secara digital.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di MIN 3 Jember merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah film yang berjudul “Sahabat Siaga: Episode Banjir” dengan durasi 3 menit 52 detik serta film yang berjudul “Kenapa Banjir - Petualangan Jamal Laeli - Profesor - Ensiklopedia anak - 17 - PJJ” dengan durasi 6 menit 35 detik dan aplikasi digital *Google Chrome* dapat memberikan pengaruh pada kemampuan dan pemahaman peserta didik berbasis digital dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di MIN 3 Jember tahun.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi film pendek, *Google Apps* dan literasi digital. Ketiga variabel tersebut digunakan untuk melihat pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember. Film pendek dan *Google Apps* merupakan faktor yang sangat penting dalam melihat perubahan literasi digital peserta didik.

Penelitian ini dapat diasumsikan terdapat pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024 karena sarana dan prasarana seperti komputer dan proyektor yang disediakan di MIN 3 Jember mendukung dalam literasi digital. Peserta didik di MIN 3 Jember sudah terbiasa memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta penelitian ini dilakukan di kelas VA karena peserta didik di kelas tersebut dirasa mampu dan lebih efektif ketika dilakukan penelitian.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Hasil penelitian sangat bergantung pada kejujuran responden dalam menjawab kuesioner penelitian.
- 2) Pengukuran hanya dilakukan berdasarkan hasil kuesioner dan dokumentasi.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan tesis ini disusun berdasarkan pedoman tesis yang terdiri dari beberapa bab, dalam bab tersebut terdiri dari beberapa sub bagian sistematika pembahasan, yaitu:

Bab Satu Pendahuluan, pada bab ini berisi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi dan keterbatasan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Dua Kajian Pustaka, pada bab ini berisi uraian tentang penelitian terdahulu, kajian teori, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

Bab Tiga Metode Penelitian, pada bab ini berisi uraian tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, validitas dan reliabilitas instrument, dan analisis data.

Bab Empat Hasil Penelitian, pada bab ini berisi uraian tentang gambaran paparan data, analisis dan pengujian hipotesis.

Bab Lima Pembahasan, pada bab ini berisi uraian tentang hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah.

Bab Enam Penutup, pada bab ini berisi uraian tentang kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Arbania Romadonna, Amanda Jessica, Sri Harmianto dan Lia Mareza dengan judul “Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis *E-Learning* Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital berbasis *e-learning* sudah diterapkan di SD Negeri 2 Purbalingga Lor selama 2 tahun. Penerapan kegiatan literasi digital tersebut juga mengalami beberapa kendala dalam proses pelaksanaannya, diantara lain yaitu koneksi atau jaringan internet yang terganggu, tidak semua peserta didik dapat membawa handphone masing-masing, waktu pengerjaan soal yang terbatas dan fokus peserta didik yang terbagi dengan alat elektronik yang digunakan. Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut terdapat solusi yang inovatif, yaitu membuat sistem pembelajaran menjadi 2 sesi sehingga peserta didik dapat saling pinjam meminjam (bergantian) menggunakan handphone, memaksimalkan jaringan internet, dan peserta didik akan menjawab soal sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing. Penerapan literasi digital dalam proses pembelajaran berbasis *e-learning* di kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor yang sudah di terapkan selama 2 tahun,

memberikan dampak yang positif karena peserta didik merasa senang dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.²³

2. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Ni Nyoman Lisna & I Putu Suardipa, dengan judul “Literasi Digital dan Moderasi Beragama Melalui *Learning Management System* Berbasis Trikaya Parisudha Pada Peserta didik SD Gugus Banyuning” Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan literasi digital antara peserta didik yang dibelajarkan melalui *Learning Management System* berbasis trikaya parisudha dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V SD Gugus Banyuning, $F = 21,708$ $P < 0,05$; 2) Terdapat perbedaan moderasi beragama antara peserta didik yang dibelajarkan melalui *Learning Management System* berbasis trikaya parisudha dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V SD Gugus Banyuning, $F = 5,071$ $P < 0,05$; 3) Terdapat perbedaan literasi digital dan moderasi beragama secara simultan antara peserta didik yang dibelajarkan melalui *Learning Management System* berbasis trikaya parisudha dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional pada peserta didik kelas V SD Gugus Banyuning, $F = 15,516$ $P < 0,05$.²⁴

²³ Arbania Romadonna et al., “Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis E-Learning Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor,” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 139–46.

²⁴ Nyoman Lisna and Putu Suardipa, “Literasi Digital Dan Moderasi Beragama Melalui Learning Management System Berbasis Trikaya Parisudha Pada Siswa SD Gugus Banyuning,” *Lampuhyang* 13, no. 2 (2022): 144–55.

3. Tesis, penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoimah, dengan judul “Peningkatan Kreativitas dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode resitasi dalam pembuatan film pendek sejarah mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik. Pada penelitian siklus pertama, kreativitas peserta didik memperoleh nilai rata-rata 72,5. Angka tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sudah berada pada kategori kreatif. Literasi digital peserta didik memperoleh nilai rata-rata 62,5, juga termasuk dalam kategori cukup baik. Pada penelitian siklus kedua nilai rata-rata kreativitas peserta didik meningkat menjadi 81,3 dengan kategori sangat kreatif, dan literasi digital peserta didik meningkat menjadi 75,0 dengan kategori baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa metode resitasi dalam pembuatan film pendek sejarah dapat meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta didik.²⁵
4. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Bahrul Ulum, Frendy Aru Fantiro dan Mochamad Novi Rifa’I, dengan judul “Pemanfaatan *Google Apps* Di Era Literasi Digital pada Peserta didik Sekolah Dasar” Literasi digital merupakan kemampuan kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya literasi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi menggunakan *Google Apps for education* yang telah disediakan oleh perusahaan mesin pencari *google* untuk segenap komponen

²⁵ Khoimah, *Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah*, 56.

pendidikan disekolah. Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam proses pembelajaran yang dapat dibuka melalui smartphone dan tabelt, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara online (dan offline) yang mudah diakses peserta didik.²⁶

5. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Karima & Rochman Hadi Mustofa, dengan judul “Penerapan Literasi Digital Melalui LMS Pada Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Masehi Kota Pekalongan)” Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan platform komunikasi, yaitu *WhatsApp*, dapat berfungsi sebagai media pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Guru tidak menggunakan *Learning Manajemen System* (LMS) seperti *Google Classroom* karena tidak dapat diterima oleh orang tua dan peserta didik merasa kesulitan untuk mengoperasikannya dalam pembelajaran online. Hasil penelitian ini berkontribusi pada kurangnya literatur yang membahas tentang kelemahan LMS dan aplikasi pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar.²⁷
6. Jurnal, penelitian ini dilakukan oleh Amelia Dwi Yasa dan Sri Rahayu, dengan judul “*A survey of elementary school students’ digital literacy skills in science learning*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat literasi digital peserta didik sekolah dasar di kelas sains. Penelitian ini

²⁶ Ulum, Aru Fantiro, and Rifa’i, *Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar*.

²⁷ Mutiara Karima and Rochman Hadi Mustofa, “Penerapan Literasi Digital Melalui LMS Pada Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Masehi Kota Pekalongan) The Implementation of Digital Literacy at The Elementary School Level During Pandemic (Case Study of Masehi Elementary School in Pekalongan City),” *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9, no. 1 (2022): 83–93.

menggunakan pendekatan deskriptif dalam bentuk survei. Penelitian ini melibatkan 200 peserta didik dari tujuh sekolah dasar di Malang. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari empat aspek yang dibuat oleh peneliti sebelumnya dan memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,95. Pendekatan deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis data penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik berbeda dalam empat hal. Penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata 2,40 dalam hal penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, yang dianggap rendah. Pada kategori sedang, pemrosesan informasi dan data digital mendapat nilai rata-rata 2,62. Pada kategori sedang, menghasilkan nilai rata-rata 3,11 untuk kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Pada kategori rendah, pembuatan konten digital mendapat nilai rata-rata 2,32. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik sekolah dasar menghasilkan nilai rata-rata 2,61 pada kelompok sedang. Temuan ini menyiratkan bahwa komponen penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta aspek pembuatan materi digital, perlu ditingkatkan.²⁸

7. Jurnal, penelitian ini dilakukan oleh Idam Ragil Widiyanto Atmojo, Roy Ardiansyah, Dwi Yuniasih Saputri, Fadhil Purnama Adi, dengan judul *“Analysis of Digital Literacy Skills of Grade VI Elementary School Students in Online Science Learning”* Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan literasi digital peserta didik kelas enam sekolah

²⁸ Arnelia Dwi Yasa and Sri Rahayu, “A Survey of Elementary School Students’ Digital Literacy Skills in Science Learning,” *AIP Conference Proceedings*. 2569 (2023): 1.

dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) daring pada bab 2: materi reproduksi makhluk hidup. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan teknik purposive sampling. Pertimbangannya adalah untuk melihat pencapaian literasi digital dalam pembelajaran IPA online. Hal ini dibuktikan dengan indikator pencapaian literasi digital dalam pembelajaran IPA online. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan lembar observasi. Kedua instrumen tersebut digunakan untuk mengukur tingkat literasi digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat literasi digital peserta didik terbagi menjadi tinggi sebesar 69%, sedang sebesar 18%, dan rendah sebesar 13%. Persentase rata-rata kemampuan literasi digital peserta didik kelas enam SD N Jomin Barat IV adalah 84%. Hal ini menunjukkan bahwa literasi digital peserta didik mengacu pada indikator dengan kategori sangat tinggi. Selanjutnya, indikator dan item pertanyaan dari kuesioner dan lembar observasi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan literasi digital peserta didik termasuk dalam kategori tinggi melalui skor yang diperoleh dari kuesioner dan lembar observasi.²⁹

8. Jurnal, penelitian ini dilakukan oleh Nadine Pflaumer, Nancy Knorr, Kay Berkling, dengan judul “*Appropriation of adaptive literacy games into the German elementary school classroom*”. Penelitian yang disajikan di sini bertujuan untuk memahami bagaimana para guru menggunakan teknologi dari Proyek *iRead EU Horizon* ke dalam kelas. *iRead* menyediakan

²⁹ Atmojo, Idam Ragil Widiyanto et al, “Analysis of Digital Literacy Skills of Grade VI Elementary School Students in Online Science Learning,” *International Conference on Learning Innovation and Quality Education* 52 (2021): 1–4, <https://doi.org/10.1145/3516875.3516938>.

permainan literasi adaptif yang dipersonalisasi yang disebut Navigo, yang digunakan di tablet dan ditujukan untuk penggunaan rutin di kelas sekolah dasar. Dalam kasus kami, permainan ini disediakan untuk pembaca pemula bahasa Jerman. Tujuan *iRead* adalah untuk mengembangkan permainan ini dan kemudian memahami bagaimana permainan ini dapat digunakan dengan sukses di dalam kelas. Adaptasi teknologi oleh guru telah menjadi fenomena yang telah dipelajari dengan baik selama beberapa dekade di beberapa negara. Namun, di Jerman, sekolah dasar tertinggal dalam hal digitalisasi, sehingga membuat penelitian semacam itu menjadi lebih sulit, yang mengakibatkan kesenjangan pengetahuan yang ingin diisi oleh penelitian ini. Penggunaan permainan Navigo oleh para guru dipelajari melalui serangkaian wawancara semi formal dengan 21 guru dari 9 sekolah, yang dijadwalkan di awal, tengah dan akhir proyek, sehingga menghasilkan total 55 wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa para guru memiliki pengalaman yang sama dalam proyek ini, dan menghadapi batu sandungan yang sama, seperti (a) teknologi, (b) literasi digital, dan (c) memahami penggunaan pedagogis dari permainan pembelajaran adaptif. Meskipun para guru secara umum menerima bahwa berinteraksi dengan tablet mengajarkan peserta didik keterampilan literasi digital yang penting, sebagian besar guru tidak sepenuhnya memahami bagaimana peserta didik memperoleh keterampilan bahasa melalui Navigo. Para guru yang memahami manfaat akademis dari permainan pembelajaran menggunakan Navigo sepenuhnya dengan memanfaatkan

adaptivitas permainan untuk mendukung peserta didik secara personal. Dengan menggunakan analisis tematik dan pengelompokan otomatis kemunculan kata kunci dalam wawancara, kami dapat mengidentifikasi empat 'persona' pada kontinum karakteristik guru. Pemetaan guru ke dalam 'persona' ini menentukan tingkat dukungan yang diperlukan selama proses alokasi. Terlihat bahwa 'persona' ini relatif stabil dan dapat diidentifikasi dalam minggu-minggu pertama apropriasi untuk memastikan proses yang sukses sesegera mungkin.³⁰

9. Jurnal, penelitian yang dilakukan oleh James Russo, Toby Russo and Anne Roche, dengan judul “*Using Rich Narratives to Engage Students in Worthwhile Mathematics: Children’s Literature, Movies and Short Films*”. Penelitian ini menggunakan literatur anak-anak untuk mendukung pengajaran matematika telah dikaitkan dengan hasil akademis yang positif dan disposisi belajar; namun, masih sedikit yang diketahui tentang penggunaan media naratif berbasis audiovisual untuk mendukung pengalaman belajar matematika peserta didik. Penelitian kualitatif eksploratif saat ini melibatkan pengajaran tiga pelajaran yang didasarkan pada tugas-tugas pemecahan masalah yang menantang kepada dua kelas peserta didik Kelas 5 (Kelas 10 dan 11) di Australia. Tugas-tugas ini dikembangkan dari berbagai narasi, masing-masing digambarkan melalui media yang berbeda (klip film, film pendek, buku cerita bergambar). Wawancara setelah pembelajaran dilakukan dengan 24 peserta didik yang

³⁰ Nadine Pflaumer, Nancy Knorr, and Kay Berklings, “Appropriation of Adaptive Literacy Games Into the German Elementary School Classroom,” *British Journal of Educational Technology*, no. January (2021): 1917–34, <https://doi.org/10.1111/bjet.13149>.

mengundang mereka untuk membandingkan dan membedakan urutan pembelajaran ini dengan pembelajaran matematika yang biasa mereka lakukan. Dengan menggunakan lensa teori penentuan nasib sendiri, analisis kami menunjukkan bahwa pelajaran ini dialami oleh peserta didik sebagai pelajaran yang sangat menyenangkan dan menantang secara matematis. Secara lebih spesifik, ditemukan bahwa menyajikan tugas matematika berdasarkan konteks yang kaya dan familiar serta memberikan pilihan yang bermakna tentang bagaimana mendekati pekerjaan matematika mereka mendukung kemandirian peserta didik. Terdapat bukti bahwa presentasi naratif mendukung pemahaman peserta didik tentang matematika dengan membuat tugas-tugas lebih jelas dan lebih mudah diakses, sementara media audiovisual (klip film, film pendek) secara khusus memberikan representasi dinamis dari ide-ide matematika utama (misalnya, transformasi dan skala). Para peserta didik menunjukkan berbagai preferensi eklektik dalam hal media naratif yang mereka sukai untuk mengeksplorasi ide-ide matematika. Temuan kami mendukung kesimpulan bahwa para pendidik dan peneliti yang berfokus pada manfaat pengajaran matematika melalui buku cerita bergambar perlu mempertimbangkan untuk memperluas definisi narasi mereka untuk mencakup media lain, seperti klip film dan film pendek.³¹

10. Jurnal, penelitian ini dilakukan oleh *Kristiawan Nugroho; Muljono Muljono; Dhendra Marutho; Sugeng Murdowo*, dengan judul “*Mobile*

³¹ James Russo, Toby Russo, and Anne Roche, “Education Sciences Using Rich Narratives to Engage Students in Worthwhile Mathematics : Children ’ s Literature , Movies and Short Films,” *Education Sciences*, 2021.

App for Word Recognition and Visualization of Objects Using Indonesian Language Google Speech To Text for Deaf Students Publish". Penelitian ini membangun sebuah aplikasi *mobile speech to text* dan visualisasi objek dengan memanfaatkan *Google speech to text* dalam bahasa Indonesia, yang berguna untuk menerjemahkan suara ke dalam bentuk teks yang disertai dengan tampilan objek dan warnanya. Peserta didik, guru, dan orang tua dapat menggunakan aplikasi sebagai alternatif pembelajaran selain metode konvensional yang menyenangkan bagi peserta didik tunarungu sehingga mereka akan lebih semangat dalam belajar.³²

11. Jurnal, penelitian ini dilakukan oleh A Muharam, W Mustikaati, A Sanny, F Yani and K Wiriyanti, dengan judul "*The effect of using digital variety media on distance learning on increasing digital literacy*". Hasil penggunaan media ragam digital dalam pembelajaran jarak jauh yang disesuaikan dengan kemampuan dan tahapan kemampuan literasi digital anak. Media ini dikembangkan sesuai dengan tahapan pembelajaran yang mudah yang terdiri dari komik, video interaktif dan asesmen yang terintegrasi dengan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen terhadap hubungan pengaruh penggunaan media digital terhadap Literasi Digital anak. Media yang tidak sesuai dengan kemampuan anak kelas rendah dapat dihindari oleh guru dalam proses pembelajaran jarak jauh karena anak kelas rendah membutuhkan

³² Nugroho, Kristiawan, "Mobile App for Word Recognition and Visualization of Objects Using Indonesian Language Google Speech to Text for Deaf Students," International Seminar on Application for Techoperationalogy of Information and Communication (Isemantic). IEEE., 2020.

pengenalan kemampuan literasi digital yang sesuai dengan tahapan berpikir kognitif anak.³³

Berdasarkan sebelas penelitian terdahulu yang telah diuraikan di atas maka dapat dilihat secara singkat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas
1	2	3	4	5
1.	Jurnal. Arbania Romadonna, Amanda Jessica, Sri Harmianto dan Lia Mareza. "Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis <i>E-Learning</i> Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor"	Membahas tentang literasi digital	a. Menggunakan pendekatan kualitatif b. Menggunakan E-learning	Penelitian ini mengembangkan literasi digital melalui E-learning
2.	Jurnal. Ni Nyoman Lisna Handayani & I Putu Suardipa "Literasi Digital Dan Moderasi Beragama Melalui <i>Learning Management System</i> Berbasis Trikaya Parisudha Pada Peserta didik	a. Membahas tentang literasi digital b. Menggunakan pendekatan kuantitatif	Menggunakan LMS	Penelitian ini menggunakan LMS untuk Literasi Digital.

