

## Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis HOTS dan Literasi Nuerasi melalui Pendekatan Deep Learning

<sup>1</sup>Syamzah Ayuningrum, <sup>1</sup>Weti Yuniaka, <sup>1</sup>Evi Faujiah  
STKIP Kusuma Negara

\*Corresponding Author e-mail: [syamzah\\_ayuningrum@stkipkusumanegara.ac.id](mailto:syamzah_ayuningrum@stkipkusumanegara.ac.id)

Received: June 2025; Revised: July 2025; Published: August 2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis Higher Order Thinking Skills dan Litnum sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, pengalaman belajar yang mendalam, berpikir kritis, memahami, mengaplikasi, dan merefleksi, sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar diberbagai konteks yang bermakna dan berdampak pada pemahaman litnum perta didik kelas 5 SD. Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam PB Soedirman dan SDN Cijantung 06 pagi. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi dan ahli media, lembar respons siswa, dan angket respons guru. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar dinyatakan sangat valid, dengan persentase kelayakan oleh ahli materi sebesar 92 % dan oleh ahli media sebesar 89 %. Uji kepraktisan menunjukkan respons guru sebesar 95,85 % dan siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan bahan ajar Bahasa Indonesia dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi berkesadaran, menggembirakan dan bermakna.

Keywords: Keterampilan\_berbahasa; Bahasa\_Indonesia; Berpikir\_Kritis ; Literasi ; Deep\_Learning.

## *Development of an Indonesian Language Learning Model for Elementary Schools Based on HOTS and Numeracy Literacy through a Deep Learning Approach*

### Abstract

*This study aims to develop Indonesian language teaching materials based on Higher Order Thinking Skills and Litnum so that they can improve language skills, in-depth learning experiences, critical thinking, understanding, applying, and reflecting, so that students gain learning experiences in various meaningful contexts and have an impact on the understanding of Litnum for 5th grade elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at PB Soedirman Islamic Elementary School and Cijantung 06 Pagi Elementary School. The instruments used include validation questionnaires from material experts and media experts, student response sheets, and teacher response questionnaires. The data analysis technique uses descriptive analysis. The validation results show that the teaching materials are declared very valid, with a percentage of eligibility by material experts of 92% and by media experts of 89%. The practicality test showed that the teacher's response was 95.85% and students showed a positive response to the use of Indonesian language teaching materials in the learning process so that the learning process became conscious, enjoyable and meaningful.*

Keywords: Language skills; Indonesian; Critical thinking; Literacy; Deep learning.

**How to Cite:** Ayuningrum, S., Yuniaka, W., & Faujiah, E. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis HOTS dan Literasi Nuerasi melalui Pendekatan Deep Learning. *Journal of Authentic Research*, 4(Special Issue), 1343–1356. <https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3440>



<https://doi.org/10.36312/jar.v4iSpecial Issue.3440>

Copyright© 2025, Ayuningrum et al.  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## PENDAHULUAN

Kebijakan keberlanjutan pasca terbitnya Kepmendikdasmen No.14/M/2025 dan untuk mendukung Asta Cita ke-4, Kemendikdasmen membuat beberapa program prioritas diantaranya pembelajaran Mendalam (*deep learning*) dan penguatan pendidikan literasi dan numerasi. Kedua program prioritas akan diintegrasikan ke kurikulum untuk menyiapkan generasi Indonesia Emas 2045. Namun yang menjadi tantangan Indonesia mengalami krisis pembelajaran yang berdampak menurunnya kualitas pembelajaran terutama pada literasi dan numerasi peserta didik Indonesia yang tercermin pada hasil PISA .

Berdasarkan data PISA Indonesia berada di sepuluh literasi negara terbawah dari 79 negara peserta PISA (Muhamad et al., 2022) . Literasi dan numerasi yang rendah terjadi karena kesenjangan efektivitas pembelajaran di sekolah yang belum memberi kesempatan luas kepada guru untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis ( HOTS) peserta didik. Kualitas rendahnya skor literasi dan numerasi di Indonesia menjadi persoalan yang harus diperhatikan , peserta didik Indonesia dalam hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan bahwa literasi dan numerasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata peserta didik internasional, selain itu kurangnya keterampilan berpikir kritis peserta didik menjadi salah satu penyebabnya (Bermutu , 2025).

*Deep learning* menjadi alternatif yang efektif sebagai pendekatan untuk memproses informasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Herliani, 2025). Proses pembelajaran *deep learning* mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global dengan melibatkan mereka dalam proses belajar yang bermakna. *Deep learning* merupakan proses pembelajaran yang transformatif dan berkelanjutan serta proses berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi (Adolph, 2016). *Deep learning* mendorong pemahaman mendalam bagi peserta didik, integrasi pengetahuan, dan aplikasi dalam situasi nyata, menanamkan pola pikir pembelajaran sepanjang hayat sehingga berdampak signifikan pada penemuan kemampuan konteks baru peserta didik (Diputera, 2024). Siswa yang terlibat dalam pembelajaran mendalam menunjukkan pemahaman penguasaan pembelajaran dan motivasi lebih baik (Zou et al., 2023).

