

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (*INQUIRY-BASED LEARNING*)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL
PESERTA DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN *UNESCO DIGITAL
LITERACY FRAMEWORK 4.4.2***



TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

Oleh :

Adang Suryana

2316618

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

Hak Cipta

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (*INQUIRY-BASED LEARNING*)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL
PESERTA DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN *UNESCO DIGITAL
LITERACY FRAMEWORK 4.4.2***

Oleh :

Adang Suryana

ST. Universitas Pasundan, 2015

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) Pada Fakultas Pendidikan
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Adang Suryana

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang Tesis ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

Adang Suryana

NIM 2316618

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (*INQUIRY-BASED LEARNING*)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PESERTA
DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN *UNESCO DIGITAL LITERACY*
FRAMEWORK 4.4.2

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Munir, M.IT.
NIP. 196603252001121001

Pembimbing II



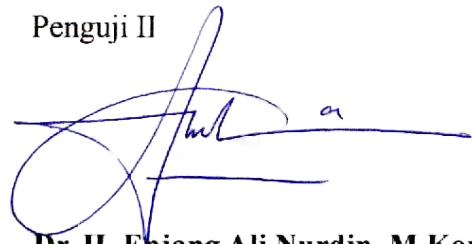
Dr. Asep Wahyudin, M.T.
NIP. 197112232006041001

Penguji I



Dr. Rasim, M.T.
NIP. 197407252006041002

Penguji II



Dr. H. Enjang Ali Nurdin, M.Kom.
NIP. 1967112111991011001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. Wahyudin, M.T.
NIP. 19730424200812001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya, menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Model Pembelajaran IBL (*Inquiry-Based Learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMK Berdasarkan *Unesco Digital Literacy Framework 4.4.2*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2025



Adang Suryana
NIM. 2316618

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil‘alamin, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Model Pembelajaran IBL (*Inquiry-Based Learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMK Berdasarkan *Unesco Digital Literacy Framework 4.4.2*.”

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia. Selain sebagai tugas akademik, karya ini juga menjadi bentuk kontribusi penulis dalam mendukung inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah membantu, baik secara moral maupun akademik. Penulis juga menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyajian tesis ini, sehingga sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan media pembelajaran, serta menjadi referensi bagi para pendidik dan peneliti di bidang pendidikan.

Bandung, Agustus 2025

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya, shalawat dan salam terkhusus kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Kebahagiaan tak terkirapenulis rasakan sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website dengan Model Pembelajaran IBL (Inquiry-Based Learning) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMK Berdasarkan Unesco Digital Literacy Framework 4.4.2.”*

Proses penyelesaian tesis ini mendapat dukungan pemikiran, moril dan materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Munir, M.T. selaku pembimbing 1 yang telah mencurahkan tenaga, pikiran, keilmuan, dan waktunya yang sangat berharga untuk memberikan bimbingan kepada penulis. Terimakasih atas kesabaran dan dorongan motivasi agar penulis optimal dalam berkarya.
2. Dr. Asep Wahyudin, S.Kom., M.T. selaku pembimbing 2 dengan penuh kesabaran telah membimbing penulis untuk menyelesaikan tesis, terima kasih atas segala ilmu pengetahuan, pengalaman dan dorongan moril yang diberikan.
3. Dr. Rasim, S.T., M.T. sebagai dosen wali terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan kesabaran yang telah diberikan selama ini. Saya merasa sangat beruntung memiliki dosen wali yang begitu peduli, bijaksana, dan selalu mendukung dalam proses belajar. Semoga Bapak senantiasa diberi kesehatan, kelancaran dalam segala urusan, serta kesuksesan di setiap langkah kehidupan.
4. Dr. Wahyudin, M.T. Ketua Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia, atas motivasi dan ilmu yang bermanfaat.
5. Ibu dan Bapak beserta keluarga penulis yang tak pernah lelah mendoakan untuk keberhasilan anaknya, serta yang selalu mensupport dengan doa tulus.