³³ R Rakimahwati and Z Ardi, "The Effect of Using Digital Variety Media on Distance Learning on Increasing Digital Literacy," 2021, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012049>.

1	2	3	4	5
	SD Gugus Banyuning”			
3.	Tesis. Siti Khoimah “Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah”	<ul style="list-style-type: none"> a. Membahas literasi digital b. Menggunakan film pendek c. Menggunakan pendekatan kuantitatif 	Menggunakan metode resitasi	Penelitian ini menggunakan metode resitasi dalam pembuatan film pendek
4.	Jurnal. Bahrul Ulum, Frendy Aru Fantiro & Mochamad Novi Rifa’i “Pemanfaatan <i>Google Apps</i> Di Era Literasi Digital Pada Peserta didik Sekolah Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> a. Membahas literasi digital b. Memanfaatkan <i>Google Apps</i> 	Menggunakan Pendekatan kualitatif	Penelitian ini memanfaatkan <i>Google Apps</i> di era literasi digital
5.	Jurnal. Mutiara Karima & Rochman Hadi Mustofa “Penerapan Literasi Digital Melalui LMS pada Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Masehi Kota Pekalongan)”	Membahas literasi digital	<ul style="list-style-type: none"> a. Memanfaatkan <i>WhatsApp</i> b. Menggunakan pendekatan kualitatif 	Penelitian ini memanfaatkan <i>WhatsApp</i> dalam Literasi Digital
6.	Jurnal. Arnelia Dwi Yasa dan Sri Rahayu, “ <i>A survey of elementary school students’ digital literacy skills in science learning</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> a. Membahas literasi digital b. Menggunakan penelitian kuantitatif 	Fokus pada pembelajaran sains	Penelitian ini membahas pembelajaran sains melalui literasi digital

1	2	3	4	5
7.	Jurnal. Ragil Widiyanto Atmojo, Roy Ardiansyah, Dwi Yuniasih Saputri, Fadhil Purnama Adi, <i>“Analysis of Digital Literacy Skills of Grade VI Elementary School Students in Online Science Learning”</i>	a. Membahas tentang literasi digital b. Menggunakan penelitian kuantitatif	Fokus pada mata pelajaran IPA	Penelitian ini memanfaatkan literasi digital dalam pembelajaran IPA
8.	Jurnal. Nadine Pflaumer, Nancy Knorr, Kay Berkling, <i>“Appropriation of adaptive literacy games into the German elementary school classroom”</i>	Memanfaatkan <i>Google Apps</i>	a. Menggunakan <i>literacy games (Navigo)</i> b. Menggunakan <i>Google Classroom</i> c. Menggunakan penelitian kualitatif	Penelitian ini memanfaatkan <i>literacy games (Navigo)</i> dalam pembelajaran
9.	Jurnal. James Russo, Toby Russo and Anne Roche, <i>“Using Rich Narratives to Engage Students in Worthwhile Mathematics: Children’s Literature, Movies and Short Films”</i> .	Menggunakan film pendek dalam pembelajaran	a. Menggunakan penelitian kualitatif b. Fokus pada pembelajaran matematika	Penelitian ini memanfaatkan literature anak-anak, film, dan film pendek dalam pembelajaran
10.	Jurnal. Kristiawan Nugroho; Muljono Muljono; Dhendra Marutho; Sugeng Murdowo, <i>“Mobile App for Word Recognition and Visualization of Objects Using</i>	Menggunakan <i>Google Apps</i> dalam pembelajaran	1. Menggunakan <i>Google Speech</i> 2. Menggunakan penelitian kualitatif	Penelitian ini memanfaatkan <i>Google Apps</i> dalam pembelajaran

1	2	3	4	5
	<i>Indonesian Language Google Speech To Text for Deaf Students Publish</i>			
11	Jurnal. A Muharam, W Mustikaati, A Sanny, F Yani and K Wiriyanti, <i>“The effect of using digital variety media on distance learning on increasing digital literacy”</i>	1. Menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Fokus pada literasi digital	3. Menggunakan komik dan video interaktif	Penelitian ini memanfaatkan komik dan video interaktif dalam pembelajaran

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian penulis dapat diketahui bahwa penelitian ini akan menguji dari penelitian sebelumnya, karena peneliti lain focus pada pemanfaatan literasi digital maka penulis fokus pada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember.

B. Kajian Teori

1. Film Pendek

a. Pengertian Film Pendek

Richard E. Mayer mengembangkan teori tentang pembelajaran multimedia, yang merupakan penggabungan elemen visual dan audio dalam proses pembelajaran. Teorinya mengacu pada bagaimana

manusia memproses informasi dan bagaimana penggunaan multimedia dapat mempengaruhi pemahaman informasi.³⁴

Menurut teori Mayer, terdapat beberapa prinsip penting yang harus dipertimbangkan dalam merancang materi pembelajaran multimedia yang efektif. Salah satunya adalah prinsip kontiguitas, yang mengatakan bahwa informasi yang berkaitan harus disajikan bersamaan atau berdekatan dalam waktu dan ruang. Hal ini menjelaskan bahwa elemen-elemen visual dan audio yang terkait dengan konsep yang sama harus disajikan secara bersamaan untuk memudahkan pemahaman antarinformasi.³⁵

Selanjutnya, prinsip koherensi menggarisbawahi pentingnya menyajikan informasi dengan cara yang logis dan konsisten untuk mempromosikan pemahaman yang mendalam. Dalam konteks pembelajaran multimedia, ini berarti merancang presentasi atau cerita yang terstruktur dengan baik, sehingga pesan atau konsep yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.³⁶

Mayer juga menyoroti pentingnya prinsip *redundansi*, yang menekankan bahwa informasi penting harus disampaikan dalam beberapa format atau modalitas untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Dengan kata lain, penggunaan kombinasi teks, gambar, dan

³⁴ Richard E Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2009), 93.

³⁵ Mayer, *Multimedia Learning*, 93.

³⁶ Mayer, *Multimedia Learning*, 94.

suara dapat membantu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap konsep yang diajarkan.³⁷

Ketika prinsip-prinsip ini diterapkan dalam pembelajaran multimedia, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, dengan tingkat pemahaman dan retensi informasi yang lebih tinggi.³⁸

Henry Jenkins memperkenalkan teori konvergensi media dan mencakup gagasan bahwa media berbagai jenis (teks, gambar, audio, dan video) di dunia digital. Film pendek adalah contoh nyata dari konvergensi media, dan melalui pemahaman film pendek, peserta didik dapat mengembangkan literasi digital mereka dengan lebih baik.³⁹

J. David Bolter dan Richard Grusin berfokus pada keterampilan peserta didik dalam mengakses, memahami, dan mengolah media digital. Film pendek dapat digunakan sebagai sarana untuk mengasah keterampilan ini, membantu literasi digital.⁴⁰

Film yang secara teknis berdurasi kurang dari 40 menit merupakan salah satu bentuk film yang memberikan kebebasan ruang gerak ekspresi yang lebih leluasa kepada pembuatnya. Sebagaimana film sebagai karya seni, film pendek juga merupakan medium ekspresi serta mengandung pesan personal dari subjektifitas pembuatnya. Seperti halnya film panjang, kebebasan cara bertutur dalam film pendek mampu menghasilkan bentuk film yang bervariasi. Film pendek dapat memilih durasi sesingkat-singkatnya apabila ide gagasan yang disampaikan telah terkomunikasikan. Banyak diantaranya yang berpendapat bahwa melalui film pendek, kita bisa melihat

³⁷ Mayer, *Multimedia Learning*, 94.

³⁸ Mayer, *Multimedia Learning*, 95.

³⁹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 163.

⁴⁰ J. David Bolter and Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (The MIT Press, 1999), 64.

kejujuran dari permasalahan yang disampaikan.⁴¹ Film pendek ini memungkinkan guru untuk mengolah dan mengemas film secara singkat namun bermakna.⁴²

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa film pendek dengan durasi kurang dari 40 menit adalah bentuk film yang memberikan kebebasan ekspresi yang lebih luas kepada pembuatnya. Sebagai karya seni, film pendek juga merupakan medium ekspresi yang mengandung pesan personal dan subjektivitas dari pembuatnya. Film pendek memungkinkan penggunaan beragam gaya naratif dan penyampaian cerita. Durasi film pendek dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan untuk menyampaikan ide dan gagasan yang diinginkan, sehingga film pendek dapat menjadi sarana untuk menyampaikan permasalahan dengan cara yang jujur dan berarti. Film pendek juga bisa digunakan oleh guru sebagai alat pembelajaran yang singkat namun berisi.

b. Jenis-jenis Film Pendek

1) Film pendek eksperimental

Film pendek yang digunakan sebagai bahan eksperimen atau ujicoba, di Indonesia jenis film ini sering dikategorikan sebagai film indie.

⁴¹ Lulu Hendra Komara, Program Studi, and Penciptaan Seni, "Potensi Film Pendek Di Era Internet" 3 (2021): 48–53.

⁴² Saputra and Haryati, *Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar*.

2) Film pendek komersial

Film pendek yang diproduksi untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan contoh : iklan, profil perusahaan (*company profile*).

3) Film pendek Layanan masyarakat (*public service*)

Film pendek yang bertujuan untuk layanan masyarakat, Biasanya ditayangkan di media massa (televisi). Contoh: untuk penyuluhan bahaya narkoba, disiplin lalu lintas dan sebagainya.

4) Film pendek *Entertainment* / hiburan

Film pendek yang bertujuan komersil untuk hiburan. Film ini banyak kita jumpai di Televisi dengan berbagai ragamnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Film Pendek

Azhar Arsyad menyatakan dalam bukunya kelebihan media film pendek dan video sebagai berikut:

- 1) Film pendek dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Film pendek merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
- 2) Film pendek dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.

- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film pendek dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film pendek dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- 5) Film pendek dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film pendek dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film pendek yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Adapun kekurangan media film pendek dan video menurut Azhar Arsyad adalah sebagai berikut:

- 1) Pengadaan film pendek dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat film pendek dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan film pendek tersebut.
- 3) Film pendek dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film pendek

dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.⁴³

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan tersebut, dapat penulis tegaskan bahwa kelebihan dari media video adalah tampilan video yang sangat mudah bisa diatur sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sedangkan kelemahan media video adalah dapat meragukan dan salah menafsirkan ketika video yang ditayangkan kurang tepat.

d. Pemanfaatan Film Pendek dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran di sekolah bertujuan agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, sehingga anak-anak menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁴

Film pendek mempunyai banyak manfaat dalam proses pembelajaran sehingga film pendek sangat berperan untuk memberikan ilmu yang baik kepada penyimak. Ada beberapa manfaat film pendek seperti alat hiburan, sumber informasi, alat pendidikan, dan cerminan nilai-nilai sosial suatu bangsa.

Manfaat film tersebut tentunya dapat menjadi sebuah acuan, menonton film pendek tentunya bukan hanya untuk mendapatkan

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), 206.

⁴⁴ Rohmad Arkam and Endang Lestari, "Pemanfaatan Film Nussa Rara Untuk Pengembangan Nilai Karakter Disiplin Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 40–47.

hiburan belaka. Penonton hendaknya juga mengidentifikasi informasi, ilmu, dan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam film tersebut.⁴⁵

Manfaat film yang dapat mengembangkan minat dan motivasi peserta didik adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik
- 4) Mengembangkan minat dan motivasi belajar
- 5) Mengatasi pembatasan jarak dan waktu
- 6) Memperjelas dalam jarak dan waktu
- 7) Memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak
- 8) Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik⁴⁶

e. Langkah-langkah Penggunaan Film Pendek dalam Pembelajaran

- 1) Tentukan Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif terjadi ketika materi pembelajaran memiliki relevansi dengan kehidupan peserta didik.

Pastikan tujuan pembelajaran film pendek relevan dengan kebutuhan dan pengalaman peserta didik.

- 2) Pilih Film Pendek dengan Cermat

Pilih film yang mendorong pengetahuan peserta didik dan merangsang pemikiran kritis dengan menyesuaikan materi.

⁴⁵ Lenny Apriliany, "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentukan Pendidikan Karakter," *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 191–99.

⁴⁶ Sabri, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012), 87.

3) Berikan Pengantar Kontekstual

Sebelum menonton film, berikan pengantar yang membantu peserta didik menghubungkan konten film dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

4) Berikan Petunjuk Aktif

Berikan petunjuk aktif yang membantu peserta didik memahami dan merespons film secara kritis.

5) Diskusikan Isi Film

Diskusikan film secara bersama-sama untuk pembelajaran kolaboratif dan konstruksi pengetahuan melalui interaksi sosial.

6) Berikan Tugas Terkait

Berikan tugas yang meminta peserta didik merenung dan menerapkan konsep yang mereka pelajari dari film. Aktivitas ini dapat memperkuat pengetahuan mereka.

7) Evaluasi dan Umpan Balik

Berikan umpan balik untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka.

8) Refleksi

Dorong peserta didik untuk merenung tentang pengalaman menonton film dan mempertimbangkan bagaimana itu memengaruhi pemahaman mereka.

2. *Google Apps*

a. Pengertian *Google Apps*

Menurut Henry Jenkins teknologi dan media digital pada literasi dan pendidikan, literasi media menjadi kunci, terutama dalam pemahaman informasi, evaluasi sumber daya, komunikasi. digital yang efektif. Henry Jenkins telah menggali konsep media, yang mengacu pada perpaduan berbagai bentuk media dalam era digital. Dalam konteks *Google Apps*, konsep ini dapat berarti integrasi berbagai alat dan sumber daya digital, yang membantu pengguna mengembangkan literasi digital dengan memahami cara berinteraksi dengan beragam media dan platform yang saling terhubung.⁴⁷

Menurut Renee Hobbs dalam konteks *Google Apps*, literasi media menjadi kunci, terutama dalam pemahaman informasi, evaluasi sumber daya, dan komunikasi digital yang efektif.⁴⁸

Teori lain dikemukakan oleh Howard Rheingold telah menyoroti pentingnya keterampilan digital dan literasi kritis dalam komunitas online. Penggunaan *Google Apps*, keterampilan ini menjadi relevan dalam berkolaborasi secara digital, mengelola informasi, dan memahami etika dalam lingkungan online.⁴⁹

Google Apps, sekarang dikenal sebagai *Google Workspace*, adalah kumpulan aplikasi dan layanan produktivitas yang dikembangkan oleh Google untuk tujuan kolaborasi, komunikasi, penyimpanan data, dan manajemen bisnis. *Google Workspace* mencakup berbagai alat yang dapat digunakan oleh

⁴⁷ Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 187.

⁴⁸ R. Hobbs, *Digital and Media Literacy: A Plan of Action* (The Aspen Institute., 2010), 64.

⁴⁹ H. Rheingold, *Net Smart: How to Thrive Online* (MIT Press, 2012), 103.

peserta didik, tim, dan organisasi untuk bekerja secara efisien dan efektif.⁵⁰ *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain.⁵¹

Berdasarkan pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa *Google Apps*, yang sekarang dikenal sebagai *Google Workspace*, adalah kumpulan aplikasi dan layanan produktivitas yang dikembangkan oleh *Google* untuk kolaborasi, komunikasi, penyimpanan data, dan manajemen bisnis, memungkinkan peserta didik, tim, dan organisasi untuk bekerja efisien. *E-learning* adalah metode belajar mengajar yang menggunakan media internet, atau jaringan komputer lainnya untuk menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik.

b. Macam-macam Fitur *Google Apps*

Google Apps (Google Workspace) memiliki banyak fitur yang sangat berguna untuk pendidikan, memungkinkan guru dan peserta didik untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan mengelola tugas dengan lebih efektif. Berikut adalah beberapa fitur utama dari *Google Apps* yang dapat digunakan dalam konteks pendidikan yaitu *Google Classroom*, *Google Forms*, *Google Drive*, *Google Meet*, *Google Calendar*, *Google Sites*, *Google Chat*, *Google Keep*, *Google Vault*,

⁵⁰ Banding; Mappa Panglima; and Roni Padliansyah., *Banding, Mappa Panglima, and Roni Padliansyah. Sistem Informasi Manajemen: Dalam Perspektif Revolusi Industri 4.0* (Malaysia: Syiah Kuala University Press, 2022).