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam *deep learning* menjadi fokus utama penerapan *deep learning*, dengan fokus pada pengembangan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah (Raup et al., 2022). Prinsip pembelajaran menjadi acuan penting terciptanya proses belajar berjalan efektif, tiga prinsip utama yang mendukung *deep learning* adalah berkesadaran (*Mind*), bermakna (*Meaning*), dan menggembirakan (*Joyful*). Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam membangun pembelajaran mendalam bagi peserta didik (Bermutu & Semua, 2025). Maka diperlukan strategi guru dalam menerapkan 3 prinsip pembelajaran *deep learning* sehingga proses pembelajaran dapat bermakna, mengembangkan *critical thinking* dan *Higher order thinking Skills* (HOTS) yang berdampak pada peningkatan Literasi dan numerasi peserta didik.

*Higher order thinking Skills* menjadikan peserta didik aktif mencari sesuatu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan penalaran (Gunartha et al., 2024). Penalaran berkaitan dengan keterampilan cara kita berpikir, penalaran biasanya berhubungan dengan logika dan menarik kesimpulan (Yunaika,

2022). Keterampilan berpikir dalam HOTS mengukur :transfer konsep, memproses dan menerapkan informasi, mengaitkan berbagai informasi yang berbeda, menyelesaikan masalah dengan menggunakan informasi, dan menelaah ide dan informasi secara kritis (Palar, 2020). Keterampilan HOTS memuat beberapa level kognitif, beberapa level kognitif yang termasuk dalam HOTS adalah analisis sintetis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta kreativitas (C6) (Himawan, 2021). Pembelajaran yang memicu siswa untuk berpikir tingkat tinggi menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan mengkomunikasikan (Fanani & Kusmaharti, 2018).

Berdasarkan data awal yang peneliti peroleh dari observasi dan wawancara dengan 2 Guru SD di DKI Jakarta ( guru di SDI PB Soedirman dan SDN Cijantung 06 Pagi ) diperoleh data awal pemahaman Litnum (data dari skor rapor Pendidikan ) dan berpikir kritis peserta didik belum maksimal. Masalah ini relevan dengan peneliti terdahulu yang menemukan bahwa literasi numerasi berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis (HOTS) untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari (Rore et al., 2024). Kurikulum Merdeka menggunakan AKM untuk mengukur literasi dan numerasi peserta didik yang berimbang pada skor rapor Pendidikan. AKM mengacu pada tolak ukur PISA dan TIMSS yang meliputi *assessment* literasi membaca (kemampuan bernalar menggunakan bahasa) dan literasi numerasi ( kemampuan bernalar menggunakan matematika (Evi Fitriana, 2018). Capaian Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan berbahasa ( Menyimak dan Memirsa, berbicara dan memperesentasikan , Membaca, Menulis ) dapat menunjang tercapaiannya pembelajaran yang berbasis HOTS dan litnum melalui pembelajaran yang berjenre teks (Mulyadi & Wikanengsih, 2022).

Literasi dan numerasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan berbagai jenis teks tertulis untuk mengembangkan kapasitas peserta didik (Rahmad et al., 2024). Pembelajaran berbasis literasi dan numerasi pada anak usia sekolah dasar bertujuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, berpikir secara logis, simbolik, mampu memahami bahasa reseptif (Perdana & Suswandari, 2021). Penerapan literasi numerasi di SD identik dengan pembelajaran tematik merupakan suatu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pendidik dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan numerasi dalam beberapa mata pelajaran yang akan dipelajari (Ayuningrum, 2017). Pelajaran bahasa Indonesia merupakan karakteristik pelajaran yang berbasis teks yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Amelia, et.al, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia, menekankan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran dan pengalaman bermakna bagi siswa.

