

Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Sita Lufiah ✉, Universitas PGRI Madiun

Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun

Candra Dewi, Universitas PGRI Madiun

✉ sitalufiah06@gmail.com

Abstract: The results of the FGD (focus group discussion) with several teachers in Madiun Regency that students need a stimulus or stimulation so that students have adequate literacy skills. The objectives of this study 1) develop a digital literacy module based on Madiun's local culture for elementary school students 2) test the feasibility of a digital literacy module based on Madiun's local culture 3) determine the practicality of a digital literacy module based on Madiun's local culture which is applied in learning in elementary schools. The research and development procedure uses the ADDIE model (analyze, design, development, implementation and evaluation). The subjects of this study were 25 fifth grade elementary school students in Madiun. The results showed that 1) the model developed is a digital literacy module based on Madiun local culture for students as if it were basic using the ADDIE model the developed module met the very valid criteria with a percentage of 91.2% based on the assessment of the validator 2) the module developed for students received a positive response and met the criteria very well with a percentage of 97%, while the results of the teacher's response received a positive response. positive and meets the very good criteria of 100% which can be used in learning.

Keywords: Digital Literacy Module, Local Culture, Motivation to Learn, Elementary School Students

Abstrak: Hasil FGD (*focuss group discussion*) dengan beberapa guru di Kabupaten Madiun bahwa peserta didik membutuhkan stimulus atau rangsangan agar peserta didik memiliki kemampuan literasi yang memadai. Tujuan dari penelitian ini 1) mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar 2) menguji kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun 3) mengetahui tingkat kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Prosedur penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas V sekolah dasar di Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) modul yang dikembangkan berupa modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase sebesar 91,2% berdasarkan penilaian dari validator 2) modul yang dikembangkan kepada siswa mendapatkan respon positif dan memenuhi kriteria sangat baik dengan presentase 97%, sedangkan hasil respon guru mendapatkan respon positif dan memenuhi kriteria sangat baik sebesar 100% yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Modul Literasi Digital, Budaya Lokal, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Secara konvensional, kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berfikir dapat disebut dengan literasi. Orang dapat dikatakan literat adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas dari buta huruf. Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy* berasal dari bahasa Latin *litterat* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Literasi erat kaitannya dengan istilah kemahirwacanaan. Literasi secara luas dimaknai sebagai kemampuan berbahasa mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta berpikir yang menjadi elemen dalam literasi itu sendiri. Abidin (2015) menyatakan model pembelajaran literasi merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penggunaan kemampuan berbahasa pada proses pembelajarannya. Kemampuan berbahasa tersebut berkaitan dengan konteks, budaya, dan media, wujud dasar dari model pembelajaran literasi ini adalah keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 (Literacy, 2018) tingkat membaca/literasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara dengan rata-rata skor 397 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia tergolong rendah.

Pada dasarnya menumbuhkan literasi pada siswa memang bukan suatu hal yang mudah untuk dilakukan, diperlukan adanya pendekatan pengenalan lingkungan yang dapat memudahkan adanya proses literasi pada siswa yang diperoleh melalui proses belajar dari waktu ke waktu.

Di era modern kemajuan teknologi pada zaman saat ini semakin canggih. Penggunaan teknologi yang menunjang proses pembelajaran pun semakin maju. Akhirnya, kita tidak bisa hanya menggunakan literasi konvensional saja, diperlukan adanya literasi digital guna memudahkan kita sebagai calon pendidik untuk bisa mengenalkan budaya lokal kepada siswa secara menyeluruh dan dengan mudah dapat diterima siswa.

Secara umum literasi digital adalah kemampuan atau kecakapan pengguna dalam memanfaatkan dan mengaplikasikan alat informasi dengan tepat sesuai dengan kegunaan. Gisler, 1997 dalam (Riel & Christian, 2016) 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. Hal ini menjadikan siswa kehilangan nilai-nilai budayanya yang seharusnya dijiwai dan dilestarikan. Kemampuan literasi sangat dibutuhkan dalam menghadapi tuntutan abad 21. Karena manusia yang memiliki kemampuan literasilah yang akan dapat bersaing dalam kehidupan global. Terkait pentingnya kemampuan literasi, tidak dibarengi dengan kenyataan. Kemampuan literasi terutama anak, masih kurang memadai. Anak-anak akan malas ketika diminta untuk membaca buku, berita, atau sumber ilmu yang lain. Hasil diskusi *focuss group discussion* (FGD) dengan beberapa guru sekolah dasar di Kabupaten Madiun pada bulan Februari 2021 menguatkan bahwa anak-anak membutuhkan stimulus atau rangsangan agar anak-anak memiliki literasi yang memadai. Dalam FGD juga diperoleh kesimpulan bahwa sekolah juga kesulitan dalam memfasilitasi anak mengembangkan kemampuan literasinya. Hal ini menjadi catatan bagi kita untuk menjawab kebutuhan yang dialami di sekolah tersebut.