⁵¹ Hamdani M.H, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 46.

Google Jamboard, Google Earth, Google Translate, dan Google Drive File Stream.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Apps*

1) Kelebihan *Google Apps*

- a) Aman dan responsif
- b) Desain yang simple dan minimalis
- c) Support di segala macam platform
- d) Update yang rutin
- e) Fitur-fitur unggulan seperti *translate website*, mode penyamaran, simpan riwayat *password* dan masih banyak lainnya
- f) Menyediakan banyak extensi tambahan
- g) Otomatis mendeteksi kunci
- h) Tersedia beragam tema
- i) Pencarian yang mudah

2) Kekurangan *Google Apps*

- a) mengambil data pencarian
- b) Fitur kurang sempurna
- c) Boros pemakaian ram
- d) *Bug* dan *error*
- e) Keterbatasan custom

d. Pemanfaatan *Google Apps* dalam Pembelajaran

Upaya literasi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi menggunakan *Google Apps for education* yang telah disediakan oleh

perusahaan mesin pencari google untuk segenap komponen pendidikan di sekolah. Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam proses pembelajaran yang dapat dibuka melalui smartphone dan tabelt, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara online (dan offline) yang mudah diakses peserta didik. Guru dapat mengunggah materi pembelajarannya dalam berbagai bentuk dan format seperti dokumen, audio, video, dan sebagainya. Materi-materi tersebut dapat dilihat secara langsung atau diunduh melalui smartphone, tabelt, dan/atau komputer peserta didik.⁵²

Di samping itu, pemanfaatan peralatan seperti smartphone dan tabelt mempunyai banyak keuntungan, diantaranya mudah dibawa kemana saja (portabel), lebih terjangkau (harganya) dibanding dengan komputer, memberikan kesempatan belajar tanpa batasan ruang, mudah untuk akses informasi melalui nirkabel, mendorong pengembangan literasi digital.⁵³

e. Langkah-langkah Penggunaan *Google Apps* dalam Pembelajaran

1) Buka Google Chrome

Pastikan Google Chrome terpasang dan buka browser.

2) Alamat URL

Ketikkan alamat URL langsung jika tahu situs web yang ingin diakses. Jika tidak, gunakan bilah pencarian di atas sebagai

⁵² Ulum, Aru Fantiro, and Rifa'i, *Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Peserta didik Sekolah Dasar*.

⁵³ Ulum, Aru Fantiro, and Rifa'i, *Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Peserta didik Sekolah Dasar*.

mesin pencari *Google*. Tuliskan kata kunci atau pertanyaan terkait informasi yang dicari.

3) Jelajahi Hasil Pencarian

Setelah melakukan pencarian, jelajahi hasil pencarian yang muncul. Baca deskripsi pendek di bawah setiap tautan untuk menentukan relevansi dengan materi.

4) Evaluasi dan Analisis Informasi

Evaluasi informasi yang telah ditemukan. Periksa sumber, tanggal publikasi, dan pertimbangkan relevansinya dengan materi pembelajaran.

3. Literasi digital

1) Pengertian Literasi Digital

Istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karir, dan kehidupan sehari-hari.⁵⁴

Hague juga mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih

⁵⁴ Yasa and Rahayu, *A Survey of Elementary School Students' Digital Literacy Skills in Science Learning*.

efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut.⁵⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi (perangkat keras dan platform perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

2) Bentuk-bentuk Literasi Digital

Penggunaan literasi digital perlu difasilitasi kedalam beberapa bentuk platform, yang bertujuan untuk memudahkan pengguna pada saat menggunakan literasi digital. Gerakan literasi yang diselenggarakan oleh pemerintah perlu dilator belakang dengan karakter dari masyarakat atau pengguna. Mengajak masyarakat untuk melakukan gerakan literasi perlu disesuaikan dengan karakteristik dari masyarakat itu sendiri.⁵⁶

Melihat budaya baca yang lebih intens di dunia maya, sangat lucu ketika kita promosi bahan baca cetak. Misalnya, buku, jurnal, kitab kuning, naskah kuno, majalah, koran dan sejenisnya. Masyarakat

⁵⁵ Nugroho, Kristiawan, *Mobile App for Word Recognition and Visualization of Objects Using Indonesian Language Google Speech to Text for Deaf Students*.

⁵⁶ Nia Kurniawati et al., “Memadukan Inovasi Dan Kearifan Lokal Dalam Pengajaran Literasi Pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi Integrating Innovation and Local Wisdom in Teaching Early Literacy to Young Learners,” *Journal of Empowerment* 2, no. 1 (2021): 125–38.

kini lebih nyaman membaca bahan bacaan berbasis elektronik seperti *e-book*, *e-journal*, dan informasi yang dikemas dalam bentuk desain visual dan audio visual. Era digital harus ada konversi makna dari manual ke digital.

Literasi tidak sekadar kemampuan elementer membaca, menulis dan berhitung. Literasi dalam pengertian modern mencakup kemampuan berbahasa, berhitung, memaknai gambar, melek komputer, dan berbagai upaya mendapatkan ilmu pengetahuan.⁵⁷

Berikut ini merupakan bentuk-bentuk literasi digital antara lain:

1) Literasi Informasi

Literasi informasi merupakan kemampuan untuk menilai keaslian dan keandalan informasi yang ditemukan secara online, serta kemampuan dalam mencari dan menggunakan sumber informasi yang berkualitas. Literasi informasi merupakan keterampilan seseorang dalam memperoleh informasi yang mencakup tahap dalam mengetahui kebutuhan informasi, menentukan cara menggunakan informasi, melakukan pencarian informasi, hingga menggunakan dan memanfaatkan informasi yang diperoleh untuk digunakan dan dibagikan kepada orang lain. Orang dengan keterampilan literasi informasi disebut dengan *information literate person* atau orang yang melek informasi.⁵⁸

⁵⁷ Imanda Fikri Aulinda, "Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2020), doi: 10.26858/tematik.v6i2.15550.

⁵⁸ Intan, Ayuni et al, "Perilaku Literasi Informasi pada Anak Di Media Sosial," *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 6, no. 2 (2022): 176–90.

2) Literasi Media Digital

Literasi media digital merupakan kemampuan untuk menggunakan platform media sosial dengan bijak, termasuk pemahaman tentang privasi, keamanan, serta cara berinteraksi dan berbagi informasi secara sehat di platform tersebut. Permasalahan yang sering terjadi adalah, seiring dengan derasnya arus informasi melalui media-media tersebut diatas, masyarakat seringkali dibuat kebingungan dan tidak mampu memilah, menyeleksi, serta memanfaatkan informasi yang mereka peroleh. Perkembangan media sosial yang tengah berkembang saat ini erat dengan permasalahan tersebut, yaitu kabar bohong yang kerap kali disebut hoax. Perkembangan hoax yang semakin marak, disebabkan oleh rendahnya tingkat kesadaran literasi pada media digital yang dimiliki masyarakat Indonesia. Hal tersebut dibuktikan, dengan Indonesia menduduki urutan ke 60 dari 61 negara untuk budaya literasi, menurut riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada maret 2016. Rendahnya tingkat literasi media pada media digital tersebut memicu mudahnya tersebar berita hoax, karena banyak diantaranya hanya membaca judul yang tertera, tanpa melihat jauh isi dari informasi tersebut, yang kemudian langsung disebarluaskan informasi tersebut yang belum dibuktikan kebenarannya kepada orang lain. Kebiasaan tersebut tentunya

mendukung beredarnya berita hoax, karena pada masa kini setiap pribadi kita dapat menjadi media untuk menyalurkan sebuah berita atau informasi.⁵⁹

3) Literasi Konten Digital

Literasi konten digital merupakan kemampuan untuk menciptakan, mengedit, dan membagikan konten digital, seperti teks, gambar, video, dan suara, dengan menggunakan alat dan platform yang berbeda.

4) Literasi Literatur Digital

Literasi literature digital meruakan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan teks digital, termasuk *e-book*, *audiobook*, dan *platform* membaca digital.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Literasi Digital

Literasi Digital dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi Literasi Digital:

1) Akses dan Ketersediaan Teknologi

Ketersediaan perangkat keras, seperti komputer dan smartphone, serta akses yang stabil ke internet adalah faktor kunci dalam literasi digital. Tanpa akses yang memadai, peserta didik sulit untuk mengembangkan keterampilan digital.

⁵⁹ Yunita Sari, "Literasi Media Digital Pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial," *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi* 8, no. 1 (2022): 12–25.

2) Pendidikan dan Pelatihan

Program pendidikan formal dan pelatihan khusus tentang literasi digital dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep dasar dan keterampilan yang diperlukan dalam dunia digital. Pelatihan ini dapat diberikan di sekolah, universitas, atau melalui program pelatihan online.

3) Kemampuan Teknis

Kemampuan teknis, seperti pemahaman tentang perangkat keras, perangkat lunak, dan aplikasi, sangat penting dalam literasi digital. Ini meliputi pemahaman tentang cara menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi dengan efektif.

4) Kemampuan Pemahaman Informasi

Kemampuan untuk mengevaluasi, menyaring, dan mengolah informasi yang ditemui online juga penting dalam literasi digital. Ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi informasi yang sah dan bisa dipercaya dari yang tidak sah atau menyesatkan.

5) Kemampuan Kritis dan Etika Digital

Kemampuan untuk berpikir kritis tentang konten online dan bertindak secara etis dalam lingkungan digital juga merupakan bagian penting dari literasi digital. Ini mencakup pemahaman tentang isu-isu seperti privasi online, keamanan data, dan penyebaran informasi palsu.

6) Dukungan Sosial dan Lingkungan

Dukungan dari keluarga, teman, komunitas, atau pengajar dapat membantu peserta didik merasa didukung dalam upaya literasi digital. Lingkungan yang mendorong eksperimen dan pembelajaran aktif juga berkontribusi.

7) Kesadaran Risiko dan Keselamatan Online

Kesadaran tentang risiko online dan tindakan yang diperlukan untuk menjaga keamanan online merupakan faktor penting. Ini termasuk pemahaman tentang praktik keamanan, seperti penggunaan kata sandi yang kuat dan perlindungan privasi.

8) Kondisi Sosial-Ekonomi

Faktor sosial-ekonomi, seperti tingkat pendapatan dan akses ke layanan pendidikan, juga dapat memengaruhi kemampuan seseorang untuk mengakses pelatihan dan sumber daya yang diperlukan untuk literasi digital.

4) Indikator Literasi Digital

1) *Functional Skill and Beyond*

Kemampuan memanfaatkan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) merupakan kompetensi kunci dalam konteks digital. Hal ini mencakup penguasaan terhadap berbagai alat dan aplikasi TIK untuk keperluan sehari-hari, termasuk navigasi internet, penggunaan aplikasi produktivitas, dan keterampilan komunikasi melalui platform digital. Kemampuan ini menjadi penting dalam

meningkatkan produktivitas peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi yang semakin terhubung dengan teknologi.

2) *Creativity*

Kemampuan kreativitas adalah aspek penting dalam menghasilkan inovasi dan solusi yang baru dan unik. Dalam konteks pemanfaatan media digital, kreativitas memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan konten visual yang menarik dan bermakna, termasuk video, gambar, dan desain grafis. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang beragam dan menarik perhatian peserta didik secara efektif, serta berkontribusi pada produksi konten digital yang kaya dan bervariasi.

3) *Collaboration*

Kolaborasi melalui media digital memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain secara efisien, terlepas dari jarak geografis dan batasan fisik. Dengan menggunakan berbagai platform kolaborasi online, peserta didik dapat berbagi ide dan menggabungkan keahlian dan pengalaman yang berbeda untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini memperluas ruang lingkup kerjasama dan memungkinkan terbentuknya jaringan kerja yang kuat di dunia digital.

4) *Communication*

Penggunaan media digital dalam komunikasi memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan bertukar informasi dengan cepat dan efektif. Melalui berbagai platform komunikasi digital, seperti email, pesan teks, panggilan video, dan media sosial, peserta didik dapat berkomunikasi dengan orang lain secara real-time, mengirim pesan, berbagi informasi, dan menjalin hubungan interpersonal. Kemampuan ini menjadi kunci dalam membangun hubungan yang kuat dan produktif di dunia digital.

5) *The Ability to Find and Select Information*

Kemampuan untuk mencari dan memilih informasi dari berbagai sumber online menjadi keterampilan yang penting dalam menghadapi jumlah informasi yang besar dan beragam di era digital ini. Dengan menggunakan internet secara efektif, peserta didik dapat menemukan informasi yang relevan dan berkualitas, serta mengevaluasi kebenaran dan keandalan informasi tersebut sebelum menggunakannya atau membagikannya kepada orang lain.

6) *Critical Thinking and Evaluation*

Berpikir secara kritis dan mampu mengevaluasi informasi adalah keterampilan intelektual yang penting dalam proses pengambilan keputusan dan penilaian informasi yang ditemukan. Sebelum menggunakan media digital untuk mengekspresikan ide atau menyelesaikan tugas, peserta didik perlu mengembangkan

kemampuan untuk menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi secara kritis, serta memastikan bahwa ide-ide yang dihasilkan didasarkan pada pemikiran yang logis dan informasi yang akurat.

7) *Cultural and Social Understanding*

Penggunaan media digital dengan penuh sopan dan menghormati keberagaman budaya dan sosial merupakan wujud dari pemahaman yang mendalam terhadap norma-norma sosial dan nilai-nilai budaya yang berlaku. Dalam berinteraksi dengan orang lain secara online, peserta didik perlu memperhatikan sensitivitas terhadap budaya dan norma sosial yang berbeda, serta berkomunikasi dengan sopan dan menghargai pendapat serta keberagaman perspektif yang ada.

8) *E-safety*

Kemampuan untuk menjaga privasi dan keselamatan online merupakan aspek yang krusial dalam menjaga keamanan dan kesejahteraan peserta didik di dunia digital. Dengan memahami risiko-risiko yang ada dan menerapkan langkah-langkah perlindungan yang sesuai, peserta didik dapat melindungi informasi pribadi mereka dari akses yang tidak sah dan menjaga diri mereka dari ancaman atau penyalahgunaan dalam lingkungan digital.⁶⁰

⁶⁰ Paul Gilster, *Digital Literacy*. New York (New York: John Wiley & Sons, 1997), 96.

4. Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital

Pengaruh film pendek terhadap literasi digital sangat signifikan dalam mengembangkan keterampilan teknologi, kreativitas, dan pemahaman media di era digital saat ini. Menonton film pendek tidak hanya melibatkan pengguna dalam pengalaman multimedia, tetapi juga menyediakan kesempatan untuk memahami naratif digital.

Film pendek memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan literasi digital, terutama dalam konteks pemahaman media, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif di era digital.

Adapun teori yang mendukung pengaruh film pendek terhadap literasi digital yaitu menurut Richard E. Mayer yang mengembangkan teori tentang pembelajaran multimedia, yang mencakup penggunaan elemen visual dan audio dalam pembelajaran. Film pendek adalah contoh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman materi dan literasi digital. Dengan menonton film pendek yang menggabungkan elemen visual dan audio, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam memahami, menganalisis, dan menafsirkan informasi yang disajikan dalam berbagai format media, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital secara efektif.⁶¹

Menurut J. David Bolter dan Richard Grusin yang mengemukakan teori *Remediation* berfokus pada keterampilan peserta didik dalam

⁶¹ Mayer, *Multimedia Learning*, 47.

mengakses, memahami, dan mengolah media digital. Film pendek dapat digunakan sebagai sarana untuk mengasah keterampilan ini, membantu literasi digital. Dengan menonton dan menganalisis film pendek, peserta didik dapat mendalami pemahaman mereka tentang bagaimana media digital mempengaruhi cara kita berinteraksi dengan dunia secara online, serta memperkuat keterampilan mereka dalam memahami dan menafsirkan media digital dengan lebih baik.⁶²

Film pendek dapat memperkaya keterampilan visual dan teknologi dengan memanfaatkan efek visual dan teknik editing, sekaligus memberikan pandangan mendalam tentang cerita yang disampaikan secara digital. Film pendek dapat merangsang kemampuan berpikir kritis, membantu pengguna menilai pesan yang disampaikan, dan memahami tujuan dari pembuat film.

Film pendek juga mendorong pengembangan kreativitas, menginspirasi peserta didik untuk mengeksplorasi ekspresi diri melalui media digital. Film pendek bukan hanya hiburan, tetapi juga sarana efektif dalam Literasi Digital, membuka pintu untuk pemahaman yang lebih dalam tentang peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa film pendek memiliki pengaruh yang signifikan terhadap literasi digital. Melalui pemahaman dan analisis film pendek, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan literasi digital mereka, memungkinkan

⁶² Bolter and Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 86.

mereka untuk berpartisipasi dengan lebih baik dalam dunia yang semakin terkoneksi secara digital.

5. Pengaruh *Google Apps* terhadap Literasi Digital

Penggunaan *Google Apps* memiliki dampak positif yang signifikan pada literasi digital. *Google Apps* seperti *Google Chrome* memberikan akses mudah dan kolaboratif, memfasilitasi kemampuan untuk berkolaborasi secara online. Tidak hanya mengembangkan keterampilan kerja sama, tetapi juga literasi digital peserta didik dalam menggunakan media online.