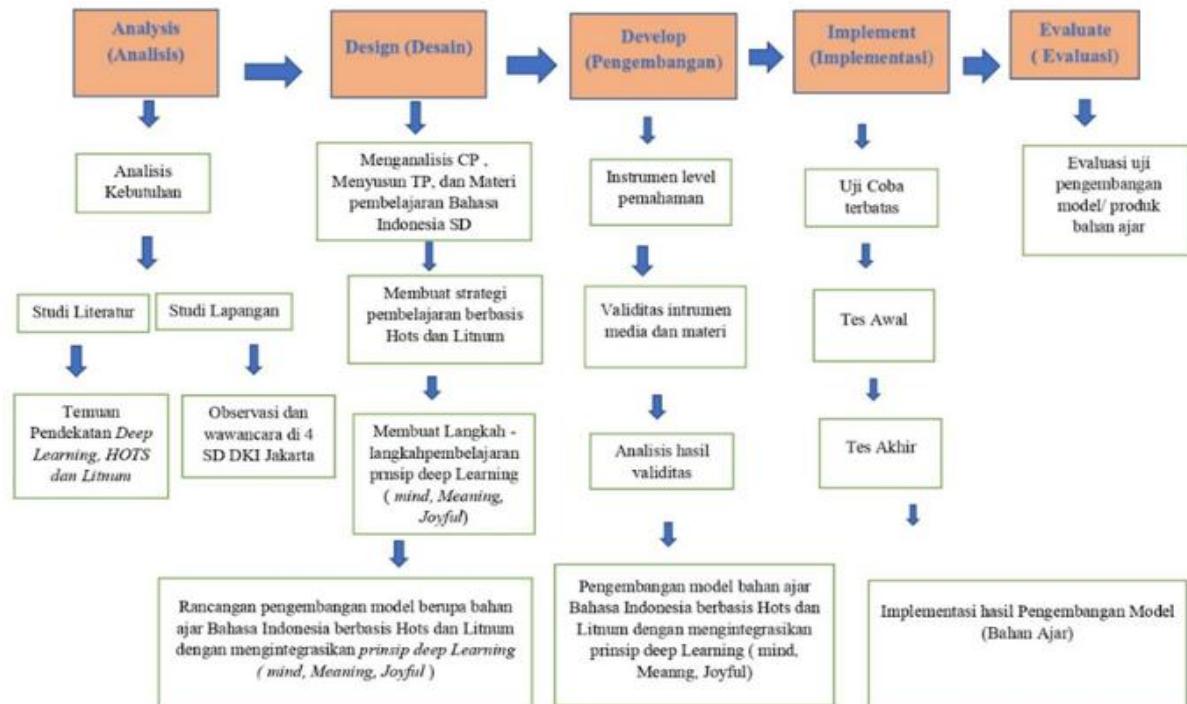
CP pelajaran Bahasa Indonesia sejalan dengan tiga prinsip pembelajaran deep Learning berkesadaran ( *Mind*), bermakna ( *Meaning* ), dan menggembirakan ( *Joyful* ) . Di penghujung tahun 2024, deep learning diusulkan sebagai solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, menjadi isu sentral dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran Mendalam (PM) dirancang sebagai pendekatan yang mampu menjawab tantangan krisis pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Kebijakan keberlanjutan pasca terbitnya Kepmendikdasmen No.14/M/2025 tentang pencabutan Program sekolah penggerak . Kemdikdasmen mendukung Asta Cita ke-4, dengan membuat beberapa program prioritas diantaranya pembelajaran

Mendalam (*deep learning*) dan penguatan pendidikan literasi dan numerasi yang akan diintegrasikan di kurikulum (Menengah, 2025).

Merujuk pernyataan di atas maka urgensi atau penting mengembangkan "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis *Higher Order Thinking Skills* dan Literasi Numerasi melalui Pendekatan *Deep Learning*". Pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia ini berisi strategi dan bahan ajar (materi dan Latihan) yang berbasis *Higher Order Thinking Skills* dan Litnum dengan mengimplementasikan pendekatan Deep Learning dalam strategi pembelajarannya, sehingga mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata, serta pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini Research and Development (R&D) yang berfokus pada Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis *Higher Order Thinking Skills* dan *Literasi numerasi* melalui Pendekatan Deep Learning. Penelitian pengembangan atau RnD berfokus pada pengembangan produk (Wiwin Yuliani, 2021). Desain penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Fitriyah et al., 2021). Tahapan atau Langkah ADDIE dilaksanakan secara prosedural dan model instruksional desain (Hidayat & Nizar, 2021). Pengembangan dilakukan dengan beberapa kali pengujian tim ahli (ahli media dan ahli materi), uji coba dilakukan dalam skala terbatas dan skala luas yang mencakup proses pengujian dan revisi yang teruji secara empiris. Skema desain penelitian ditunjukkan melalui diagram alir berikut.



Gambar 1 Diagram Alir

Tahapan penelitian yang dilakukan peneliti adalah melakukan studi Pustaka untuk memperoleh informasi tentang *deep learning*, kemudian peneliti melakukan studi lapangan melalui observasi dan wawancara sehingga memperoleh data awal pemahaman Litnum (data dari skor rapor Pendidikan) dan berpikir kritis. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam PB Soedirman 1 dan SDN Cijantung 06 Pagi di kelas 5. Diperolehnya data awal untuk menyusun strategi pengembangan model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis HOTS dan Litnum, yang di integrasikan dengan pendekatan *deep learning* (*mind, meaning, dan joyful*) dalam CP dan TP Bahasa Indonesia di fase C (Kelas 5). Dari rancangan yang dibuat kemudian dikembangkan menjadi produk buku yang berisikan bahan ajar (materi dan latihan soal *formatif dan sumatif*) berbasis HOTS dan Litnum. Produk yang dibuat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian produk diujicobakan secara terbatas, revisi produk dan uji coba skala luas untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan *Literasi numerasi* melalui Pendekatan *Deep Learning*.

Prosedur penelitian terdiri dari studi literatur, studi lapangan, pengembangan instrument Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis *Higher Order Thinking Skills* dan *Literasi numerasi* melalui Pendekatan *Deep Learning, expert judgement* terhadap produk bahan ajar berbasis HOTS dan Litnum dan instrument penelitian, uji coba lapangan, pretest, implementasi pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia berupa produk bahan ajar berbasis HOTS dan Litnum, kuesioner dan wawancara keefektifan penggunaan produk, postest, kuesioner dan wawancara kelebihan dan kekurangan produk, analisis data, dan kesimpulan.