6. Bapak Raden Ung Syarif Kurnia, S.Pd., M.T., selaku Kepala SMKN 1 Cisarua, yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah.
7. Rekan-rekan Guru dan Staff di SMK Negeri 1 Cisarua Kab. Bandung Barat serta Kepala Sekolah Bapak Raden Ung Syarif Kurnia., S.Pd. MT, dengan segala kebaikan dan motivasi yang terbaik.
8. Para siswa kelas X PPLG SMKN 1 Cisarua, atas partisipasi aktif dan antusiasme selama kegiatan penelitian berlangsung.
9. Rekan-rekan dan sahabat seperjuangan S2 Pendidikan Ilmu Komputer A23 dan B23 atas dukungan serta bantuan doa dan pengharapan yang tulus.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya atas segala bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak dalam proses penyusunan tesis ini. Tanpa kontribusi tersebut, penyelesaian karya ilmiah ini tidak akan mungkin terwujud. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis juga berharap, tesis ini dapat memberikan sumbangsih yang positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (*INQUIRY-BASED
LEARNING*) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI
DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN *UNESCO
DIGITAL LITERACY FRAMEWORK 4.4.2***

Oleh:

Adang Suryana – adangsuryana@upi.edu
2316618

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website dengan model pembelajaran Inquiry-Based Learning (IBL) untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik kelas X SMK pada aspek *digital skill* dan *digital safety* berdasarkan UNESCO Digital Literacy Framework 4.4.2. Permasalahan dalam pembelajaran Informatika di SMK antara lain adalah rendahnya kemampuan literasi digital siswa, kurangnya media interaktif yang relevan, serta belum terintegrasinya pembelajaran dengan pendekatan yang mendorong eksplorasi dan pemikiran kritis. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE serta desain one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas X PPLG SMKN 1 Cisarua. Instrumen penelitian meliputi tes literasi digital yang dikembangkan berdasarkan indikator UNESCO DLGF dan lembar validasi ahli.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Rata-rata skor pretest sebesar 54,87 meningkat menjadi 83,16 pada posttest dengan skor N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang-tinggi). Uji Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang menandakan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli materi dan media dengan hasil yang menunjukkan bahwa media tersebut memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan IBL dalam media pembelajaran berbasis web efektif dalam mendukung peningkatan kompetensi literasi digital, terutama pada aspek keterampilan menggunakan teknologi dan keamanan digital.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Web, Inquiry-Based Learning, Literasi Digital, Digital Skill, Digital Safety, UNESCO DLGF 4.4.2.

**DEVELOPMENT OF A WEBSITE-BASED LEARNINGG MEDIA USING
THE INQUIRY-BASED LEARNINGG (IBL) MODEL TO ENHANCE THE
DIGITAL LITERACY SKILLS OF GRADE X VOCATIONAL HIGH
SCHOOL STUDENTS BASED ON THE UNESCO DIGITAL LITERACY
FRAMEWORK 4.4.2**

by:

Adang Suryana – adangsuryana@upi.edu
2316618

ABSTRACT

This study aims to develop a website-based Learningg media using the Inquiry-Based Learningg (IBL) model to improve the digital literacy skills of Grade X vocational high school students, specifically in the areas of *digital skill* and *digital safety*, based on the UNESCO Digital Literacy Framework 4.4.2. The problems identified in Informatics Learningg at vocational schools include students' low digital literacy levels, lack of relevant interactive media, and the absence of inquiry-based Learningg strategies that promote exploration and critical thinking. The research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model and used a one-group pretest-posttest design. The research subjects were Grade X students from the Software and Game Development program at SMKN 1 Cisarua. Instruments included digital literacy tests based on UNESCO DLGF indicators and expert validation sheets.

The results showed that the developed Learningg media was effective in enhancing students' digital literacy. The average pretest score of 54.87 increased to 83.16 in the posttest, with an N-Gain score of 0.61 (moderate-to-high category). The Wilcoxon Signed-Rank Test indicated a significance value of 0.000 (< 0.05), demonstrating a statistically significant difference before and after the implementation. The media was validated by content and media experts, with results indicating that it met the validity criteria and was deemed suitable for use in the Learningg process. These findings suggest that implementing the IBL model in website-based Learningg media is effective in supporting the development of students' digital competencies, particularly in the safe and skillful use of technology.

Keywords: Website-Based Learningg Media, Inquiry-Based Learningg, Digital Literacy, Digital Skill, Digital Safety, UNESCO DLGF 4.4.2.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR PUSTAKA	189
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Peta Literatur.....	12
2.2 Media Pembelajaran.....	13
2.2.1 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	14
2.2.2 Peran Media Pembelajaran.....	15
2.2.3 Dampak Penggunaan Media terhadap Hasil	18
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.2.5 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.2.6 Karakteristik dan Kategori Media Pembelajaran Interaktif	20
2.2.7 Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	21
2.3 Literasi Digital	22
2.3.1 Definisi Literasi Digital.....	22
2.3.2 Ruang lingkup Literasi Digital	25