Adapun teori yang mendukung pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital yaitu menurut Henry Jenkins yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang mengacu pada gabungan berbagai bentuk media dalam era digital. Dalam konteks penggunaan *Google Apps*, konsep ini menunjukkan integrasi berbagai alat dan sumber daya digital, yang membantu pengguna untuk mengembangkan literasi digital dengan memahami cara berinteraksi dengan beragam media dan platform yang terhubung satu sama lain. Dengan memahami cara media-media ini saling berinteraksi, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan digital yang kompleks.⁶³

Hal tersebut didukung oleh teori Howard Rheingold yang telah menekankan pentingnya keterampilan digital dan literasi kritis dalam komunitas online. Dalam penggunaan *Google Apps*, keterampilan ini tetap

⁶³ Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 102.

relevan, khususnya dalam hal berkolaborasi secara digital, mengelola informasi, dan memahami etika dalam lingkungan online. Dengan mengembangkan keterampilan ini, peserta didik dapat menjadi lebih terampil dalam berinteraksi secara positif dan produktif dalam lingkungan digital yang terus berkembang.⁶⁴

Penggunaan *Google Apps* juga membantu peserta didik dalam mencari dan menyeleksi informasi secara efektif. Melalui *Google Search* peserta didik belajar untuk menavigasi melalui informasi yang luas, mengevaluasi keandalan sumber, dan memperdalam pemahaman mereka tentang literasi informasi digital.

Penggunaan *Google Apps* juga membawa tantangan terkait etika digital dan keamanan informasi. Peserta didik perlu diberdayakan untuk memahami konsep privasi online, keamanan data, dan etika dalam berbagi informasi melalui platform ini.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital sangat signifikan. Melalui alat-alat kolaboratif, kreatif, dan pencarian informasi, *Google Apps* membantu mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan era digital. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berkolaborasi, kreativitas, dan pemahaman tentang cara menggunakan teknologi untuk tujuan produktif. Namun, penting untuk memperhatikan aspek etika digital dan

⁶⁴ Rheingold, *Net Smart: How to Thrive Online*, 44.

keamanan informasi agar peserta didik dapat menggunakan dengan bijak dan bertanggung jawab.

6. Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital

Pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital merupakan perpaduan yang penting dalam membentuk pemahaman terhadap kemampuan beroperasi dalam lingkungan digital. Film pendek sebagai media visual memberikan dimensi kreatif dan berpikir kritis, memperkaya keterampilan pengguna dalam menyusun narasi digital. Di sisi lain, *Google Apps*, melalui berbagai alat kolaboratifnya, menciptakan peluang pembelajaran daring yang interaktif dan kolaboratif.

Film pendek memberikan pengalaman multimedia yang mendalam, melibatkan aspek visual dan auditori, sekaligus memperdalam pemahaman peserta didik tentang pesan digital. Penggunaan *Google Apps* menekankan pada kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama secara daring, mengasah keterampilan pengelolaan informasi dan produktivitas.

Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, memungkinkan peserta didik untuk mengaplikasikan literasi digital mereka secara praktis. Mereka tidak hanya dapat menggali kreativitas melalui produksi konten multimedia, tetapi juga belajar berkolaborasi dan memanfaatkan teknologi untuk keperluan pendidikan.

Hal tersebut didukung oleh teori Henry Jenkins yang menggambarkan berbagai bentuk media, seperti teks, gambar, audio, dan video, semakin saling terhubung dan berinteraksi dalam era digital. Dalam

konteks Film Pendek, konsep ini diterapkan karena film pendek menggabungkan berbagai elemen media dalam satu karya, memanfaatkan teknologi digital untuk menyampaikan pesan secara efektif. *Google Apps* juga mencerminkan media dengan menyediakan berbagai alat dan platform digital yang terintegrasi, memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efisien. Dengan memahami media, peserta didik dapat literasi digital mereka dengan mengerti cara berinteraksi dengan beragam media dan platform yang saling terhubung.⁶⁵

Menurut Renee Hobbs literasi media menekankan pentingnya pemahaman informasi, evaluasi sumber daya, dan komunikasi digital yang efektif dalam era digital. Dalam konteks Film Pendek dan *Google Apps*, literasi media memainkan peran kunci dalam memahami dan mengevaluasi pesan yang disampaikan melalui media digital, serta dalam berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan online. Dengan mengasah keterampilan literasi media ini, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam memilah-milah informasi yang ditemukan secara daring, memastikan bahwa informasi yang diterima dapat dipahami dan dievaluasi dengan baik.⁶⁶

Adapun teori lain menurut Richard E. Mayer menekankan penggunaan elemen visual dan audio dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dalam konteks penggunaan Film Pendek dan *Google Apps* dalam pendidikan, teori ini

⁶⁵ H. Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press., 2006), 143.

⁶⁶ Hobbs, *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*, 36.

relevan karena film pendek dan aplikasi *Google* menyediakan berbagai elemen multimedia yang dapat pembelajaran dan literasi digital. Dengan memanfaatkan fitur-fitur multimedia ini, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang dipelajari, serta keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital dengan efektif.⁶⁷

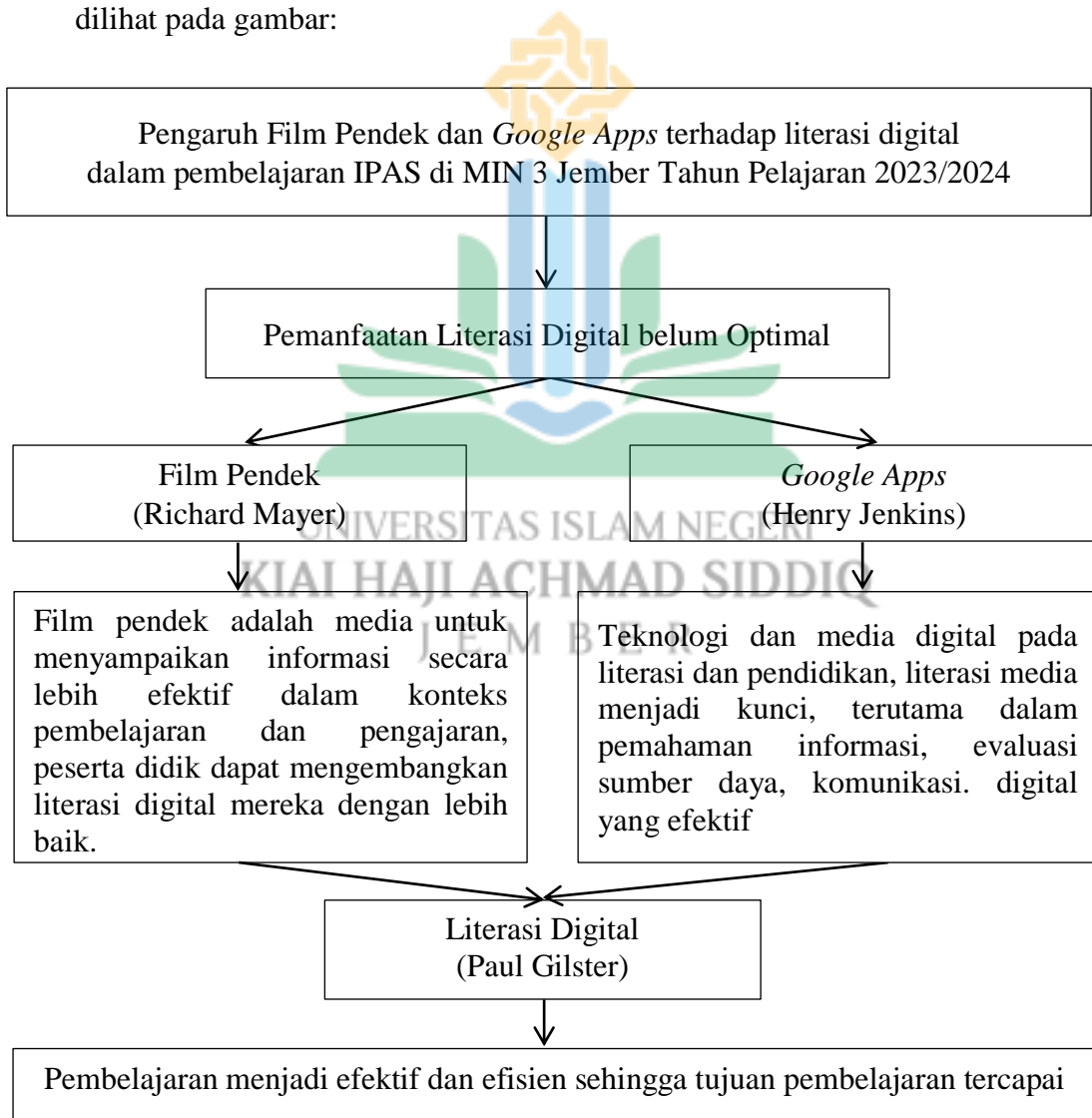
Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh film pendek dan *Google Apps* dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada literasi digital peserta didik. Film pendek memperkaya aspek kreativitas dan berpikir kritis, sementara *Google Apps* memfasilitasi kolaborasi daring dan pengelolaan informasi. Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan masyarakat digital dengan keterampilan literasi yang kuat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁶⁷ Mayer, *Multimedia Learning*, 92.

C. Kerangka Konseptual

Beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini, untuk memudahkan melihat alur berpikir pada pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS, pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS, dan pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS, hal ini dapat dilihat pada gambar:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

Berdasarkan gambar tersebut pemanfaatan literasi digital di MIN 3 Jember belum optimal. Sehingga, pemanfaatan film pendek dan *Google Apps* diperlukan. Hal ini untuk membantu literasi digital peserta didik.

D. Hipotesis Penelitian

1. H_a : Ada pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

2. H_a : Ada pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

3. H_a : Ada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bersifat objektif yang mencakup pengumpulan dan analisis data kuantitatif serta menggunakan metode pengujian statistik.⁶⁸ Jenis penelitian menggunakan eksperimen, karena diberikan suatu *treatment* atau perlakuan, dengan *treatment* yang diberikan tersebut, akan terlihat pengaruh dari pelaksanaan *treatment*. Desain eksperimen menerapkan perlakuan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol dan proses penelitiannya fokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati Untuk menguji hipotesisnya digunakan statistik inferensial.⁶⁹

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah.

Tabel 3.1
Populasi

No	Kelas	Jumlah
1.	VA	30
2.	VB	31
Total		61

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

⁶⁸ Asep Hermawan and Husna Laeila Yusran, *Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif* (Depok: Kencana, 2017), 44.

⁶⁹ Imam Gunawan, *Pengantar Statistika Inferensial* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 67.

2. Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V MIN 3 Jember. Untuk menentukan sampling penelitian tersebut, peneliti menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Alasan digunakannya teknik *Cluster Random Sampling* karena peneliti menggunakan satu kelas dari dua kelas V yang ada di MIN 3 Jember. Peneliti memerlukan satu kelas yang dirasa mampu mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Ini memungkinkan penghematan waktu dan sumber daya, serta memudahkan analisis data yang sesuai dengan struktur sampel yang diambil. Peneliti menggunakan kelas VA sebagai sampel dengan jumlah 30 responden. Dengan teknik ini, satu kelompok (kelas) dipilih secara acak dari populasi, memastikan representasi yang cukup dari karakteristik keseluruhan populasi peserta didik kelas V di MIN 3 Jember. Sehingga dijadikan contoh untuk penerapan literasi digital melalui film pendek dan *Google Apps*.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Kuesioner (Angket)

Teknik pengumpulan data berupa kuesioner yang ditujukan kepada peserta didik kelas VA. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data pada variabel film pendek, *Google Apps*, dan literasi digital. Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Skala Guttman*,

berupa pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau pernyataan.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi untuk mengumpulkan dokumen-dokumen berupa data-data baik primer maupun sekunder dari naskah publikasi, jurnal, tesis dan buku yang relevan dalam rangka pembuktian hipotesis yang telah diajukan.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember yaitu dengan menggunakan instrument angket/kuesioner yang dibagikan kepada sasaran dalam penelitian, serta dokumentasi film pendek, *Google Apps* dan literasi digital.

Skala pengukuran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Skala Guttman*. *Skala Guttman* adalah skala pengukuran data interval atau rasio dikotomi (dua alternatif). Jawaban dibuat menggunakan skor tertinggi 1 dan skor terendah 0. Cara pemberian bobot nilai yaitu untuk “YA“ diberi Nilai 1 dan “TIDAK” diberi nilai 0, dan untuk batas kriteria Buruk yaitu mulai 0 – 50 % dan batas kriteria Baik mulai 50 – 100%. Hasil analisis dinyatakan dengan sebaran frekuensi, baik secara angka-angka mutlak maupun secara presentase, disertai dengan penjelasan kuantitatif.

Instrumen penelitian dibuat sebanyak 60 pernyataan dan disusun berdasarkan indikator-indikator yang mengacu pada variabel film pendek, *Google Apps*, dan literasi digital.

Tabel 3. 2
Kisi-kisi Instrumen Film Pendek (X₁)

No	Sub Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1.	Kesiapan Pembelajaran (<i>Pretraining</i>)	a. Pemahaman awal peserta didik. b. Penyampaian tujuan pembelajaran. c. Kesiapan belajar.	1, 2, 3	3
2.	Multimodal (<i>Multimedia</i>)	a. Penggunaan teks, gambar, dan suara. b. Teks, gambar dan suara yang menarik.	4, 5, 6	3
3.	Kontiguitas Waktu dan Ruang (<i>Contiguity</i>)	Keselarasan visual dan audio	7, 8, 9	3
4.	Pemilihan Modus (<i>Modality</i>)	a. Dapat menyampaikan informasi. b. Materi dari guru dapat tersampaikan.	10, 11, 12	3
5.	Pertimbangan Kemampuan Pemrosesan Peserta didik (<i>Coherence</i>)	a. Kemampuan memahami informasi. b. Dapat memahami materi. c. Memahami ide utama.	13, 14, 15	3
6.	Kesiapan Pembelajaran (<i>Redundancy</i>)	Memahami pembelajaran menggunakan film	16, 17	2
7.	Ukuran Beban Kognitif (<i>Cognitive Load</i>)	a. Pemahaman materi dalam film pendek. b. Kemampuan dalam memahami materi.	18, 19, 20	3

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrumen *Google Apps* (X₂)

No	Sub Variabel	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
1	2	3	4	5
1.	Interaksi Sosial	a. Penggunaan <i>Google Apps</i> . b. Pemanfaatan <i>Google Apps</i> di	1, 2, 3, 4	4

1	2	3	4	5
		dalam kelas. c. Komunikasi dengan memanfaatkan <i>Google Apps</i> .		
2.	Dukungan Instruksional	a. Dukungan dalam menggunakan <i>Google Apps</i> . b. Akses menggunakan <i>Google Apps</i> . c. Bantuan dalam menggunakan <i>Google Apps</i> .	5, 6, 7, 8	4
3.	Keterlibatan Peserta didik	a. Antusias dalam memanfaatkan <i>Google Apps</i> . b. Ketertarikan dalam menggunakan <i>Google Apps</i> .	9, 10, 11, 12	4
4.	Adaptasi Kurikulum	a. Motivasi dalam menggunakan <i>Google Apps</i> . b. Saran dan ide dalam menggunakan <i>Google Apps</i> .	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	8

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Instrumen Literasi Digital (Y)

No	Sub Variabel	Kisi-kisi	No Butir	Jumlah Butir
1	2	3	4	5
1.	<i>Functional Skill and Beyond</i>	a. Kemampuan memanfaatkan TIK. b. Waktu menggunakan TIK.	1, 2, 3	3
2.	<i>Creativity</i>	a. Pemanfaatan media digital. b. Membuat video dan gambar. c. Menyukai pembuatan cerita d. Menciptakan sesuatu melalui media digital	4, 5, 6, 7	4
3.	<i>Collaboration</i>	a. Menyukai pembelajaran online. b. Bekerjasama melalui media digital.	8, 9	2
4.	<i>Communication</i>	Memanfaatkan dengan sopan dan baik.	10, 11, 12	4
5.	<i>The Ability to Find and Select Information</i>	a. Memanfaatkan internet. b. Memilih informasi.	13, 1	2

<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
6.	<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	a. Berkontribusi saat mengerjakan tugas b. Mencari ide sebelum memanfaatkan media digital.	15, 16	2
7.	<i>Cultural and Social Understanding</i>	Memanfaatkan dengan sopan dan baik.	17	1
8.	<i>E-safety</i>	a. Menjaga informasi pribadi. b. <i>Speak up</i> ketika tidak aman. c. Mampu menjaga diri.	18, 19, 20	3

E. Validitas dan Reabilitas Instrumen

Agar mendapatkan instrument yang valid dan realibel harus dilakukan uji validitas dan uji realibilitas. Uji validitas dan uji reliabilitas instrumen merupakan salah satu syarat penting dalam menentukan kelayakan dan kevalidan dari instrumen yang akan digunakan, maka sebelum instrumen diberikan pada responden, instrument penelitian diuji terlebih dahulu oleh pakar ahli.