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan produk

| Skor Persentase (%) | Kriteria      |
|---------------------|---------------|
| 81-100              | Sangat akurat |
| 65-80               | Akurat        |
| 26-64               | Kurang akurat |
| 0-25                | Kurang        |

Tabel 1. merupakan kriteria kelayakan suatu produk (bahan ajar). Suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi kriteria yang telah ditentukan atau memenuhi tingkat kesesuaian materi dan kelayakan media dalam pengembangan bahan ajar, yaitu  $> 65$  atau termasuk dalam kriteria yang akurat dan sangat akurat.

**Tabel 2.** Kriteria angket Uji Kepraktisan

| Skor Kepraktisan  | Kriteria       |
|-------------------|----------------|
| $0 \leq P < 55$   | Tidak praktis  |
| $55 \leq P < 60$  | Kurang praktis |
| $60 \leq P < 75$  | Cukup praktis  |
| $75 \leq P < 85$  | Praktis        |
| $85 \leq P < 100$ | Sangat Praktis |

Tabel 2. Berisi kriteria tanggapan, angket untuk menguji kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Bahan ajar dikatakan praktis jika mendapatkan respon yang baik dari siswa dan guru, yaitu  $\geq 75\%$  atau praktis, dan sangat praktis.

**Tabel 3.** Interpretasi Skor Uji Efektivitas Produk

| Interval                   | Skor | Kriteria       |
|----------------------------|------|----------------|
| Skor $86 \leq < 100$       | A    | Sangat efektif |
| $76 \leq \text{Skor} < 85$ | B    | Efektif        |
| $55 \leq \text{Skor} < 75$ | C    | Cukup efektif  |
| $45 \leq \text{Skor} < 55$ | D    | Kurang efektif |
| $0 \leq \text{Skor} < 45$  | E    | Tidak efektif  |

Tabel 3 berisi kriteria interpretasi dari nilai uji efektivitas produk yang dikembangkan, bahwa pengembangan bahan ajar dikatakan efektif jika memenuhi 3 syarat, yaitu nilai posttest pada kriteria efektif atau baik, rata-rata nilai posttest di atas nilai pretest, dan jika nilai rata-rata posttest  $\geq 80$  menurut KKTP.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan bahan ajar berbasis HOTS dan Litnum melalui pendekatan *deep learning*. Pengembangan produk ini dikembangkan melalui model ADIIE. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahapan ini peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dengan melakukan observasi dan wawancara di SDN Islam PB Soedirma dan SDN Cijantun 06 Pagi. Dari analisis kebutuhan ditemukan bahwa Skor rapor Pendidikan literasi masih rendah (berwarna kuning), data rapor dipoleh dari hasil AKM peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara Rendahnya AKM disebabkan kurangnya bahan ajar yang berbasis literasi dan HOTS. Peserta didik merasa kurang memahami jenis soal-soal level HOTS. Berdasarkan data analisis kebutuhan maka peneliti melalukan studi literatur, sehingga peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis HOTS dan litnum melaui pendekatan *deep learning*. Bahan ajar ini diharapkan mampu meningkatkan berpikir kritis peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi berkesadaran, bermakna, dan menyenangkan. Data hasil wawancara dan studi literatur digunakan untuk memastikan bahwa materi dan produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Pada tahap ini dilakukan analisis materi yang terdiri dari *Needs Assessment*.

Tapap kedua yakni *development* atau mengembangkan produk. Pada tahapan ini peneliti memahami dan menganalisis Capaian Pembelajaran di Fase C ( Kelas 5) kemudian dari hasil analisis CP , peneliti Menyusun Capaian pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya peneliti memetakan materi per bab untuk merancang bahan ajar. penelitian berfokus pada pengembangan desain yang mencakup materi dan produk. Berikut hasil pengembangan bahan ajar berbasis HOTS dan Litnum

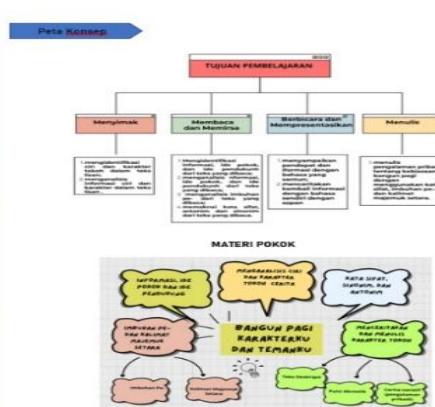
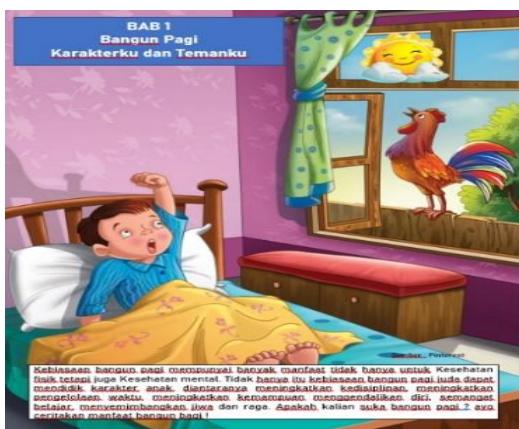
## Rancangan Cover sebelum revisi



## Rancangan cover setelah revisi



## Tema Memuat 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dan Peta Konsep Buku



## Latihan soal Berbasis Teks ( Literasi )

**Peta Konsep**

Tabuhah kalian karakter bisa diilah dari membiasakan bangun pagi. Apakah kalian suka bangun pagi? Javo ceritakan pengalaman bangun pagi mu ke temanmu dan guruamu! Tuliskan kebiasaan kalian Ketika bangun pagi pada tabel berikut!