2.3.3	Kemampuan Digital (<i>Digital Skill</i>)	28
2.3.4	Keamanan Digital (<i>Digital Saftey</i>)	34
2.4	Model Pembelajaran Iquiry-Based Learningg	42
2.3.1	Framework Inquiry Based Learningg	45
2.3.2	Karakteristik Model Inquiry-Base Learningg	50
2.3.3	Kekurangan dan kelebihan Inquiry Based Learningg	52
2.4	Hasil Belajar.....	55
2.4.1	Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	56
2.4.2	Teknik Pengukuran dan Indikator	59
2.4.3	Media Pemebelajaran Terhadap Penigkatan Hasil Belajar.....	61
2.5	Pengembangan Media Pembelajaran	64
2.6.1	Tujuan Pengembangan Media	66
2.6.2	Pengembangan Media Model ADDIE.....	68
2.6	Media Pembelajaran Berbasis Web.....	72
2.7	Teknologi Content Mangement System Wordpress	73
2.8	Penelitan Terdahulu.....	74
2.9.1	Identifikasi GAP Penelitian.....	76
BAB III	METODE PENELITIAN.....	79
3.1	Metode Penelitian.....	79
3.2	Desain Penelitian.....	79
3.3	Prosedur Penelitian.....	81
3.3.1	Tahapan Analisis (<i>Analyze</i>)	83
3.3.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	85
3.3.3	Tahapan Pengemabangan (<i>Development</i>)	86
3.3.4	Tahap Implementasi (<i>Implement</i>)	86
3.3.5	Tahap Penilaian (<i>Evaluate</i>)	87
3.1	Partisipan dan Tempat Penelitian	87
3.4.1	Partisipan.....	87
3.4.1	Populasi dan Sampel	88
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	88
3.6	Instrumen Penelitian.....	90

3.6.1	Instrumen Studi Lapangan	90
3.6.2	Instrumen Validasi Ahli Materi dan Media	91
3.6.3	Instrument Validasi Soal Pretest dan Postest.....	94
3.7	Teknik Analisis Data	96
3.7.1	Analisis Instrumen Validasi Materi dan Media	96
3.7.2	Analisis Instrumen Soal	98
3.7.3	Analisis Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	102
BAB IV	HASIL PENELITIAN	108
4.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	108
4.1.1	Studi Literatur	108
4.1.2	Studi Lapangan.....	109
4.2	Tahapan Desain (<i>Design</i>)	126
4.2.1	Desain Model Pembelajaran <i>Inquiry Based Learningg</i>	127
4.2.2	Desain Media Pembelajaran Berbasis Web.....	134
4.2.3	Validasi Ahli Materi dan Instrumen Soal	141
4.3	Tahap Pengembangan (<i>Devlopment</i>)	146
4.3.1	Pengembangan Media Berbasis Web	147
4.3.2	Validasi Ahli Media.....	157
4.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	158
4.4.1	Treatment Pretest.....	160
4.4.2	Treatment Pembelajaran.....	161
4.4.3	Pemberian Soal Postest	161
4.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	162
4.5.1	Hasil Pengujian Analisis Statistik	163
BAB V	PEMBAHASAN	174
5.1	Interpreatasi Hasil Penelitian	174
5.1.1	Interpretasi Hasil Penelitian Peningkatan Hasil Belajar	174
5.1.2	Interpretasi Peran Media dan Materi terhadap Hasil Belajar	176
5.2	Kekuatan dan Kelemahan Penelitian.....	178
5.2.1	Kesesuaian dengan Teori Model Pembelajaran IBL	178
5.2.2	Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya	182

5.3	Implikasi Temuan Penelitian	185
5.4	Kekuatan dan Kelemahan Penelitian.....	187
5.5	Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	188
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN.....		190
6.1	Simpulan.....	190
6.2	Saran.....	191

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kategori kemampuan digital dan keamanan digital berdasarkan Capaian Pembelajaran Informatika tahun 2024	11
Tabel 3. 1 Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest	80
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi LORI	91
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Ahli Media LORI	93
Tabel 3. 4 Kartu Soal	96
Tabel 3. 5 Skala Interval Hasil Validasi Ahli	97
Tabel 3. 6 Klasifikasi Nilai Validasi Ahli Media	97
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas	99
Tabel 3. 8 Kriteria Koefisien Reliabilitas	100
Tabel 3. 9 Kriteria Koefisien Tingkat Kesukaran	101
Tabel 3. 10 Interpretasi Daya Pembeda	102
Tabel 3. 11 Klasifikasi Uji Gain	105
Tabel 3. 12 Kisi – Kisi Instrumen untuk Penilaian	105
Tabel 3. 13 Apek Penilaian Media	106
Tabel 3. 14 Apek Penilaian Media	107
Tabel 4. 1 Sintaksis Model Inquiry-Based Learning yang Diterapkan dalam Pengembangan Bahan Ajar	50
Tabel 4. 2 Tabel Wawancara dengan Guru Informatika	110
Tabel 4. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak untuk Pengembangan Media	124
Tabel 4. 4 Kebutuhan perangkat keras untuk media	125
Tabel 4. 5 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	128
Tabel 4. 6 Desain Kegiatan Pembelajaran	131
Tabel 4. 7 Storyboard Website	136
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	141
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Instrumen Soal	143
Tabel 4. 10 Hasil Presentase Uji Reabilitas Soal	145
Tabel 4. 11 Hasil Presentase Uji Tingkat Kesukaran Soal	146