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan instrument penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data yakni menggunakan angket yang akan diberikan kepada ahli media dan ahli bahasa.⁷⁰ Untuk skala skor nilai validasi skor (1-4) dengan keterangan sebagai berikut.

⁷⁰ Ridwan dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis* (Bandung: Alfabeta, 2011), 108.

Tabel 3.5
Penilaian Validator Ahli

Skor	Kriteria
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sumber : Ridwan dan Sunarto, 2011)

Data yang diperoleh dari angket yang diberikan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil dari skor penilaian, dari masing-masing validator tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversi untuk menentukan kevalidan dan kelayakan instrument angket penelitian.

Setelah data tersajikan selanjutnya adalah menganalisis data dengan menghitung persentasi dari masing-masing data dengan rumus sebagai berikut⁷¹:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentasi yang diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kelayakan dapat dengan cara berikut:

Tabel 3.6
Interval Validitas

No	Interval	Kriteria
1	0-20%	Tidak Baik
2	21-40%	Kurang Baik
3	41-60%	Cukup Baik
4	61-80%	Baik
5	81-100%	Sangat Baik

(Sumber : Sugiyono, 2015)

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 132.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yaitu Bapak Prof. Dr. H. Mashudi, M. Pd. Bertujuan untuk memperoleh masukan, tanggapan, maupun saran yang berkaitan dengan media angket yang akan digunakan. Berikut adalah hasil validasi ahli dalam menilai media angket film pendek, *Google Apps*, dan literasi digital. Penilaian media angket terdiri dari dua indikator. kemudian jumlah skor keseluruhan ada 3 indikator dengan skor 1-5. Validasi dilakukan satu tahap hasil dari data ahli dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.7
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Media Angket Film Pendek

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner					✓
Konstruksi	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner			✓		
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner					✓
Total			13				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel 3.7 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{13}{15} \times 100\% \\
 &= 86,6\%
 \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil prosentase 86,6% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli media, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media angket film pendek.

Tabel 3.8
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Media Angket *Google Apps*

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner					✓
Konstruksi	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner				✓	
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner				✓	
Total			13				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel 3.8 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{13}{15} \times 100\% \\
 &= 86,6\%
 \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil prosentase 86,6% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli media, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media angket *Google Apps*.

Tabel 3.9
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Media Angket Literasi Digital

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner					✓
Konstruksi	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner				✓	
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner					✓
Total			14				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli media yang terdapat pada tabel 3.9 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{15} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil presentase 93,3% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli media, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media angket literasi digital.

b. Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Kiai Haji Ahcmad Siddiq Jember yaitu Bapak Dr. Khotibul Umam MA. yang bertujuan untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian bahasa pada angket film pendek, *Google Apps*, dan literasi digital. Dalam penilaian ahli bahasa terdiri dari satu aspek bahasa, dalam aspek ini

terdapat tiga indikator dengan skor 1-5, data yang diperoleh dari ahli bahasa dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.10
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket Film Pendek

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓	
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif				✓	
Total			13				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 3.10 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{13}{15} \times 100\% \\ &= 86,6\% \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil prosentase 86,6% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli bahasa, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki bahasa angket film pendek.

Tabel 3.11
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket *Google Apps*

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓	
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami					✓
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif					✓
Total			14				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 3.11 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{14}{15} \times 100\% \\
 &= 93,3\%
 \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil prosentase 93,3% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli bahasa, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki bahasa angket *Google Apps*.

Tabel 3.12
Tanggapan Lembar Validasi Ahli Bahasa Angket Literasi Digital

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar					✓
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓	
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif					✓
Total			14				

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang terdapat pada tabel 3.12 peneliti dapat menghitung presentase tingkat kevalidan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{14}{15} \times 100\% \\ &= 93,3\% \end{aligned}$$

Peneliti dapat menyimpulkan hasil prosentase 93,3% dengan kategori sangat baik. Pada lembar validasi juga diberikan beberapa saran dan masukan oleh ahli bahasa, yang dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki bahasa angket literasi digital.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliable adalah instrument yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas adalah suatu instrument yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrument tersebut sudah baik. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha* karena angket yang digunakan dalam penelitian adalah skala bertingkat (*rating scale*). Rumus *alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

Keterangan :

- r_{11} = koefisien reliabilitas instrument (*alpha*)
- k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
- $\sum \sigma b^2$ = jumlah varians butir
- $\sigma^2 t$ = varians skor total

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas tes r_{11} pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

- a) Apabila r_{11} sama dengan atau lebih dari 0,60 berarti tes sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (reliable)
- b) Apabila r_{11} lebih kecil dari 0,60 berarti tes sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (un-reliable)

Adapun hasil uji reliabilitas berdasarkan pada rumus *alpha cronbach* diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.13
Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian

Variabel	Koefisien Reliabilitas	Nilai Kritis	Keterangan
Film Pendek (X_1)	0,901	0,60	Reliabel
<i>Google Apps</i> (X_2)	0,766	0,60	Reliabel
Literasi Digital (Y)	0,933	0,60	Reliabel

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Nilai reliabilitas butir pertanyaan pada kuesioner masing-masing variabel yang sedang diteliti lebih besar dari 0,60. Hasil ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan pada kuesioner untuk mengukur variabel.

Hasil koefisien reliabilitas untuk variabel film pendek diperoleh sebesar 0,901, koefisien realibilitas untuk variabel *google apps* sebesar 0,766 dan koefisien reliabilitas untuk variabel literasi digital diperoleh sebesar 0,933.

Hasil uji validitas semua pernyataan valid dan reliable, yang berarti bahwa data penelitian yang diperoleh dari instrument yang digunakan layak untuk mengetahui dan menguji permasalahan yang diteliti.

F. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji T dan Uji F. Berdasarkan persyaratan analisis data uji T dan Uji F, maka sebelum pengujian hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat analisis terhadap data hasil penelitian.

a. Uji prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal.⁷² Model regresi yang baik adalah distribusi data normal atau mendekati normal. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini digunakan uji *Klomogorov-Smirnov* (K-S) menggunakan SPSS *for windows version 25*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas yakni: jika nilai signifikan $>$ dari $= 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikan $<$ dari $= 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Penghitungan dibantu dengan program SPSS *for windows version 25*.

⁷² I Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), 74.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data memiliki varians yang sama atau tidak, dengan kata lain homogen atau tidak. Apabila data berdistribusi normal dan homogen, maka pengolahan data dilakukan dengan statistik parametrik. Sebaliknya apabila data berdistribusi normal tapi tidak homogen, maka pengujian data dengan statistik nonparametrik. Untuk uji homogenitas data mengacu pada penghitungan *Levene Statistic* hasil output dari SPSS. Uji homogenitas adalah sebagai berikut: 1) Jika nilai Sig atau p-value > 0.05 maka data homogen. 2) Jika nilai Sig atau p-value < 0.05 maka data tidak homogen. Penghitungan dibantu dengan program SPSS *for windows version 25*.

b. Uji T dan Uji F

1) Uji T

Uji statistik T disebut juga sebagai uji signifikan peserta didik dimana uji ini menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen.

Bentuk pengujiannya adalah :

$$H_0 : r = 0 \text{ atau } H_a : r \neq 0$$

Keterangan :

H_0 = Format hipotesis awal

H_a = Format hipotesis alternatif

Penghitungan dibantu dengan program SPSS *for windows* version 25.

2) Uji F

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen.⁷³ Uji F pada penelitian ini yaitu untuk menjawab rumusan masalah ke-3.

Uji F dilakukan perumusan F_{hitung} yaitu

$$F = 1 \frac{\frac{R^2}{n-1}}{\frac{(1-R^2)}{n-k}}$$

Keterangan :

R^2 = kuadrat rata-rata

N = Jumlah data atau kasus

K = Jumlah variabel independen

Penghitungan dibantu dengan program SPSS *for windows* version 25.

2. Uji Hipotesis

Dasar pengambilan keputusan untuk hipotesis operasional (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) pada uji T dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima

⁷³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Universitas Diponegoro, 2018), 43.

- b. Jika nilai signifikansi ($> 0,05$) dan nilai t-hitung $< t$ -tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hipotesis yang ditentukan dalam uji T adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : Ada pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek terhadap terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

- 2) H_a : Ada pengaruh *Google Apps* terhadap terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh *Google Apps* terhadap terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji F dengan tingkat signifikansi 5% ($\alpha=0,05$) adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi uji F memiliki Probabilitas $< 0,05$ dan nilai f-hitung $> f$ -tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai signifikansi uji F memiliki Probabilitas $> 0,05$ dan nilai t-hitung $< t$ -tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Hipotesis yang ditentukan dalam Uji F adalah sebagai berikut:

3) H_a : Ada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 3 Jember. Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk (1) Menguji pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (2) Menguji pengaruh *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. (3) Menguji pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini mengambil populasi di kelas V sebanyak 61 peserta didik, dengan mengambil sampel pada kelas VA sebanyak 30 peserta didik. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Hasil penelitian ini diperoleh melalui instrument pengumpulan data berupa angket dan dokumentasi.

Penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada pembelajaran IPAS topik merefleksikan perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi dengan bantuan film pendek yang berjudul “Sahabat Siaga: Episode Banjir” dengan durasi 3 menit 52 detik serta film pendek yang berjudul “Kenapa Banjir - Petualangan Jamal Laeli - Profesor - Ensiklopedia anak - 17 - PJL”

dengan durasi 6 menit 35 detik. Setelah diberikan perlakuan melalui film pendek, peserta didik menjawab pernyataan pada angket film pendek.

Pada pertemuan selanjutnya penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan pada pembelajaran IPAS topik merefleksikan perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi dengan bantuan aplikasi digital *Google Chrome*. Setelah diberikan perlakuan melalui *Google Apps*, peserta didik menjawab pernyataan pada angket *Google Apps*. Pada akhir pertemuan peserta didik menjawab pernyataan pada angket literasi digital.

Adapun hasil dari angket pada variabel film pendek, *google apps*, dan literasi digital disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Rekap Tabulasi Data Variabel Film Pendek

Item Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Skor Total	30	20	21	22	22	16	22	25	23	27	15	22	24	20	19	23	28	25	23	27

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Tabel 4.2
Rekap Tabulasi Data Variabel *Google Apps*

Item Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Skor Total	30	19	14	23	20	14	25	26	20	27	25	19	22	21	17	13	9	20	19	21

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Tabel 4.3
Rekap Tabulasi Data Variabel Literasi Digital

Item Pernyataan	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Skor Total	30	21	23	26	28	18	26	28	25	29	23	20	26	25	22	27	24	25	25	27

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

B. Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Sebelum pengujian hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat analisis terhadap data hasil penelitian. Uji prasyarat yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini adalah *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test*. Data diolah dengan menggunakan SPSS for windows version 25. Adapun hasil dari uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.91116718
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.181
	Negative	-.172
Test Statistic		.181
Asymp. Sig. (2-tailed)		.087 ^c

Sumber : Data Primer di olah, 2024.

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansinya $0,87 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini mengacu pada perhitungan *Levene Statistic*. Data diolah dengan menggunakan SPSS *for windows version 25*. Adapun hasil dari uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Angket	Based on Mean	1.688	2	57	.194
	Based on Median	1.664	2	57	.198
	Based on Median and with adjusted df	1.664	2	47.322	.200
	Based on trimmed mean	1.756	2	57	.182

Sumber : Data Primer di olah, 2024

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansinya $0,182 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan distribusi data homogen.

2. Analisis Data Uji T dan Uji F

a. Uji T

Uji T digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial atau sendiri-sendiri. Data diolah dengan menggunakan SPSS *for windows version 25*. Adapun hasil dari uji T sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Perhitungan Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	9.266	3.109		2.980	.008
Film Pendek	.453	.126	.556	3.593	.002
Google Apps	.265	.092	.446	2.880	.010

Sumber : Data Primer di olah, 2024

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji T diketahui nilai signifikansi pada variabel film pendek sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3.593 > 1.703$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel film pendek terhadap variabel literasi digital. Pada variabel *google apps* sebesar $0,010 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2.880 > 1.703$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel *google apps* terhadap variabel literasi digital.

b. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara simultan atau bersama-sama. Data diolah dengan menggunakan SPSS *for windows version 25*.

Adapun hasil dari uji F sebagai berikut:

Tabel 4.7
Hasil Perhitungan Uji F

Model	ANOVA ^a				
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	108.401	2	54.201	13.277	.000 ^b
Residual	69.399	17	4.082		
Total	177.800	19			

Sumber : Data Primer di olah, 2024

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji F diketahui nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, dan nilai $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($13,277 > 3,35$) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel film pendek dan variabel *google apps* terhadap variabel literasi digital.

C. Pengujian Hipotesis

Dasar pengambilan keputusan untuk hipotesis operasional (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) pada uji T adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Hipotesis yang diajukan dalam uji T adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek terhadap terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji T dengan bantuan SPSS *for windows version 25* pada variabel film pendek diketahui nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,593 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

2. Pengaruh *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Hipotesis yang diajukan dalam uji T adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh *google apps* terhadap terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji T dengan bantuan SPSS *for windows version 25* pada variabel *google apps* sebesar $0,010 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2.880 > 1.703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

3. Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Hipotesis yang diajukan dalam Uji F adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh film pendek dan *Google Apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan perhitungan menggunakan uji F dengan bantuan SPSS *for windows version 25*, hasil uji F nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($13.277 > 3.35$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film pendek dan *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Film Pendek terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil uji T yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3.593 > 1.703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa film pendek berpengaruh secara signifikan terhadap literasi digital.

Penerapan film pendek tidak hanya memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran, tetapi juga meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik. Peserta didik di kelas VA MIN 3 Jember sudah terbiasa menerapkan media digital dalam proses pembelajaran karena sarana dan prasarana yang mendukung seperti proyektor dan *sound system*, sehingga ketika diterapkan film pendek, peserta didik lebih antusias karena dengan penggunaan teknologi audiovisual, pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan film pendek dalam pembelajaran IPAS membantu mengembangkan keterampilan audiovisual peserta didik, seperti pemahaman tentang pembuatan video. Penerapan teknologi ini juga berkontribusi pada literasi digital, karena peserta didik terbiasa dengan penggunaan media digital. Selain memberikan pemahaman yang lebih baik terhadap konten, film pendek juga merangsang kreativitas, imajinasi, dan kemampuan kolaboratif peserta didik. Dengan demikian, penggunaan film pendek tidak hanya mentransfer

materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan.

Sejalan dengan teori Henry Jenkins yang menyatakan bahwa film pendek adalah contoh nyata dari konvergensi media, dan melalui pemahaman film pendek, peserta didik dapat mengembangkan literasi digital mereka dengan lebih baik.⁷⁴ Menurut J. David Bolter dan Richard Grusin film pendek dapat digunakan sebagai sarana untuk mengasah keterampilan ini, membantu literasi digital.⁷⁵ Sedangkan Richard E. Mayer berpendapat bahwa film pendek adalah contoh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman materi dan literasi digital.⁷⁶

Penelitian ini sejalan dengan karya Dudu Suhandi Saputra and Yuyun Dwi Haryati yang menyatakan bahwa Film pendek dapat diterapkan untuk literasi digital, hal itu berdasarkan penelitian dengan hasil media film pendek dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Peningkatan nilai hasil belajar dipengaruhi oleh aktivitas peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media film pendek memiliki dampak positif pada peserta didik terhadap antusiasme untuk belajar IPS karena merumuskan teknik pembelajaran sangat menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat mempelajari materi.⁷⁷

Penelitian lain yang dilakukan oleh Try Rindawati and Lily Thamrin menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual film pendek kartun.

⁷⁴ Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006, 87.

⁷⁵ Bolter and Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, 28.

⁷⁶ Mayer, *Multimedia Learning*, 98.

⁷⁷ Saputra and Haryati, *Efektivitas Media Film Pendek dalam Meningkatkan Pada Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar*.

Dilihat dari perbandingan presentasi kenaikan hasil pretest dan post test peserta didik, terlihat jelas meningkat. Rata-rata kenaikan presentasinya mencapai 24,41%. Semua peserta didik mengalami peningkatan dan kemajuan yang baik.⁷⁸

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan film pendek dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024 memberikan pengaruh secara signifikan terhadap literasi digital. Temuan ini didukung oleh teori media, konsep multimedia, dan hasil penelitian terdahulu. Dengan demikian, film pendek dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dan literasi digital.

B. Pengaruh *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil uji T yang menunjukkan nilai signifikansi pada variabel *google apps* sebesar $0,010 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,880 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa *google apps* berpengaruh secara signifikan terhadap literasi digital.

Penerapan *Google Apps* dalam pembelajaran IPAS menyediakan akses cepat dan mudah ke sumber daya informasi yang luas, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencari topik pembelajaran secara lebih mendalam. Dengan memanfaatkan *Google Apps*, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mencari informasi secara efektif dan kritis.

⁷⁸ Rindawati and Thamrin, *Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin*.

Peserta didik di kelas VA MIN 3 Jember sudah terbiasa menerapkan media digital dalam proses pembelajaran karena sarana dan prasarana yang mendukung seperti akses *wi-fi*, peserta didik juga diperbolehkan membawa *handphone* sebagai media pembelajaran, sehingga ketika diterapkan *Google Apps*, peserta didik sangat antusias karena dengan penggunaan *Google Apps*, pembelajaran menjadi lebih menarik karena peserta didik dapat belajar mandiri dengan bimbingan guru.