Menurut data dari Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Madiun, terdapat banyak sekali destinasi wisata yang dimiliki Kabupaten Madiun. Kota Madiun juga memiliki beberapa kebudayaan dan kesenian yang masih melekat di masyarakat hingga saat ini yaitu kesenian Dongkreng dan Pencak Silat. Dengan berkembangnya Pencak Silat membuat Madiun dijuluki sebagai Kampung Pesilat. Dengan banyaknya wisata serta kebudayaan yang dimiliki Kabupaten Madiun sudah seharusnya hal tersebut masuk dalam pembelajaran siswa sekolah dasar di Madiun agar para generasi penerus bisa tetap melestarikan. Disinilah pengguna dapat memanfaatkan literasi digital dengan modul pembelajaran sebagai alat dalam mengenalkan budaya lokal Kota Madiun.

Berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah, maka perlu sebuah inovasi untuk mengembangkan kemampuan literasi yaitu dengan mengembangkan sebuah modul yang

dapat merangsang anak menumbuhkan kemampuan tersebut yaitu modul literasi. Salah satu alasan peneliti memilih modul pembelajaran literasi karena modul pembelajaran literasi merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk dapat mengaitkan materi pelajaran dengan situasi di dunia nyata melalui sebuah literatur atau bacaan yang menarik. Selain itu, dengan modul pembelajaran literasi ini juga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan minat baca peserta didik sehingga nantinya membaca menjadi sebuah budaya.

Selain itu, alasan lain model buku pembelajaran literasi ini memiliki keunikan yaitu mengangkat budaya lokal sebagai materi substansinya. Melalui budaya yang dikenal siswa ini diharapkan dapat mempermudah anak dalam memahami materi. Dalam aktifitas modul pembelajaran Literasi berbasis kearifan lokal, memberikan fasilitas yang nyaman pada peserta didik dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk kegiatan membaca dan menyiapkan pojok baca yang terdiri dari buku bacaan yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas belajar dan kemampuan siswa dalam menghafal dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga produk yang peneliti ambil adalah modul literasi digital berbasis budaya lokal, kita akan mengenalkan mengenai budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar.

METODE

Modul yang dikembangkan melalui penelitian *research and development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu desain model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran secara utuh dengan langkah yang simpel dan mudah untuk dipelajari (Asad, Razali, & Sherwani, 2014). Model ADDIE ada 5 tahapan yaitu: 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi.

Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V di sekolah dasar di Kota Madiun, dengan karakteristik dan latar belakang yang sama secara kebijakan, kurikulum, mata pencaharian, kondisi lingkungan dan sosial budaya. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Islam Siti Hajar yang berjumlah 25 siswa.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu sebagai berikut: tahap pertama yaitu menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk pembaharuan maupun inovasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta peneliti menganalisis budaya lokal yang ada di Madiun, seperti makanan khas, monumen dan peninggalan lainnya. Setelah melakukan studi literatur dan pengumpulan bahan, tahap selanjutnya yaitu mendesain modul literasi digital. Selanjutnya modul dikembangkan berdasarkan desain. Maka tahap selanjutnya yaitu menguji kualitas modul yang dinilai oleh validator, hasil penilaian dari validator di hitung apakah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan.

Tahap ke-empat yaitu menguji kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun kepada siswa dan guru, hasil respon siswa dan guru digunakan untuk menentukan apakah modul literasi digital dapat diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul literasi digital peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon guru dan siswa. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, di mana dalam tahap ini dijadikan acuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Aspek Yang Dinilai	Instrumen	Aspek Yang Diamati	Responden
Validitas produk	Lembar validasi	Desain, Materi, Media	Ahli/expert
Kepraktisan	Angket	Respon siswa dan guru	Guru dan siswa

Analisis Data

Analisis data untuk penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu analisis kelayakan modul berdasarkan penilaian validator dan analisis kepraktisan produk berdasarkan respon guru dan siswa.