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| Nama                                  |  |
| Bangun pagi puakul                    |  |
| Karakter baik membiasakan bangun pagi |  |
| Manfaat bangun pagi                   |  |



Selesai shalat Subuh, anak-anak tetap di dalam surau. Mereka masih setenang mengantuk, memakai baju benar. Ada yang bersin-bersin karena udara pagi yang dingin. Walau pun dingin, semua anak-anak berserempatan bangun pagi. Mereka adalah dewiung Subuh cilik.

Uni Fatimah, mengajak anak-anak membaca doa akan belajar. Saat membaca doa bersama, Hasan melihat Ridho sangat cemas. Ridho menoleh ke kiri dan ke kanan. Dia terlihat cemas. "Kamu kenapa?" tanya Hasan pada teman akbarunya itu. "Aku belum bapal doa masuk mesjid," bisik Ridho. Hasan geleng-geleng kepala.

Bukanlah Uni Fatimah sudah menupasakan Ridho sejak Minggu lalu? Harusnya Ridho memahalai di rumah, suara baci ini bisa tamill dengan baik. Protokol memanggil Hasan. Hasan maju dan mengumandangkan Azan. Lalu protokol memanggil Aisyah. Aisyah berteriak dengan percaya diri. Sekaranggiliran Ridho. Ridho tak mau tamill.

Da malah menangis, takut atau ke depan. Uni Fatimah tidak memaksa. Seorang teman bersedia tamill untuk mengepakkan Ridho membaca doa masuk mesjid. Uni Fatimah menasehati agar anak-anak disiplin pada tugas yang sudah diberikan. Karena didikan Subuh sangat bermanfaat untuk melahirkan kita agar semakin neccaya diri.

**Menyimak**

**A. Ciri dan Karakter Tokoh Teks Lisan**

Tabuhah kalian dengan menyimak dan teks yang dibacakan atau didengar dan memperoleh informasi seperti ciri dan karakter tokoh dari cerita. Teks deskripsi teks yang memperbaikkan ciri suatu obiek atau benda secara terperinci, obiek yang deskripsikan bisa berupa karakter, tokoh dan ciri fisik. Kalian juga dapat menemukan pendeskripsi karakter tokoh tokoh dan ciri fisik dari teks narasi. Simaklah dengan saksama, teks yang akan dibacakan oleh gurumu!

**Pejuang Subuh Cilik**  
(Karya: Novia Ewidya)

Hasan sudah siap deppa, baju koko dan celana panjangnya. Aisyah sudah memakai gamis dan kerudungnya. Dua kakak berdua itu bangun pagi-pagi sekali. Suara Azan Subuh dari speaker surau membuat mereka bergeras ke luar rumah. Setiap hari Minggu, Hasan dan Aisyah mengikuti acara Didikan Subuh. Acara ini simpati sepuh dibina oleh romia mesjid. Hari ini Hasan berjubas mengupangandangkan Azan, sementara Aisyah akan menarawakan sebuah lagu nasyid. "Dek, kamu sudah bapal lagunya?" tanya Hasan. "Sudah, Uda," jawab Aisyah.

**Ayo Berlatih!**

Setelah menyimak dengan saksama cerita yang dibacakan, oleh guruamu tentunya kalian memperoleh beberapa informasi dari teks yang dibacakan secara lisan, sekarang jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Siapa tokoh yang ada dicerita?

---

2. Bagaimana karakter atau watak dari tokoh tersebut?

---

## Disertai soal HOTS

**Ayo Berlatih Soal HOTS!**

Bacalah teks berikut dengan saksama, kemudian jawablah soal-soal yang diberikan!

**Manfaat Bangun Pagi**

Bangun pagi merupakan aktivitas segerang untuk bangun dari tidur pada waktu pagi. Dengan bangun pagi pada waktu pagi sekitar 04.00 pagi, bangun pagi menjadi cara sedarlah yang membuat kita lebih segar dan berserempatan, kita bisa mengurangi jadwal yang segerah kelelahan pun menyambut dengan segerah. Kebiasaan ini memberi kita bangun yang baik untuk kesehatan fisik dan mental.

Bangun pagi membuat tubuh berkesempatan untuk merasakan udara segar dan sejuk, malah dari udara yang kaya dengan vitamin dan sinar matahari, membuat tubuh kita mendapat vitamin D yang penting untuk kesehatan tulang. Bangun pagi dan mengonsumsi cemilan yang teratur juga berkelaruan dengan menurunkan risiko penyakit seperti obesitas dan mengurangi jantung. Kebiasaan bangun pagi juga memberi kita waktu untuk tidur yang baik dan berasa untuk kesehatan fisik.