Peserta didik dapat belajar untuk menyaring informasi yang relevan dan akurat, membangun kemampuan evaluasi. Hal ini penting dalam literasi digital, karena peserta didik perlu dapat membedakan informasi yang dapat dipercaya dan yang tidak dapat dipercaya di era informasi digital.

Google Apps dapat memperluas wawasan peserta didik dengan menyediakan berbagai format informasi, termasuk teks, gambar, dan video. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan literasi multimedia, belajar cara memahami dan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk.

Penggunaan *Google Apps* juga dapat melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang mandiri. Peserta didik dapat belajar untuk merumuskan pertanyaan yang tepat dan mengelola informasi yang ditemukan. Sehingga membantu meningkatkan kemandirian peserta didik dalam pencarian informasi.

Sejalan dengan teori Henry Jenkins yang menyatakan bahwa teknologi dan media digital pada literasi dan pendidikan, literasi media menjadi kunci, terutama dalam pemahaman informasi, evaluasi sumber daya, komunikasi.

digital yang efektif. Didukung teori Henry Jenkins yang telah menggali konsep media, yang mengacu pada perpaduan berbagai bentuk media dalam era digital. Dalam konteks *Google Apps*, konsep ini dapat berarti integrasi berbagai alat dan sumber daya digital, yang membantu pengguna mengembangkan literasi digital dengan memahami cara berinteraksi dengan beragam media dan platform yang saling terhubung.⁷⁹

Menurut Renee Hobbs dalam konteks *Google Apps*, literasi media menjadi kunci, terutama dalam pemahaman informasi, evaluasi sumber daya, dan komunikasi digital yang efektif.⁸⁰ Teori lain menurut Howard Rheingold telah menyoroti pentingnya keterampilan digital dan literasi kritis dalam komunitas online. Dalam penggunaan *Google Apps*, keterampilan ini menjadi relevan dalam berkolaborasi secara digital, mengelola informasi, dan memahami etika dalam lingkungan online.⁸¹

Penelitian ini didukung oleh Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman yang menyatakan *Google Apps* dapat diterapkan untuk literasi digital, hal itu berdasarkan penelitian dengan hasil peserta didik tertarik dengan media pembelajaran *Google Sites* karena peserta didik merasa lebih mudah memahami materi dari guru karena guru memberikan materi audio untuk mengasah pengucapan bahasa Inggris yang baik dan benar, dan lebih menyenangkan.⁸²

⁷⁹ Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 2006, 187.

⁸⁰ Hobbs, *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*, 64.

⁸¹ Rheingold, *Net Smart: How to Thrive Online*, 103.

⁸² Adzkiya and Suryaman, *Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD*.

Adapun penelitian lain menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Google Slide* yang dikembangkan telah layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis, kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *Google Apps* secara bersamaan memiliki pengaruh signifikan terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember pada tahun pelajaran 2023/2024. *Google Apps* bukan hanya menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan menarik, tetapi juga berkontribusi secara signifikan pada pengembangan literasi digital peserta didik di era digital ini.

C. Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan hasil uji F yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan nilai $f\text{-hitung} > f\text{-tabel}$ ($13,277 > 3,35$) Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa film pendek dan *google apps* berpengaruh secara signifikan terhadap literasi digital.

Penerapan film pendek dan *Google Apps* dalam IPAS berkontribusi pada literasi digital peserta didik. Film pendek memberikan visual dan naratif yang memperkaya pembelajaran IPAS. Dengan menyajikan konsep-konsep secara visual, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi dan mengaitkannya dengan konteks dunia nyata.

Film pendek juga merangsang kreativitas dan imajinasi peserta didik, mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka terhadap informasi yang disampaikan. Proses pembuatan film pendek juga dapat melibatkan penggunaan teknologi, memperkenalkan peserta didik pada literasi digital sejak dini, termasuk keterampilan dalam video dan pemahaman konsep audiovisual.

Google Apps memfasilitasi eksplorasi topik pada pembelajaran IPAS. Dengan mengajarkan peserta didik menggunakan *Google Apps* secara efektif, guru dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan mencari informasi, mengevaluasi, dan memilah informasi yang relevan. Penggunaan *Google Apps* juga memberikan akses cepat ke informasi yang *up-to-date*, mendukung pemahaman dalam pembelajaran IPAS.

Penggunaan film pendek dan *Google Apps* membantu peserta didik mengembangkan literasi digital secara keseluruhan. Peserta didik dapat belajar cara memahami informasi dalam berbagai format, dari teks hingga gambar dan video, serta melatih keterampilan kritis dalam memilah informasi yang dapat dipercaya.

Temuan ini mendukung bahwa media film pendek dan *Google Apps* dalam konteks pembelajaran secara positif mempengaruhi berbagai aspek literasi digital. Sehingga kreativitas dan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran dapat menghasilkan pengaruh positif yang berkelanjutan dalam perkembangan keterampilan literasi digital pada peserta didik.

Penelitian ini didukung oleh Bahrul Ulum, Frendy Aru Fantiro dan Mochamad Novi Rifa'I, yang menyatakan literasi digital merupakan kemampuan penggunaan teknologi informasi dari perangkat digital secara efektif efisien dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Salah satu upaya literasi digital adalah pemanfaatan teknologi informasi menggunakan *Google Apps for education* yang telah disediakan oleh perusahaan mesin pencari *google* untuk segenap komponen pendidikan disekolah. Dengan memanfaatkan *Google Apps* dalam proses pembelajaran yang dapat dibuka melalui smartphone dan tabelt, memungkinkan para guru menyiapkan dan menyajikan materi pembelajarannya secara online (dan offline) yang mudah diakses peserta didik.⁸³

Adapun penelitian lain yang dilakukan James Russo, Toby Russo and Anne Roche, menyatakan bahwa terdapat bukti bahwa media audiovisual (klip film, film pendek) secara khusus memberikan representasi dinamis dari ide-ide matematika utama (misalnya, transformasi dan skala). Para peserta didik menunjukkan berbagai preferensi eklektik dalam hal media naratif yang mereka sukai untuk mengeksplorasi ide-ide matematika.⁸⁴

⁸³ Ulum, Aru Fantiro, and Rifa'i, *Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Peserta didik Sekolah Dasar*.

⁸⁴ Russo, Russo, and Roche, *Education Sciences Using Rich Narratives to Engage Students in Worthwhile Mathematics : Children ' s Literature , Movies and Short Films*.

Penggunaan multimedia interaktif mampu menggugah minat dan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya dapat hasil belajar mereka secara maksimal.⁸⁵

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan Film Pendek dan *Google Apps* secara berpengaruh positif dan signifikan terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024. Hasil ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya, menunjukkan bahwa strategi ini efektif dalam berbagai aspek literasi digital. Hal ini mendukung pentingnya pemanfaatan teknologi, khususnya film pendek dan *Google Apps*, sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mendukung pengembangan literasi digital peserta didik di era digital saat ini.



⁸⁵ G. P Mulyoto, L. A. A Subagyo, and S. (2022). Sutomo, "Development of Smart Apps Creator-Based Learning Media on Religious Diversity Materials in Indonesia," *Madrosatuna Journal of Islamic Elementary School* 1, no. 6 (2022): 41–48.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 yang sudah dilakukan dan pembahasan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat peneliti simpulkan:

1. Ada pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember. Tingkat signifikan dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dan perbandingan t-hitung dengan t-tabel. Hasil uji T pada variabel film pendek diketahui nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($3,593 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film pendek terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.
2. Ada pengaruh *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember. Tingkat signifikan dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dan perbandingan t-hitung dengan t-tabel. Hasil uji T pada variabel *google apps* sebesar $0,010 < 0,05$ dan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,880 > 1,703$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

3. Ada pengaruh film pendek dan *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember. Tingkat signifikan dapat dilihat dari perbandingan nilai signifikansi dan perbandingan f-hitung dengan f-tabel. Hasil uji F nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$, dan nilai f-hitung $>$ f-tabel ($13.277 > 3.35$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh film pendek dan *google apps* terhadap literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember tahun pelajaran 2023/2024.

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan film pendek dan *google apps* memiliki pengaruh terhadap literasi digital karena keduanya membantu mengembangkan kemampuan kritis dan analitis dalam menghadapi informasi digital, menjadikannya penting untuk mengatasi tantangan literasi digital di era modern. Oleh karena itu, jika kedua media tersebut diterapkan, maka dapat dianggap sebagai strategi yang efektif dalam literasi digital peserta didik dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember pada tahun pelajaran 2023/2024.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dalam hal ini peneliti memberikan saran yang kiranya dapat menjadi masukan untuk literasi digital dalam pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024.

1. Bagi Guru

Film pendek dan *Google App* dapat dijadikan sebagai media yang bisa digunakan untuk literasi digital. Sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung kondusif dan membuat peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil Penelitian dapat dijadikan masukan agar pihak sekolah lebih meningkatkan pengelolaan film pendek dan *google apps* agar dapat literasi digital dengan optimal

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk peneliti lain dan penelitian selanjutnya agar memberikan hasil yang lebih baik lagi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2021): 1–7. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Anggraeni, Helena. "Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0." *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam* 9.2 (2019): 190–203.
- Apriliany, Lenny. "Peran Media Film Dalam Pembelajaran Sebagai Pembentukan Pendidikan Karakter." *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2021, 191–99.
- Ar-Rifa'i, Muhammad Nasib. *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir Jilid 4*. Jakarta: Gema Insani, 2012.
- Arkam, Rohmad, and Endang Lestari. "Pemanfaatan Film Nussa Rara Untuk Pengembangan Nilai Karakter Disiplin Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2023): 40–47.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2014.
- Atmojo, Idam Ragil Widiyanto, et al. "Analysis of Digital Literacy Skills of Grade VI Elementary School Students in Online Science Learning." *International Conference on Learning Innovation and Quality Education* 52 (2021): 1–4. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516938>.
- Aulinda, Imanda Fikri. "Menanamkan Budaya Literasi Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (2020). doi: 10.26858/tematik.v6i2.15550.
- Ayu, Nur, Muhammad Syukur. "Implementasi Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Program Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa SD Negeri Tanrara." *Comserva* 2.12 (2023): 3106–21.
- Ayuni, Intan et al. "Perilaku Literasi Informasi Pada Anak Di Media Sosial." *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 6, no. 2 (2022): 176–90.
- Bolter, J. David, and Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. The MIT Press, 1999.
- Fadilah, Ika, and Ratna Sari. "Konsep Dasar Gerakan Literasi Sekolah Tentang Penumbuhan Budi Pekerti." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10, no. 1 (2018).
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2018.

- Gilster, Paul. *Digital Literacy*. New York. New York: John Wiley & Sons, 1997.
- Gunawan, Imam. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Hamdani M.H. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hermawan, Asep, and Husna Laeila Yusran. *Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Depok: Kencana, 2017.
- Hobbs, R. *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. The Aspen Institute., 2010.
- Indonesia, Republik. *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti*. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.
- Jamun, Yohannes Marryono. "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10.1 (2018): 48–52.
- Jaya, I Made Laut Mertha. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020.
- Jenkins, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press., 2006.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.
- Karima, Mutiara, and Rochman Hadi Mustofa. "Penerapan Literasi Digital Melalui LMS Pada Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus SD Masehi Kota Pekalongan) The Implementation of Digital Literacy at The Elementary School Level During Pandemic (Case Study of Masehi Elementary School in Pekalongan City)." *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 9, no. 1 (2022): 83–93.
- Kemendikbud. *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, 2019.
- Khoimah, Siti. "Peningkatan Kreativitas Dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 4, no. 3 (2020): 677–92. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>.
- Komara, Lulu Hendra, Program Studi, and Penciptaan Seni. "Potensi Film Pendek Di Era Internet" 3 (2021): 48–53.
- Kurniawati, Nia, Aprilla Adawiyah, Mia Fatimatul Munsir, Universitas Suryakencana, Universitas Suryakencana, Universitas Suryakencana, and Kata Kunci. "Memadukan Inovasi Dan Kearifan Lokal Dalam Pengajaran Literasi Pada Anak Usia Dini: Pendampingan Gerakan Literasi Integrating Innovation and Local Wisdom in Teaching Early Literacy to Young

- Learners.” *Journal of Empowerment* 2, no. 1 (2021): 125–38.
- Lestari, Sudarsri. “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.” *Edureligia : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100.
- Lisna, Nyoman, and Putu Suardipa. “Literasi Digital Dan Moderasi Beragama Melalui Learning Management System Berbasis Trikaya Parisudha Pada Siswa SD Gugus Banyuning.” *Lampuhyang* 13, no. 2 (2022): 144–55.
- Maritsa et al, Ana. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2009.
- Muhith, Abd. *Pengembangan Model Pembelajaran Literasi Membaca Untuk Sekolah Dasar Di Indonesia Dan Malaysia*. Yogyakarta: Bildung, 2021.
- Mulyoto, G. P, L. A. A Subagyo, and S. (2022). Sutomo. “Development of Smart Apps Creator-Based Learning Media on Religious Diversity Materials in Indonesia.” *Madrosatuna Journal of Islamic Elementary School* 1, no. 6 (2022): 41–48.
- Nugroho, Kristiawan, et al. “Mobile App for Word Recognition and Visualization of Objects Using Indonesian Language Google Speech to Text for Deaf Students.” *International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (ISEmantic)*. IEEE., 2020.
- Padliansyah., Bandung; Mappa Panglima; and Roni. *Bandung, Mappa Panglima, and Roni Padliansyah. Sistem Informasi Manajemen: Dalam Perspektif Revolusi Industri 4.0*. Malaysia: Syiah Kuala University Press, 2022.
- Pflaumer, Nadine, Nancy Knorr, and Kay Berklings. “Appropriation of Adaptive Literacy Games Into the German Elementary School Classroom.” *British Journal of Educational Technology*, no. January (2021): 1917–34. <https://doi.org/10.1111/bjet.13149>.
- Rakimahwati, R, and Z Ardi. “The Effect of Using Digital Variety Media on Distance Learning on Increasing Digital Literacy.” *Journal of Physics: Conference Series*, 2021. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012049>.
- Rheingold, H. *Net Smart: How to Thrive Online*. MIT Press, 2012.
- RI, Kementrian Agama. *Al-Qur’an Tajwid Dan Terjemah*. Bandung: Penerbit Diponegoro, 2020.
- Ribble, Mike dan Gerald Bailey. “Digital Citizenship In Schools. Washington DC.” *International Society for Teehnology in Education*, 2007.
- Rindawati, Try, and Lily Thamrin. “Penggunaan Media Audio Visual Film Kartun

- Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin.” *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 1 (2022): 1–10.
- Romadonna, Arbania, Amanda Jessica, Sri Harmianto, Lia Mareza, Program Studi Pgsd, and Universitas Muhammadiyah Purwokerto. “Penerapan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis E-Learning Tema 8 Bumiku Kelas VI SD Negeri 2 Purbalingga Lor.” *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 2, no. 2 (2020): 139–46.
- Russo, James, Toby Russo, and Anne Roche. “Education Sciences Using Rich Narratives to Engage Students in Worthwhile Mathematics : Children ’ s Literature , Movies and Short Films.” *Education Sciences*, 2021.
- Sabri. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2012.
- Saputra, Dudu Suhandi, and Yuyun Dwi Haryati. “Efektivitas Media Film Pendek Dalam Meningkatkan Pembelajaran IPS Di Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas. Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 2 (2020): 138–42.
- Sari, Yunita. “Literasi Media Digital Pada Remaja Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial.” *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi* 8, no. 1 (2022): 12–25.
- Shihab, Quraish. *Membumikan Al-Qur’an Fungsi Dan Peran Wahyu Dalam Kehidupan Masyarakat*. Bandung: Mizan, 1992.
- Stepleton, Paul. “Evaluating Web-Sources : Internet Literacy and L2 Academic Writing.” *International Journal of Lexycography* 59, no. 2 (2005).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sunarto, Ridwan dan. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Sosial, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Ulum, Bahrul, Frendy Aru Fantiro, and Mochamad Novi Rifa’i. “Pemanfaatan Google Apps Di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar.” *LENTERA : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 14, no. 2 (2019): 22–31.
- Yasa, Arnelia Dwi, and Sri Rahayu. “A Survey of Elementary School Students’ Digital Literacy Skills in Science Learning.” *AIP Conference Proceedings*. 2569 (2023): 1.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah

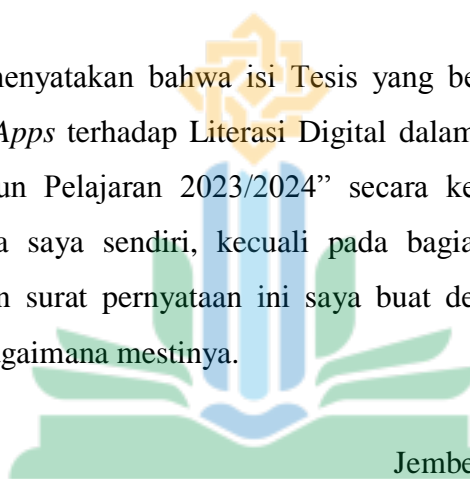
NIM : 223206040014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi Tesis yang berjudul “Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Jember, 05 April 2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Litsa Nailul Fauziyah