Analisis Kelayakan Modul

Kelayakan modul dinyatakan layak mak harus divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang keahlian. Validator yang menilai sebanyak 3 validator, yaitu ahli pembelajaran, ahli literasi, dan ahli media. Setelah validator memberikan penilaian maka hasilnya dianalisis. Sebagai kriteria kelayakan modul dapat dilihat pada rumus dan tabel 2 di bawah ini.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Tabel 2. Kriteria rata-rata hasil validasi ahli

Skor Presentase	Keterangan
81,00% -100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00% - 80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00% - 60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar
21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

(Akbar, 2013)

Modul dikatakan layak jika rata-rata skor berada pada kriteria layak atau sangat layak.

Analisis Kepraktisan Modul Literasi Digital

Kepraktisan diukur melalui respon yang diberikan oleh siswa dan guru setelah menerapkan modul yang dikembangkan. Respon tersebut diukur menggunakan angket. Adapun untuk analisis perhitungan respon siswa dan guru digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasilnya dikonversi ke dalam kriteria yang telah ditetapkan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria respon guru terhadap pembelajaran

Persentase respon siswa	Kriteria
$20 \leq R < 40$	Kurang
$40 \leq R < 60$	Cukup
$60 \leq R < 80$	Baik
$80 \leq R \leq 100$	Sangat baik

Indikator respon guru dan siswa dikatakan positif jika respon guru dan siswa berada dalam kriteria baik atau sangat baik.

HASIL PENELITIAN

Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan berupa modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar. Produk modul ini memuat produk budaya yang dioptimalkan berupa bentuk bangunan, tugu dan makanan khas tradisional. Berikut produk pengembangan modul literasi digital.

Gambar 1. Cover modul



Gambar 2. Fitur pada modul



Gambar 3. Materi pada modul



Gambar 4. Evaluasi modul Hasil Uji Kelayakan



Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun

Proses kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun dilakukan oleh ahli desain, ahli media, dan ahli materi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap modul yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Untuk memperoleh modul yang layak maka harus divalidasi oleh validator melalui lembar validasi yang telah disusun. Validator yang menilai sebanyak 3 validator sesuai bidang keahlian, yaitu ahli pembelajaran Bapak Dr. Sardulo Gembong, M.Pd, ahli literasi Ibu Dr. Wasilatul Murtafiah, M.Pd dan ahli media Bapak Suyadi, M.Kom.

Hasil presentasi yang diperoleh dari ketiga ahli yaitu, ahli pembelajaran, ahli literasi dan ahli media tersebut selanjutnya ditotal untuk mengetahui presentasi keseluruhan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar dari penilaian ketiga ahli. Berikut adalah perhitungan gabungan dari ketiga ahli:

Tabel 4. Presentasi gabungan ketiga ahli

Penilaian Ahli	Hasil Validator	Presentase
Ahli pembelajaran	85	89,4%
Ahli literasi	87	91,5%
Ahli media	88	92,7%
Jumlah		273,7%
Hasil Presentase Gabungan		91,2%

Berdasarkan penilaian ketiga validator dimana rata – rata penilaian ketiganya diperoleh skor 276% dengan hasil persentase gabungan 91,2% sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul literasi berbasis budaya local Madiun berada pada kategori sangat layak.

Hasil Uji Kepraktisan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun

Selain memiliki kriteria kelayakan , modul literasi digital yang dikembangkan harus memenuhi kriteria praktis. Dalam arti modul yang dikembangkan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Modul literasi digital dikatakan praktis apabila memenuhi respon positif oleh siswa dan guru. Berikut rekap respon siswa dan respon guru.