Tabel 4. 12 Hasil Presentase Uji Daya Pembeda Soal	146
Tabel 4. 13 Blackbox Testing	156
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Media.....	158
Tabel 4. 15 Rangkuman Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran	159
Tabel 4. 16 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest	164
Tabel 4. 17 Hasil Presentase Uji Validitas Soal	165
Tabel 4. 18 Tabel Hasil Presentase Uji Validitas Soal Posttest	167
Tabel 4. 19 Tabel Uji Realibilitas	169
Tabel 4. 20 Hasil Uji Shapiro Wilk	170
Tabel 4. 21 <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	170
Tabel 4. 22 Nilai N-Gain.....	172

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Pencarian Sumber Informasi pada situs web	114
Gambar 4. 2 Pencarian informasi pada website	114
Gambar 4. 3 Interaksi Perangkat Komunikasi Digital	115
Gambar 4. 4 Mengakses informasi dan konten digital.....	115
Gambar 4. 5 Mencarai dan mengakses data dan informasi sesuai kebutuhan	116
Gambar 4. 6 Kemampuan unggah file ke internet	116
Gambar 4. 7 Kemampuan menghubungkan perangkat jaringan ke internet.....	117
Gambar 4. 8 Kemampuan unduh file di internet.....	117
Gambar 4. 9 Kemampuan dalam membedakan email spam atau virus	118
Gambar 4. 10 Menggunakan Aplikasi untuk mengecek virus	118
Gambar 4. 11 Kemampuan Backup Data.....	119
Gambar 4. 12 Kemampuan dalam melaporkan konten negatif atau merugikan....	119
Gambar 4. 13 Tidak mengunggah data pribadi di media sosial	120
Gambar 4. 14 Kemampuan dalam menggunakan GPS.....	120
Gambar 4. 15 Kemampuan penggunaan kombinasi dalam membuat password	121
Gambar 4. 16 Linimasa pada media sosial.....	122
Gambar 4. 17 Skala Interval Validasi Materi	142
Gambar 4. 18 Halaman Dashboard	149
Gambar 4. 19 Gambar Halaman Login.....	150
Gambar 4. 20 Halaman Registrasi	150
Gambar 4. 21 Halaman Materi.....	151
Gambar 4. 22 Halaman Pretest	152
Gambar 4. 23 Halaman Posttest	153
Gambar 4. 24 Materi Pembelajaran	154
Gambar 4. 25 Halaman Tentang.....	155
Gambar 4. 26 Halaman Kontak.....	155
Gambar 4. 27 Skala Interval Validasi Media	158

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru	189
Lampiran 2. Angket Kemampuan Literasi Digital dan Keamanan Digital	192
Lampiran 3. Modul Ajar Pertemuan 1	193
Lampiran 4. Modul Ajar Pertemuan 2	199
Lampiran 5. Modul Ajar Pertemuan 3	206
Lampiran 6. Lembar Judgement Instrument oleh ahli Materi.....	212
Lampiran 7. Lembar Judgement Instrument oleh ahli Media	215
Lampiran 8. Lembar Judgement Instrumen Soal	217
Lampiran 9. Uji Korelasi Pretest.....	227
Lampiran 10. Uji Korelasi Posttest	229
Lampiran 11. Hasil <i>Pretest</i>	231
Lampiran 12. Hasil <i>Posttest</i>	232
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	233
Lampiran 14. Hasil Uji N-Gain.....	235
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	236
Lampiran 16. Surat Permohonan Izin Penelitian	237
Lampiran 17. Surat Konfirmasi Izin Penelitian	238