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER PASCASARJANA	 
Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id		
<hr/>		
NO	: B-PPS.2639/In.20/PP.00.9/10/2023	
Lampiran	: -	
Perihal	:Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi	
Yth.		
Kepala	MIN 3 Jember	
Di -	Tempat	
	Assalamu'alaikum Wr.Wb	
	Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:	
Nama	: Litsa Nailul Fauziyah	
NIM	: 223206040014	
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)	
Jenjang	: S2	
Judul	: Pengaruh Film Pendek dan Google Apps terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024	
Pembimbing 1	: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.	
Pembimbing 2	: Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.	
Waktu Penelitian	: 3 bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat ini)	
	Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr.Wb.	
	Jember, 26 Oktober 2023 Direktur,	
	  Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag. 197803172009121007	

Lampiran 2 : Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER
 Jl. Mahoni No. 20 Wirolegi Sumbersari Jember 68124
 Telp. (0331) 326062 email: minsumbersari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NOMOR : B-07/MI.13.32.3/PP.00.4/01/2024

Sesuai dengan surat pengajuan dari Direktur Pascasarjana UIN KHAS Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2) Pascasarjana No. B-PPS.2639/In.20/PP.00.9/10/2023 tanggal 26 Oktober 2023 tentang Penelitian. Kepala MIN 3 Jember dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Litsa Nailul Fauziyah
NIM	: 223206040014
Lembaga Asal	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2) Pascasarjana
Jurusan/Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S2)
Selesai melaksanakan	: Selesai Melaksanakan Penelitian di MIN 3 Jember
Judul Penelitian	: Pengaruh Film Pendek dan Google Apps terhadap Peningkatan literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Ajaran 2023/2024
Waktu/Tanggal	: 3 bulan / 26 Oktober 2023 s.d 9 Januari 2024
Tempat	: MIN 3 Jember

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

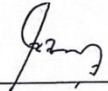
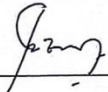
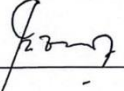
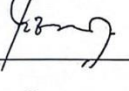
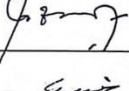

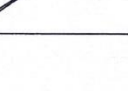
Jember, 9 Januari 2024
 Kepala Madrasah,



DEDI EPENDI, S.Ag., M.M.P.d
 NIP. 197404082007011028


Lampiran 3 : Jurnal Kegiatan Penelitian

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

No	Hari/Tanggal	Kegiatan Penelitian	Paraf
1.	Jumat, 27 Oktober 2023	Penyerahan surat izin penelitian kepada Kepala MIN 3 Jember	
2.	Senin, 30 Oktober 2023	Penerapan film pendek	
3.	Selasa, 31 Oktober 2023	Pengisian angket film pendek	
4.	Senin, 06 November 2023	Penerapan <i>Google Apps</i>	
5.	Selasa, 07 November 2023	Pengisian angket <i>Google Apps</i>	
6.	Senin, 13 November 2023	Pengisian angket literasi digital	
7.	Selasa, 14 November 2023	Melengkapi data identitas MIN 3 Jember	
8.	Senin, 09 Januari 2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian	

Jember, 09 Januari 2024
Kepala MIN 3 Jember




Dedi Effendi, S.Ag., M.M.Pd.
NIP. 197404082007011028

Lampiran 4 : Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Dr. Khotibul Umam, MA
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, schubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait bahasa angket Film Pendek sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Dr. Khotibul Umam, MA
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait bahasa angket *Google Apps* sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIKIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media angket Literasi Digital sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQJEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail : uinkhas@gmail.com Website : http://www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media angket Film Pendek sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhih, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 di-
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media angket *Google Apps* sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

197803172009121007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KAI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 01 Mangli, Kaliwates, Jember, Jawa Timur, Indonesia KodePos 68136 Telp. (0331) 487550
 Fax (0331) 427005e-mail :uinkhas@gmail.com Website : http/www.uinkhas.ac.id



No : B-PPS.2641/In.20/PP.00.9/10/2023
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
 Dr. Khotibul Umam, MA
 di-
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait bahasa angket Literasi Digital sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
 NIM : 223206040014
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jenjang : S2
 Judul : Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Peningkatan Literasi Digital di Kelas VA MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024
 Pembimbing 1 : Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.
 Pembimbing 2 : Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.

Bantuan saudara sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Jember, 26 Oktober 2023
 Direktur,



Prof. Dr. Moh. Dahlan, M.Ag.

NIP. 197803172009121007

Lampiran 5 : Validasi Bahasa Angket

LEMBAR VALIDASI BAHASA ANGKET LITERASI DIGITAL

Petunjuk

9. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
10. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
11. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
12. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami			✓	
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif				✓

Saran dan Komentar

Harapnya istilah yang mudah dipahami peserta didik.

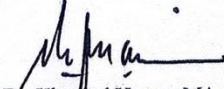
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- g. Layak digunakan tanpa revisi
- h. Dapat digunakan dengan revisi
- i. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 13 Oktober 2023
Validator,


Dr. Khoibul Umam, MA
NIP 197506042007011025

LEMBAR VALIDASI BAHASA ANGKET GOOGLE APPS

Petunjuk

5. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
6. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
7. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
8. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			✓	
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami				✓
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif				✓

Saran dan Komentar

.....*Gunakan bahasa yang baik dan benar sesuai K.P.P.I.*.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Dapat digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 13 Oktober 2023
 Validator,

[Signature]
 Dr. Khotul Umam, MA
 NIP 197906042007011025

LEMBAR VALIDASI BAHASA ANGKET FILM PENDEK

Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
4. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Bahasa	1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
	2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami			✓	
	3.	Menggunakan kalimat komunikatif			✓	

Saran dan Komentar

Penyusunan kalimat yang mudah di pahami dan menggunakan kalimat yang komunikatif dengan peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 13 Oktober 2023
Validator,

[Signature]
Dr. Khoirul Umam, MA
NIP 197506042007011025

Lampiran 6 : Validasi Media Angket

LEMBAR VALIDASI MEDIA ANGKET GOOGLE APPS

Petunjuk

5. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
6. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
7. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
8. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner				✓
	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner			✓	
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner			✓	

Saran dan Komentar

Perbaiki Petunjuk Pada angket dengan bahasa yang mudah dipahami

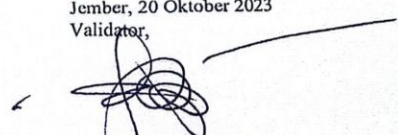
Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- d. Layak digunakan tanpa revisi
 e. Dapat digunakan dengan revisi
 f. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 20 Oktober 2023
 Validator,


 Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 NIP 197209182005011003

LEMBAR VALIDASI MEDIA ANGKET LITERASI DIGITAL

Petunjuk

9. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
10. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
11. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
12. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner				✓
Konstruksi	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner			✓	
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner				✓

Saran dan Komentar

*Angket yang telah disusun sudah baik dan
saran di tindak lanjuti.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- g. Layak digunakan tanpa revisi
- h. Dapat digunakan dengan revisi
- i. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 20 Oktober 2023
Validator,

[Signature]
Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
NIP 197209182005011003

LEMBAR VALIDASI MEDIA ANGKET FILM PENDEK

Petunjuk

1. Mohon bapak/ibu memberikan penilaian pada setiap aspek deikan tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan.
2. Jika perlu dilakukan revisi, mohon memberikan saran revisi pada kolom yang telah disediakan atau langsung pada naskah yang divalidasi.
3. Mohon bapak/ibu memberikan tanggapan pada bagian kesimpulan dengan melingkari salah satu pilihan yang tersedia.
4. Keterangan penilaian
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang

Tinjauan	No	Aspek	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
Isi	1.	Kesesuaian kisi-kisi dengan kuesioner				✓
	2.	Kejelasan petunjuk cara mengisi kuesioner			✓	
	3.	Kejelasan butir pertanyaan pada kuesioner				✓

Saran dan Komentar

Anda dapat di gundakan dengan menfaatkai petunjuk. P. Ruyyaban


Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, maka (*):

- a) Layak digunakan tanpa revisi
- b) Dapat digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

(*) = Lingkari salah satu

Jember, 20 Oktober 2023
Validator,


Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
NIP 197209182005011003

Lampiran 7 : Angket**ANGKET FILM PENDEK****Responden**

Nama :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban “Ya” atau “Tidak” dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah menonton film pendek		
2.	Guru selalu menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum kita menonton film pendek		
3.	Saya merasa siap untuk belajar setelah mengetahui topik film pendek		
4.	Saya dapat melihat teks, gambar, dan mendengar suara dalam film pendek		
5.	Saya lebih memahami topik karena ada kombinasi teks, gambar, dan suara dari film pendek		
6.	Saya merasa film pendek lebih menarik		
7.	Saya bisa dengan mudah menghubungkan apa yang saya lihat dengan apa yang saya dengar dalam film pendek		
8.	Gambar dan audio dalam film pendek selalu terlihat dan terdengar sesuai		
9.	Saya merasa film pendek lebih mudah dimengerti karena ada gambar dan suara		
10.	Teks, gambar, atau suara dapat menyampaikan informasi dalam film pendek		
11.	Saya merasa mendapatkan ide atau informasi melalui film pendek		
12.	Saya suka ketika guru menjelaskan materi dalam film pendek		
13.	Saya merasa informasi dalam film mudah untuk dipahami		
14.	Film pendek membantu saya memahami materi yang sulit dengan cara yang mudah		
15.	Saya dapat dengan cepat menangkap ide utama dalam film pendek		
16.	Film pendek memberikan lebih banyak informasi karena menggunakan teks dan suara secara bersamaan		
17.	Saya lebih suka pembelajaran melalui film pendek karena dapat mendengar dan membaca informasi sekaligus		
18.	Saya merasa film pendek mudah untuk dipahami		
19.	Film pendek yang saya tonton sesuai dengan kemampuan saya		
20.	Saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika menggunakan film pendek		

ANGKET GOOGLE APPS

Responden

Nama :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban “Ya” atau “Tidak” dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah menggunakan <i>Google Apps</i>		
2.	Saya pernah bekerja sama dengan teman-teman sekelas menggunakan <i>Google Apps</i>		
3.	Saya merasa <i>Google Apps</i> membantu meningkatkan komunikasi di kelas		
4.	Saya sering berinteraksi dengan teman-teman sekelas melalui <i>Google Apps</i>		
5.	Saya mendapatkan petunjuk dari guru cara menggunakan <i>Google Apps</i>		
6.	Saya merasa memiliki akses untuk belajar di <i>Google Apps</i>		
7.	Saya mendapat dukungan dari guru ketika mengalami kesulitan menggunakan <i>Google Apps</i>		
8.	Saya mendapat bantuan untuk menggunakan <i>Google Apps</i>		
9.	Saya merasa lebih antusias dalam belajar karena menggunakan <i>Google Apps</i>		
10.	Saya aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan <i>Google Apps</i>		
11.	Saya lebih suka belajar melalui <i>Google Apps</i>		
12.	Saya lebih tertarik apabila pembelajaran di kelas menggunakan <i>Google Apps</i>		
13.	Saya dapat dengan mudah mencari materi pembelajaran di <i>Google Apps</i>		
14.	Saya merasa lebih mampu memahami materi pembelajaran melalui <i>Google Apps</i>		
15.	Saya mudah beradaptasi dengan perubahan dalam penggunaan <i>Google Apps</i>		
16.	Saya mampu meningkatkan kemampuan memahami pelajaran melalui <i>Google Apps</i>		
17.	Saya sering mendapatkan pujian dari guru tentang tugas saya saat menggunakan <i>Google Apps</i>		
18.	Saya pernah memberikan saran atau ide kepada guru dalam menggunakan <i>Google Apps</i>		
19.	Saya merasa <i>Google Apps</i> membantu saya berkembang		
20.	Saya merasa lebih siap untuk belajar menggunakan aplikasi lainnya setelah menggunakan <i>Google Apps</i>		

ANGKET LITERASI DIGITAL

Responden

Nama :

No. Absen :

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban “Ya” atau “Tidak” dengan memberi tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya bisa menggunakan media digital dengan baik		
2.	Saya tahu cara menggambar atau menulis menggunakan media digital		
3.	Saya sering menggunakan media digital untuk belajar		
4.	Saya pernah membuat gambar atau tulisan menggunakan media digital		
5.	Saya bisa membuat video atau gambar dengan bantuan media digital		
6.	Saya suka membuat cerita atau gambar yang unik		
7.	Saya pernah menciptakan sesuatu yang baru menggunakan media digital		
8.	Saya suka belajar online		
9.	Saya bisa bekerja sama dengan teman di media digital untuk tugas sekolah		
10.	Saya pernah mengirim pesan atau gambar kepada teman menggunakan media digital		
11.	Saya suka berbicara dengan teman lewat video call		
12.	Saya berpikir tentang apa yang teman-teman saya suka ketika membuat gambar atau cerita		
13.	Saya suka mencari jawaban dari internet untuk tugas sekolah saya		
14.	Saya bisa memilih informasi yang saya butuhkan dari internet		
15.	Saya memberikan ide atau bantuan saat mengerjakan tugas kelompok dengan teman di media digital		
16.	Saya mencari ide sebelum membuat sesuatu menggunakan media digital		
17.	Saya berbicara dengan teman online dengan sopan dan baik		
18.	Saya bisa menjaga rahasia atau informasi pribadi saya saat menggunakan media digital		
19.	Saya tahu cara berbicara dengan orang tua jika ada yang membuat saya merasa tidak aman di media digital		
20.	Saya tahu cara menjaga diri saya sendiri saat menggunakan media digital untuk belajar		

Lampiran 8 : Hasil Angket

ANGKET GOOGLE APPS

Responden

Nama : Abdilla agam Putra
No. Absen : 01

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban "Ya" atau "Tidak" dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	
2.	Saya pernah bekerja sama dengan teman-teman sekelas menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	
3.	Saya merasa <i>Google Apps</i> membantu meningkatkan komunikasi di kelas		✓
4.	Saya sering berinteraksi dengan teman-teman sekelas melalui <i>Google Apps</i>		✓
5.	Saya mendapatkan petunjuk dari guru cara menggunakan <i>Google Apps</i>		✓
6.	Saya merasa memiliki akses untuk belajar di <i>Google Apps</i>	✓	
7.	Saya mendapat dukungan dari guru ketika mengalami kesulitan menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	
8.	Saya mendapat bantuan untuk menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	
9.	Saya merasa lebih antusias dalam belajar karena menggunakan <i>Google Apps</i>		✓
10.	Saya aktif dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan <i>Google Apps</i>	✓	
11.	Saya lebih suka belajar melalui <i>Google Apps</i>		✓
12.	Saya lebih tertarik apabila pembelajaran di kelas menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	
13.	Saya dapat dengan mudah mencari materi pembelajaran di <i>Google Apps</i>	✓	
14.	Saya merasa lebih mampu memahami materi pembelajaran melalui <i>Google Apps</i>	✓	
15.	Saya mudah beradaptasi dengan perubahan dalam penggunaan <i>Google Apps</i>		✓
16.	Saya mampu meningkatkan kemampuan memahami pelajaran melalui <i>Google Apps</i>	✓	
17.	Saya sering mendapatkan pujian dari guru tentang tugas saya saat menggunakan <i>Google Apps</i>		✓
18.	Saya pernah memberikan saran atau ide kepada guru dalam menggunakan <i>Google Apps</i>		✓
19.	Saya merasa <i>Google Apps</i> membantu saya berkembang	✓	
20.	Saya merasa lebih siap untuk belajar menggunakan aplikasi lainnya setelah menggunakan <i>Google Apps</i>	✓	

ANGKET FILM PENDEK

Responden

Nama : Abdillah agam putra

No. Absen : 01

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban "Ya" atau "Tidak" dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya pernah menonton film pendek	✓	
2.	Guru selalu menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum kita menonton film pendek		✓
3.	Saya merasa siap untuk belajar setelah mengetahui topik film pendek	✓	
4.	Saya dapat melihat teks, gambar, dan mendengar suara dalam film pendek	✓	
5.	Saya lebih memahami topik karena ada kombinasi teks, gambar, dan suara dari film pendek		✓
6.	Saya merasa film pendek lebih menarik		✓
7.	Saya bisa dengan mudah menghubungkan apa yang saya lihat dengan apa yang saya dengar dalam film pendek	✓	
8.	Gambar dan audio dalam film pendek selalu terlihat dan terdengar sesuai	✓	
9.	Saya merasa film pendek lebih mudah dimengerti karena ada gambar dan suara	✓	
10.	Teks, gambar, atau suara dapat menyampaikan informasi dalam film pendek	✓	
11.	Saya merasa mendapatkan ide atau informasi melalui film pendek		✓
12.	Saya suka ketika guru menjelaskan materi dalam film pendek		✓
13.	Saya merasa informasi dalam film mudah untuk dipahami	✓	
14.	Film pendek membantu saya memahami materi yang sulit dengan cara yang mudah		✓
15.	Saya dapat dengan cepat menangkap ide utama dalam film pendek		✓
16.	Film pendek memberikan lebih banyak informasi karena menggunakan teks dan suara secara bersamaan	✓	
17.	Saya lebih suka pembelajaran melalui film pendek karena dapat mendengar dan membaca informasi sekaligus		✓
18.	Saya merasa film pendek mudah untuk dipahami	✓	
19.	Film pendek yang saya tonton sesuai dengan kemampuan saya		✓
20.	Saya merasa lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika menggunakan film pendek	✓	

ANGKET LITERASI DIGITAL

Responden

Nama : Abdillah agam putra

No. Absen : 1

Petunjuk Pengisian

1. Isilah kuesioner ini secara jujur, apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai di sekolah.
2. Bacalah setiap pernyataan dan pilihlah jawaban "Ya" atau "Tidak" dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu.