Bangun pagi juga bermanfaat untuk kesehatan mental. Pagi-pagi sinar malah dari udara yang kaya dengan vitamin dan sinar matahari, membuat kita merasa bahagia dan sehat. Selain itu, bangun pagi juga memberi kita kesempatan untuk berolahraga segerah. Tidak hanya turun berolahraga di sekolah atau tempat olahraga khusus. Kegiatan menurunkan batang orang yang bangun lebih awal cenderung merasa bahagia dan sehat. Selain itu, bangun pagi yang lebih baik. Kekita bangun memiliki waktu yang cukup di pagi hari untuk berolahraga, dilain itu memastikan bahwa kita tidak mengalami kelelahan.

<https://ditsmp.kemdikbud.go.id/agensi-informasi/article/read/12333/latihan-soal-berbasis-teks-literasi> - Diambil pada hari Jumat, 10 Agustus 2025 pukul 19.00 WIB.

1. Tuliskan 5 informasi dari teks "Manfaat Bangun Pagi"!

---

2. Tuliskan ide pokok dan ide pendukung paragraf 1, 2, dan 3!

| Pendekatan | Ide pokok | Ide Pendukung |
|------------|-----------|---------------|
| 1          |           |               |
| 2          |           |               |
| 3          |           |               |

3. Buatlah dua pernyataan menggunakan kata **anda** dan **menurut**!

---

Tahap selanjutnya dalam penelitian ini adalah validasi materi dan validasi media. Tahap ini sangat penting memastikan bahwa produk tidak hanya sesuai

dengan standar kualitas, tetapi juga efektif dan memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.. uji validitas ahli materi dilakukan oleh dosen PGSD yang mempunyai kualifikasi Pendidikan Bahasa Indonesia yakni Dr. Sri Awan Asri, M.Pd. Berikut tabel penilaian uji validitas ahli materi.

**Tabel 4.** Uji Validitas Ahli Materi

| Aspek               | skor | Skor maksimum | prosentase | kriteria     |
|---------------------|------|---------------|------------|--------------|
| isi                 | 34   | 36            | 94 %       | Sangat valid |
| Bahasa              | 15   | 16            | 93 %       | Sangat valid |
| Relevansi Materi    | 14   | 16            | 87 %       | Sangat valid |
| Jumlah Total        | 63   | 68            |            |              |
| Prosentase Kriteria |      |               | 92 %       | Sangat valid |

Berdasarkan Tabel 5 diperolah hasil uji validitas ahli materi terhadap bahan ajar yang peneliti kembangkan. Uji validitas ahli materi terdiri dari tiga aspek yakni isi, Bahasa dan relevansi materi. Penelitian dari ahli materi memperoleh skor keseluruhan sebesar 63 dengan presentase kevalidan 92 % yang termasuk dalam kriteria sangat layak. Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar kuesioner penilaian , uji validitas ahli media dilakukan oleh Dr. Muhammad Andi, M.Pd. berikut tabel hasil uji ahli media

**Tabel 5.** Uji Validitas Ahli Media

| Aspek                           | skor | Skor maksimum | prosentase | kriteria     |
|---------------------------------|------|---------------|------------|--------------|
| Desain visual                   | 14   | 16            | 87 %       | Sangat valid |
| Penyajian Materi Visual         | 15   | 16            | 93 %       | Sangat valid |
| Keterkaitan Media dengan Konten | 6    | 8             | 75 %       | valid        |
| Jumlah Total                    | 35   | 39            |            |              |
| Prosentase Kriteria             |      |               | 89 %       | Sangat valid |

Berdasarkan table 6 Uji validitas Ahli media memperoleh scor 35 dengan prosentasi 89 % dengan kriteria sangat valid. Uji validitas ahli media terdiri dari tiga aspek , desain visual, penyajian materi visual, dan keterkaitan media dengan konten. Pada tahapan implementasi, hasil penelitian yang telah melalui tahap pengembangan dan validasi materi serta media, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba peneliti melakukan uji keefektivan dan kepraktisan produk. Tahapan uji coba keefektivan ini merupakan proses penting dalam memastikan bahwa bahan ajar yang telah dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna akhir, yaitu peserta didik kelas 5 SD, serta memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Subjek uji coba pada tahap ini adalah 10 peserta didik dari kelas 5 SD Islam PB Soedirman dan 5 peserta didik dari SDN Cijantung 06 pagi dengan inisial S, A, C, M, T, D, I, H, A, J . Pemilihan subjek ini dilakukan untuk

memastikan bahwa bahan ajar diuji oleh pengguna akhir yang sesuai dengan karakteristik target. Uji coba produk bertujuan untuk mengevaluasi fungsionalitas, efektivitas, dan kenyamanan penggunaan bahan ajar dalam konteks dunia nyata. Uji coba efektivitas produk dilakukan dua kali, yaitu pretest sebelum menggunakan produk, dan post test setelah menggunakan produk.