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for Learningg, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives* (Complete ed.). Longman.
- APJII. (2024). *Laporan survei internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.
- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Analisis data kualitatif*. Rineka Cipta.
- Beetham, H., & Sharpe, R. (Eds.). (2013). *Rethinking pedagogy for a digital age: Designing for 21st century Learningg* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203078952>
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. David McKay.
- BPS. (2023). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2022*. Badan Pusat Statistik. <https://bps.go.id>
- Buckingham, D. (2013). *Media education: Literacy, Learningg and contemporary culture*. Open University Press.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage.
- Darimis, D., Ummah, S. S., Salam, A., Nugraha, A. R., & Jamin, N. S. (2023). Edukasi literasi digital era cybernetics dalam meminimalisir penyalahgunaan media sosial bagi anak di pinggiran kota. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 3(2), 372–379. <https://doi.org/10.31004/jh.v3i2.253>
- Del-Valle-Rojas, C., et al. (2023). Digital literacy and education in the 21st century. *Journal of Educational Technology*, 12(2), 45–60.
- Ernawati, N., Wijaya, R., & Fitri, A. (2023). Implementasi Inquiry-Based Learningg untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(1), 55–67.

Adang Suryana, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (INQUIRY-BASED LEARNIN) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN UNESCO DIGITAL LITERACY FRAMEWORK 4.4.2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital literacy: A conceptual framework for survival skills in the digital era. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93–106.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. European Commission, Joint Research Centre.
- Fitriarieswa, A. S., Wardani, S., Haryani, S., & Harjito, H. (2023). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis guided inquiry Learningg. *CHEMINED*, 12(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/chemined/article/view/68053>
- Guba, E. G., & Lincoln, Y. S. (1989). *Fourth generation evaluation*. Sage Publications.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi digital: Prospek dan aplikasinya dalam pendidikan. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 1–10.
- Helsper, E., & Eynon, R. (2010). Digital natives: Where is the evidence? *British Educational Research Journal*, 36(3), 503–520. <https://doi.org/10.1080/01411920902989227>
- ISTE. (2021). *ISTE Standards for Students (2021)*. International Society for Technology in Education. <https://iste.org>
- Janetzko, D. (2017). Social bots and fake news: A data literacy perspective. *MedienPädagogik*, (Oktober), 1–6. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2017.10.12.X>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. The MIT Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah SMA (Edisi Revisi 2020)*. Direktorat Jenderal Pendidikan. <https://sma.dikdasmen.go.id/data/files/buku/Panduan%20GLS%20SMA%20%28Edisi%20Revisi%202020%29.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan evaluasi pendidikan Kurikulum Merdeka*. Kemendikbud.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Capaian pembelajaran informatika fase E (Kurikulum Merdeka)*. <https://guru.kemdikbud.go.id>
- Kurnianingsih, I., Rosini, & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital pada masyarakat desa melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 3(1), 61–69.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Sage Publications.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (Edisi Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Nazir, M. (2014). *Metode penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Ng, W., & Nicholas, H. (2013). A framework for sustainable mobile Learningg in schools. *British Journal of Educational Technology*, 44(5), 695–715. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01359.x>
- Ngabekti, S., Nugroho, S. A., & Rachmadtullah, R. (2021). Literasi digital dalam pembelajaran abad 21: Sebuah telaah konseptual. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 23–30. <https://doi.org/10.37905/jrpi.v2i3.33148>
- OECD. (2018). *Issues paper: Skills for a digital world*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Partnership for 21st Century Learningg (P21). (2019). *Framework for 21st Century Learningg (Definitions & Briefs)*. Battelle for Kids / P21.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Sage Publications.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Ramadhan, N. (2021). *Analisis literasi digital mahasiswa program studi pendidikan teknologi agroindustri* [Skripsi sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Repository. <https://repository.upi.edu>
- Ribble, M. (2015). *Digital citizenship in schools: Nine elements all students should know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education.

Adang Suryana, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN IBL (INQUIRY-BASED LEARNIN) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL PESERTA DIDIK KELAS X SMK BERDASARKAN UNESCO DIGITAL LITERACY FRAMEWORK 4.4.2

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Santoso, S. (2021). *Statistika untuk penelitian pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Shabrina, A., & Diani, R. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk literasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 112–125.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2019). *Evaluasi pendidikan: Prinsip dan metode*. PT RajaGrafindo Persada.
- Şenşekerci, E. (2022). The examination of the use of media content in Turkey's social studies textbooks in light of UNESCO's Media and Information Literacy Curriculum. *International Education Studies*, 15(5), 36–45. <https://doi.org/10.5539/ies.v15n5p36>
- UNESCO Institute for Statistics. (2018). *ICT competency framework for teachers (Version 3)*. UNESCO.
- UNESCO Institute for Statistics. (2022). *Measurement strategy for SDG indicator 4.4.2*. UNESCO. <https://sdg4monitoring.uis.unesco.org>
- Widoyoko, E. P. (2020). *Evaluasi program pembelajaran*. Pustaka Pelajar.