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya bisa menggunakan media digital dengan baik	✓	
2.	Saya tahu cara menggambar atau menulis menggunakan media digital	✓	
3.	Saya sering menggunakan media digital untuk belajar		✓
4.	Saya pernah membuat gambar atau tulisan menggunakan media digital	✓	
5.	Saya bisa membuat video atau gambar dengan bantuan media digital	✓	
6.	Saya suka membuat cerita atau gambar yang unik	✓	
7.	Saya pernah menciptakan sesuatu yang baru menggunakan media digital		✓
8.	Saya suka belajar online		✓
9.	Saya bisa bekerja sama dengan teman di media digital untuk tugas sekolah	✓	
10.	Saya pernah mengirim pesan atau gambar kepada teman menggunakan media digital	✓	
11.	Saya suka berbicara dengan teman lewat video call	✓	
12.	Saya berpikir tentang apa yang teman-teman saya suka ketika membuat gambar atau cerita		✓
13.	Saya suka mencari jawaban dari internet untuk tugas sekolah saya		✓
14.	Saya bisa memilih informasi yang saya butuhkan dari internet		✓
15.	Saya memberikan ide atau bantuan saat mengerjakan tugas kelompok dengan teman di media digital	✓	
16.	Saya mencari ide sebelum membuat sesuatu menggunakan media digital	✓	
17.	Saya berbicara dengan teman online dengan sopan dan baik	✓	
18.	Saya bisa menjaga rahasia atau informasi pribadi saya saat menggunakan media digital	✓	
19.	Saya tahu cara berbicara dengan orang tua jika ada yang membuat saya merasa tidak aman di media digital	✓	
20.	Saya tahu cara menjaga diri saya sendiri saat menggunakan media digital untuk belajar	✓	

Lampiran 9 : Modul Ajar

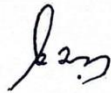
PERTEMUAN I	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Litsa Nailul Fauziah
Instansi	: MIN 3 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: Fase C/Kelas 5
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan kondisi alam di permukaan muka bumi.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Gotong Royong 3. Bernalar Kritis 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas 2. Alat Pembelajaran (papan tulis, spidol) 3. Proyektor 4. Film Pendek 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik regular/tipikal : umum, tiak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
1. Pendekatan	: Konstruktivisme
2. Model	: <i>Inquiry Learning</i>
3. Metode	: Penugasan, tanya jawab.
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kondisi alam (banjir) melalui film pendek dengan tepat. (C2) 2. Peserta didik mampu menganalisis kondisi alam (banjir) melalui film pendek dengan tepat. (C5) 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pemahaman peserta didik dengan mengidentifikasi kondisi alam (banjir). 2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menganalisis kondisi alam (banjir). 	
D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	
1. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran.	

2. Guru mengingatkan peserta didik untuk menyiapkan buku pegangan dan alat tulis.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
1. Apakah anak-anak pernah merasakan banjir? 2. Apa yang anak-anak ketahui penyebab terjadinya banjir?
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PENDAHULUAN
1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik) (Disiplin). • Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai (Religius).
2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan guru terkait materi yang telah diajarkan. • Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru (Komunikasi).
3. Menyampaikan Tujuan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. • Peserta didik mendengarkan manfaat kegiatan pembelajaran.
KEGIATAN INTI
1. Peserta didik mengamati video berita banjir. (Mengamati)
2. Peserta didik memahami video berita banjir. (Critical Thinking)
3. Peserta didik menganalisis terkait video berita banjir.
4. Peserta didik mengamati film pendek tentang banjir. (Mengamati)
5. Peserta didik menanyakan kepada guru terkait film pendek tentang banjir. (Mengkomunikasikan)
6. Peserta didik mengerjakan tugas mandiri yang telah diberikan oleh guru (Critical Thinking)
PENUTUP
1. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini.
2. Umpun Balik <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dipahami.
3. Refleksi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru mengungkapkan pesan, kesan, saran dan merefleksikan pembelajaran.
4. Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi tugas belajar tentang materi berikutnya.
5. Pesan Moral <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan salam.
G. ASESMEN/PENILAIAN
Formatif
1. Penilaian pengetahuan tentang pengertian banjir.
2. Penilaian pengetahuan tentang faktor-faktor yang dapat memicu terjadinya banjir.
3. Penilaian pengetahuan tentang menganalisis dampak yang dapat ditimbulkan oleh banjir.
4. Penilaian pengetahuan tentang saran untuk mencegah banjir.
5. Penilaian pengetahuan tentang tindakan tanggap darurat yang dapat dilakukan saat terjadi banjir.
H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL
1. Pengayaan

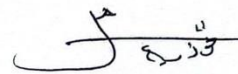
- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan di atas nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- 2. Remedial**
- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi yang belum mencapai CP.

Mengetahui,
Wali Kelas

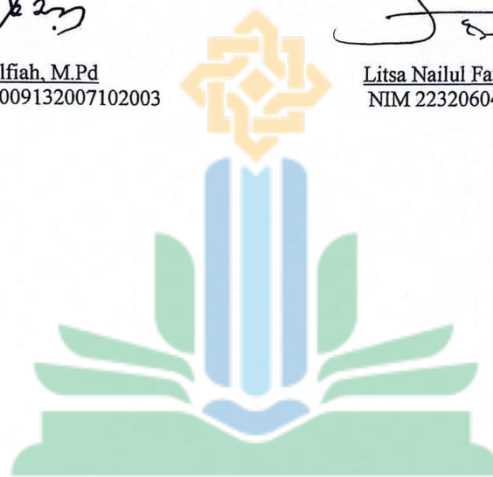
Jember, 22 Desember 2023
Peneliti



Alfiah, M.Pd
NIP. 197009132007102003



Litsa Nailul Fauziyah
NIM 223206040014



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERTEMUAN II	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Litsa Nailul Fauziyah
Instansi	: MIN 3 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2023
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: IPAS
Fase/Kelas	: Fase C/Kelas 5
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan kondisi alam di permukaan muka bumi.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Gotong Royong 3. Bernalar Kritis 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas 2. Alat Pembelajaran (papan tulis, spidol) 3. <i>HandPhone</i> 4. <i>Google Apps</i> 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik regular/tipikal : umum, tiak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin. 	
F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN	
1. Pendekatan	: Konstruktivisme
2. Model	: <i>Inquiri Learning</i>
3. Metode	: Penugasan, tanya jawab.
KOMPETENSI INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.	
B. TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kondisi alam (kemarau) melalui <i>Google Apps</i> dengan tepat. (C2) 2. Peserta didik mampu menganalisis kondisi alam (kemarau) melalui <i>Google Apps</i> dengan tepat. (C5) 	
C. PEMAHAMAN BERMAKNA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pemahaman peserta didik dengan mengidentifikasi kondisi alam (kemarau). 2. Meningkatkan pemahaman peserta didik dengan menganalisis kondisi alam (kemarau). 	
D. PERSIAPAN PEMBELAJARAN	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan pembelajaran. 2. Guru mengingatkan peserta didik untuk menyiapkan buku pegangan dan alat tulis.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah anak-anak pernah merasakan kemarau? 2. Apa yang anak-anak ketahui penyebab terjadinya kemarau?
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PENDAHULUAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan Awal <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik) (Disiplin). • Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai (Religius). 2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menjawab pertanyaan guru terkait materi yang telah diajarkan. • Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru (Komunikasi). 3. Menyampaikan Tujuan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. • Peserta didik mendengarkan manfaat kegiatan pembelajaran.
KEGIATAN INTI
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati informasi tentang kemarau melalui <i>Google Apps</i>. (Mengamati) 2. Peserta didik memahami informasi tentang kemarau melalui <i>Google Apps</i>. (Critical Thinking) 3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru terkait informasi kemarau melalui <i>Google Apps</i>. (Mengamati) 4. Peserta didik menanyakan kepada guru terkait <i>Google Apps</i> tentang kemarau. (Mengkomunikasikan) 5. Peserta didik mengerjakan tugas mandiri yang telah diberikan oleh guru (Critical Thinking)
PENUTUP
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini. 2. Umpan Balik <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan materi yang kurang dipahami. 3. Refleksi <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik bersama guru mengungkapkan pesan, kesan, saran dan merefleksikan pembelajaran. 4. Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi tugas belajar tentang materi berikutnya. 5. Pesan Moral <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan diakhiri dengan salam.
G. ASESMEN/PENILAIAN
Formatif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian pengetahuan tentang pengertian kemarau. 2. Penilaian pengetahuan tentang faktor-faktor yang dapat memicu terjadinya kemarau. 3. Penilaian pengetahuan tentang menganalisis dampak yang dapat ditimbulkan oleh kemarau. 4. Penilaian pengetahuan tentang saran untuk mencegah kemarau. 5. Penilaian pengetahuan tentang tindakan tanggap darurat yang dapat dilakukan saat terjadi

kemarau.

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan

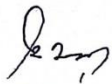
- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan di atas nilai rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

2. Remedial

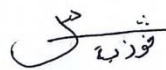
- Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi yang belum mencapai CP.

Mengetahui,
Wali Kelas

Jember, 22 Desember 2023
Peneliti



Alfiah, M.Pd
NIP. 197009132007102003

Litsa Nailul Fauziyah
NIM 223206040014



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 : Tabulasi Data Film Pendek

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	Abdillah Agam Putra	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
2	Ahmad Nizar Bastomi	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
3	Aina Talita Zahran	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0
4	Anandha Avrillyano Prasetyo	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Amelia Rinata	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	Ari Maulana Ahlus Sufi	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1
7	Asyraf Khairul Azam	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Beryl Prananta Yusuf Putra	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1
9	Candy Tanzilla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Dzaki Alvaro Putra	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Falerina Fazikha Furqon	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1
12	Fara Alfansa	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
13	Ganendra Azzam Zakaria	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1
14	Lucky Aditia Pratama	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
15	M. Dzaki Fahmi Al Izzah	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
16	Malika Hayfa Sakhi	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
17	Mirsya Natasya	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
18	Moh. Fauzi Rahmadhani	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Mohammad Novil Wasis Putra Ardila	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
20	Muhammad Alfin Ridhollah	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
21	Muhammad Ariffandi Ubaydillah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1
22	Muhammad Faeyza Ferdiansyah	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
23	Muhammad Syaiyidhul Ummah	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	Muhammad Zain Abdullah	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
25	Muhammad Zio Atha Sabian Adaby	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
26	Nurul Dwi Oktaviona	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Razita Khanzania Azkha	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Sapto Putra Wibowo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
29	Yudha Eka Saputra	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1
30	Nadya Alissyza Azzahra	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1
	Skor Total	30	20	21	22	22	15	22	25	23	27	15	22	24	20	19	23	28	25	23	27

Lampiran 11 : Tabulasi Data *Google Apps*

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	Abdillah Agam Putra	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1
2	Ahmad Nizar Bastomi	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
3	Aina Talita Zahran	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
4	Anandha Avrilyano Prasetyo	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1
5	Amelia Rinata	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
6	Ari Maulana Ahlus Sufi	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
7	Asyraf Khairul Azam	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0
8	Beryl Prananta Yusuf Putra	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
9	Candy Tanzilla	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
10	Dzaki Alvaro Putra	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
11	Falerina Fazikha Furqon	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
12	Fara Alfanisa	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0
13	Ganendra Azzam Zakaria	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0
14	Lucky Aditia Pratama	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
15	M. Dzaki Fahmi Al Izzah	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
16	Malika Hayfa Sakhi	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
17	Mirsya Natasya	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1
18	Moh. Fauzi Rahmadhani	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
19	Mohammad Novil Wasis Putra Ardila	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0
20	Muhammad Alfin Ridhollah	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
21	Muhammad Ariffandi Ubaydillah	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0
22	Muhammad Faeyza Ferdiansyah	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1
23	Muhammad Syaiyidhul Ummah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
24	Muhammad Zain Abdulkah	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1
25	Muhammad Zio Atha Sabian Adaby	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
26	Nurul Dwi Oktaviona	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1
27	Razita Khanzania Azkha	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
28	Sapto Putra Wibowo	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0
29	Yudha Eka Saputra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
30	Nadya Alissya Azzahra	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
	Skor Total	30	28	14	10	20	30	25	28	25	27	25	24	30	17	17	10	4	4	30	21

Lampiran 12 : Tabulasi Data Literasi Digital

No	Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
1	Abdillah Agam Putra	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
2	Ahmad Nizar Bastomi	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1
3	Aina Talita Zahran	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
4	Anandha Avrillyano Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	Amelia Rinata	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Ari Maulana Ahlus Sufi	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
7	Asyraf Khairul Azam	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
8	Beryl Prananta Yusuf Putra	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0
9	Candy Tanzilla	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	Dzaki Alvaro Putra	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
11	Falerina Fazikha Furqon	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Fara Alfansa	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
13	Ganendra Azzam Zakaria	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1
14	Lucky Aditia Pratama	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1
15	M. Dzaki Fahmi Al Izzah	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Malika Hayfa Sakhi	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Mirsya Natasya	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
18	Moh. Fauzi Rahmadhani	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
19	Mohammad Novil Wasis Putra Ardila	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
20	Muhammad Alfin Ridhollah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1
21	Muhammad Ariffandi Ubaydillah	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1
22	Muhammad Faeyza Ferdiansyah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
23	Muhammad Syaividhul Ummah	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
24	Muhammad Zain Abdullah	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1
25	Muhammad Zio Atha Sabian Adaby	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
26	Nurul Dwi Oktaviona	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27	Razita Khanzania Azkha	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Sapto Putra Wibowo	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0
29	Yudha Eka Saputra	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
30	Nadya Alissyza Azzahra	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
	Skor Total	30	21	23	26	28	18	8	20	25	29	23	16	26	25	22	27	24	25	25	27

Lampiran 13 : Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.91116718
Most Extreme Differences	Absolute	.181
	Positive	.181
	Negative	-.172
Test Statistic		.181
Asymp. Sig. (2-tailed)		.087 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.



Lampiran 14 : Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket	Based on Mean	1.688	2	57	.194
	Based on Median	1.664	2	57	.198
	Based on Median and with adjusted df	1.664	2	47.322	.200
	Based on trimmed mean	1.756	2	57	.182

ANOVA

Hasil Angket

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	221.200	2	110.600	6.642	.003
Within Groups	949.200	57	16.653		
Total	1170.400	59			



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 : Uji T dan Uji F

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Google Apps, Film Pendek ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Literasi Digital

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.781 ^a	.610	.564	2.020

a. Predictors: (Constant), Google Apps, Film Pendek

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	108.401	2	54.201	13.277	.000 ^b
	Residual	69.399	17	4.082		
	Total	177.800	19			

a. Dependent Variable: Literasi Digital

b. Predictors: (Constant), Google Apps, Film Pendek

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.266	3.109		2.980	.008
	Film Pendek	.453	.126	.556	3.593	.002
	Google Apps	.265	.092	.446	2.880	.010

a. Dependent Variable: Literasi Digital

Lampiran 16 : T-Tabel

Distribusi Nilai T-Tabel

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	1,313	1,701	1,703	2,467	2,763
29	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
31	1,309	1,696	2,040	2,453	2,744
32	1,309	1,694	2,037	2,449	2,738
33	1,308	1,692	2,035	2,445	2,733
34	1,307	1,691	2,032	2,441	2,728
35	1,306	1,690	2,030	2,438	2,724
36	1,306	1,688	2,028	2,434	2,719
37	1,305	1,687	2,026	2,431	2,715
38	1,304	1,686	2,024	2,429	2,712
39	1,303	1,685	2,023	2,426	2,708
40	1,303	1,683	2,021	2,423	2,074

Lampiran 17 : F-Tabel

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilita = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 18 : Dokumentasi



Penyerahan Surat Izin Penelitian



Izin Penelitian kepada Wali Kelas VA



Penerapan *Google Apps*



Pengisian Angket *Google Apps*



Penerapan Film Pendek



Pengisian Angket Film Pendek



Pengisian Angket Literasi Digital



Perizinan Selesai Penelitian

BIODATA PENULIS**Judul Tesis**

“Pengaruh Film Pendek dan *Google Apps* terhadap Literasi Digital dalam Pembelajaran IPAS di MIN 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024”

Nama : Litsa Nailul Fauziyah
NIM : 223206040014
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 01 Januari 2001
Alamat : Banyuwangi
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Email : litsafauziyah21@gmail.com

Riwayat Pendidikan

1. TK Al-Hikmah Sragi
2. MI Al-Hikmah Sragi
3. MTS Al-Fatah Sragi
4. SMA Negeri 1 Glenmore
5. Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (S1)
6. Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (S2)