**Tabel 6.** Hasil pretest dan posttest dalam uji efektivitas

| Nama                   | Skor Prates                  | Skor Posttest                |
|------------------------|------------------------------|------------------------------|
|                        | (sebelum menggunakan produk) | (setelah menggunakan produk) |
| S                      | 80                           | 95                           |
| A                      | 75                           | 90                           |
| C                      | 77                           | 88                           |
| M                      | 65                           | 77                           |
| T                      | 70                           | 100                          |
| . D                    | 70                           | 90                           |
| <br>                   |                              |                              |
| I                      | 65                           | 87                           |
| H                      | 82                           | 90                           |
| A                      | 75                           | 87                           |
| . J                    | 50                           | 75                           |
| <br>                   |                              |                              |
| <b>Skor rata- rata</b> | <b>70,9</b>                  | <b>87</b>                    |

Berdasarkan tabel 7 setelah melakukan uji coba produk kepada peserta didik, masih ada dua peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP yang telah ditetapkan yakni 80, sedangkan 8 peserta didik sudah mencapai nilai posttest di atas KKTP. Hasil rata-rata nilai post test dari 10 peserta didik 87 atau memperoleh predikat A atau sangat efektif berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Setelah dilakukan uji coba dengan subjek peserta didik, langkah selanjutnya adalah uji coba dengan mengambil data berupa angket respon guru terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Angket kepraktisan produk diberikan sebagai penilaian dari aspek kelayakan isi, aspek tampilan, aspek Bahasa, dan aspek manfaat. Kuesioner ini diberikan kepada dua guru SD kelas 5 di SD Islam PB Soedirma dan SDN Cijantung 06 Pagi. Berikut tabel menjelaskan uji kepraktisan produk.

**Tabel 7.** Tes kepraktisan oleh guru

| Aspek             | Nilai skor<br>dari setian | Skor<br>maksimum | Persentase<br>(%) | Kriteria              |
|-------------------|---------------------------|------------------|-------------------|-----------------------|
| Kelayakan isi     | 12                        | 12               | 100               | Sangat praktis        |
| tampilan          | 11                        | 12               | 91                | Sangat praktis        |
| bahasa            | 12                        | 12               | 100               | Sangat praktis        |
| manfaat           | 11                        | 12               | 91                | Sangat praktis        |
| Junlah total      | 46                        | 48               |                   |                       |
| <b>Persentase</b> |                           |                  | <b>95,85%</b>     |                       |
| <b>Kriteria</b>   |                           |                  |                   | <b>Sangat praktis</b> |

## PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis HOTS dan litnum melalui pendekatan *deep learning*. Bahan ajar yang dikembangkan terdiri dari 6 BAB, setiap bab memuat pembelajaran berbasis literasi seningga mengajak peserta didik untuk berpikir kritis atau *critical Thiking*. Latihan soal juga disajikan dalam bentuk soal formtif dan sumatif yang berbasis HOTS. Hal ini sejalan dengan pernyataan soal berbasis HOTS menjadikan peserta didik aktif mencari sesuatu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan penalaran (Gunartha et al., 2024).

Berdasarkan hasil uji validitas materi bahan ajar yang dpeneliti kembangkan memperoleh nilai dalam kategori "sangat valid" dengan presentase kevalidan masing-masing sebesar 92 % dan 87% dari ahli materi yang dilihat dari aspek isi, Bahasa, dan relevansi materi. Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini memenuhi standar kualitas yang baik . validitas Ahli media memperoleh scor 35 dengan prosentasi 89 % dengan kriteria sangat valid. Uji validitas ahli media terdiri dari tiga aspek , desain visual, penyajian materi visual, dan keterkaitan media degan konten. Dari hasil uji validitas ahli media menunjukkan bahan ajar yang dikembangkan dapat diterima dengan positif .

Hasil uji coba kefektivan bahan ajar dengan responden 10 peserta didik menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap aspek estetika dan aspek relevansi materi, dengan seluruh tanggapan menyatakan kesukaan. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual bahan ajar yang dikembangkan telah berhasil menarik minat peserta didik terutama dalam meningkatkan keterampilan berbahasa. Prinsip pembelajaran *deep learning* secara tidak langsung dapat diimplementasikan seingga proses pembelajaran menjadi berkesadaran, menyenangkan dan bermakna. Ketercapaian nilai Ketika postet menunjukkan pemerolehan nilai rata-rata 87 atau predikat A. Uji coba kepraktisan produk yang terdiri dari aspek kelayakan isi, tampilan, bahasa dan manfaat memperoleh skor 95, 85 %. Hasi uji coba kepraktisan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mudah digunakan, dipahami, dan diterapkan dalam proses pembelajaran oleh siswa maupun guru, sehingga sehingga proses pembelajaran menjdai berkesadaran, menyenangkan dan bermakna.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis HOTS dan litnum melaui pendekataan *deep learning* telah menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan

sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas 5. Buku ajar ini dikembangkan telah melalui tahapan penelitian yang sistematis sesuai dengan model ADDIE .Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dan media serta uji coba 10 siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku digital ini memperoleh kategori "sangat valid " berdasarkan validasi ahli dan respons pengguna. Responden, baik dari peserta didik maupun guru, memberikan tanggapan positif terhadap desain visual, kemudahan penggunaan, serta efektivitas buku digital

dalam membantu pemahaman dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan berpikir kritis.

Dengan demikian, bahan ajar bahasa Indonesia berbasis Hots dan Litnum dapat menciptakan pembelajaran yang berkesadaran, menyenangkan dan bermakna. Penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, namun tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang patut dicermati. Uji coba produk dilakukan dalam lingkup terbatas, yaitu pada kelompok kecil peserta didik dan guru sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan. Harapannya penelitian ini dapat dikembangkan atau dilanjutkan sebagai roadmap penelitian yang berkelanjutan.

## ACKNOWLEDGMENT

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada para pihak yang membantu dalam menyelesaikan penelitian pengembangan bahan ajar ini. Ucapan terima kasih peneliti tujuhan kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SD Islam PB Soedirman dan SDN Cijantung 06 pagi, serta mahasiswa STKIP Kusuma Negara Prodi PGSD.

## REFERENSI

- Adolph, R. (2016). *Membangun Pola Pikir Deep Learning Guru Sekolah Dasar Boenga*. 12, 1-23.
- Amelia, Gita., Febriyana, Mutia., Kemal. Isthifa. (2024). Pelafal Kosa Kata Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing: (Pembelajar Thailand) Melalui Penerapan Direct Method. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8 (1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/lingua/article/view/21310>
- Ayuningrum, S. (2027). PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA ASPEK KETERAMPILAN BERBAHASA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KREATIF PRODUKTIF DI SMK ISLAM PB. SOEDIRMAN 1. *Produktif, Kreatif Smk, D I Pb, Islam*, 8, 351-372.
- Bermutu, M. P., & Semua, U. (2025). *Pembelajaran mendalam. PUSAT KURIKULU DAN PEMBELAJARAN; KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH REPUBLIK INDONESIA*.
- Diputera, A. M. (2024). *Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Yang Meaningful , Mindful dan Joyful : Kajian Melalui Filsafat Pendidikan*. December. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v10i2.67168>
- Evi Fitriana, M. K. R. (2018). *Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar*. 1284-1291.
- Fanani, A., & Kusmaharti, D. (2018). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS ( HIGHER ORDER THINKING SKILL ) DI SEKOLAH DASAR KELAS V*. 1, 1-11.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84-97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>

- Gunartha, I. W., Widiasri, D. A., Ayu, I., & Ekasriadi, A. (2024). *Asesmen dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis HOTS : Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Era Digital Abad Ke-21*. 2(1), 109–125.
- Herliani, Y. (2025). Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Deep Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa SMK Profita Kota Bandung dalam Menganalisis Teks Negosiasi dalam strategi pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan kemampuan siswa SMK dalam. *Jurnal, Saber Informatika, Teknik Komunikasi, Ilmu*, 3, 273–282.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Himawan, R. (2021). *STRATEGI DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS HOTS SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SMP*. 3, 315–323.
- Menengah, K. P. D. dan. (2025). *Rapat Koordinasi Ditjen PAUD Dasmen Kebijakan*. 14.
- Muhamad, B. S., Tiasari, A. J., Makki, N. K., Indriyani, P., & Nurbaeti, N. (2022). *Buku Panduan Praktik Pembelajaran Literasi Kelas Awal untuk Guru*.
- Mulyadi, Y., & Wikanengsih, W. (2022). Implementasi Keterampilan Berbahasa Memirsa Dalam Capaian Pembelajaran Kurikulum Prototipe Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Pada Program Sekolah Penggerak. *Semantik*, 11(1), 47–60. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i1.p47-60>
- Palar, Y. N. (2020). *PENINGKATAN HOTS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING) DI IAKN MANADO*. 6(1), 1–17.
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). *Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar*. 3(1), 9–15.
- Rahmad, I. N., Ayuningrum, S., Azizah, F. N., Azra, Q. A., & Marcella, Z. T. (2024). Penguatan Pembelajaran Berbasis Literasi dan Numerasi. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 10–17.
- Raup, A., Ridwan, W., Khoeriyah, Y., Supiana, S., & Zaqiah, Q. Y. (2022). Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3258–3267. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i9.805>
- Rore, I. A., Prasetyawati, P., Gamar, M. M., & Lumangino, W. D. (2024). *Pendampingan Penyusunan Instrumen Penilaian Berbasis Litnum di SMP Negeri Satap 3 Sindue Tobata Kabupaten Donggala untuk membiasakan siswa dengan berbagai jenis soal Litnum . Banyak guru belum dan belum ada kebijakan yang memadai untuk meningkatkan kompet.* 4(3), 1923–1934.
- Wiwin Yuliani, N. B. (2021). METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan*

Dan Konseling Dalam Pendidikan, 5(1), 111–118.  
<https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Yunaika, W. (2022). PENGARUH KEMAMPUAN BERNALAR DAN PENGUASAAN STRUKTUR TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS ARGUMENTAS. *JURNAL INOVASI PENELITIAN*, 3(1), 4537–4546.

Zou, D., Jong, M. S. Y., Huang, X., Cheng, G., Hwang, G. J., & Jiang, M. Y. C. (2023). A systematic review of SVVR in language education in terms of the ADDIE model. *Interactive Learning Environments*, November, 1–26.  
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2277747>