Tabel 5. Respon siswa untuk motivasi terhadap modul literasi digital

No	Aspek yang dinilai	Perasaan		persentase	
		Senang	Tidak senang	Senang	Tidak senang
1	Bagaimana perasaanmu terhadap :				
	a. Materi yang ada pada modul	25	-	100%	-
	b. Budaya Madiun sebagai materi belajar	24	1	96%	4%
	c. Gambar yang disajikan	24	1	96%	4%
	d. Teknologi yang ada pada modul	25	-	100%	-
2	Aspek yang dinilai	Hal Baru	Tidak baru		
	Bagaimana Pendapatmu terhadap :				
	a. Materi pelajaran	24	1	96%	4%
	b. Modul Literasi	23	2	92%	8%
	c. Teknologi dalam modul	25	-	100%	-
	d. Cara belajar pada modul	24	1	96%	4%
3	Aspek yang dinilai	Berminat	Tidak berminat		
	Apakah kamu menjadi tertarik mengikuti pembelajaran yang disajikan pada modul?	24	1	96%	4%
4	Aspek yang dinilai	Ya	Tidak		
	Pendapatmu tentang Modul Literasi				
	a. Apakah kamu dapat memahami materi yang ada dalam Modul?	24	1	96%	4%
	b. Apakah kamu tertarik pada penampilan (tulisan, ilustrasi, gambar, dan letak gambar) yang terdapat pada Modul?	24	1	96%	4%

Dari hasil respon siswa didapatkan kriteria rata-rata 97% memberikan respon positif terhadap modul literasi digital, dan memenuhi kriteria “sangat baik”.

PEMBAHASAN

Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun Untuk Siswa Sekolah Dasar

Peneliti dalam hal ini menemukan masalah yaitu tingkat membaca atau literasi di Indonesia tergolong rendah. Hal ini juga diperkuat adanya FGD yang menguatkan bahwa anak-anak membutuhkan rangsangan agar memiliki literasi yang memadai. Dengan adanya permasalahan tersebut maka dapat memberikan ide pemecah masalah bagi peneliti yaitu dengan mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar yang menarik guna mendukung proses pembelajaran agar siswa dan memahami serta dapat meningkatkan literasi mereka melalui pemahaman tentang kebudayaan lokal Madiun. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu : *analyze, design, development, implementation dan evaluate*.

Potensi yang dimiliki oleh SD Islam Siti Hajar yaitu mempunyai LCD *proyektor* serta pembelajaran yang mengkombinasikan secara *blending learning* . Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat juga dengan pendapat dari (Almuharomah dkk., 2019) bahwa dengan adanya modul manual kurang diminati, kemudian dengan adanya modul digital dapat memberikan hasil yang signifikan untuk mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa Pembelajaran tidak boleh berhenti hanya pada pencapaian kemampuan dasar, tetapi sebaliknya harus dirancang untuk mencapai *high order competencies* (Rudyanto, 2014). Penelitian Yulaika dkk., (2020) menjelaskan bahwa peserta didik mudah memahami materi yang disajikan dalam modul elektronik berbasis digital flipbook dengan adanya fitur-fitur pendukung di dalamnya sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Jayul (2020) Mengemukakan bahwa pendidikan pada saat ini harus dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan apa yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kelayakan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun Untuk Siswa Sekolah Dasar

Kelayakan modul literasi digital dapat dinilai dari kevalidannya. Kevalidan modul literasi digital dapat ditentukan dari hasil penilaian para validator, validtor yang terlibat dalam proses validasi ini sebanyak 3 ahli, yaitu ahli pembelajaran, ahli literasi dan ahli media.

Validasi dilakukan untuk menilai apakah modul literasi digital layak digunakan pada proses pembelajaran dan mengetahui komentar serta perbaikan dari para validator sehingga nantinya peneliti dapat melakukan perbaikan serta menyempurnakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar. Adapun hasil dari validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validator

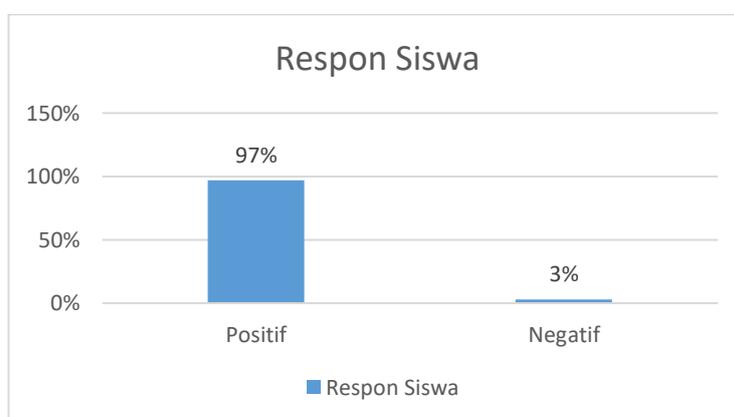
Validator	Persentase
Ahli pembelajaran	89,4 %
Ahli literasi	91,5%
Ahli media	92,7%
Rata- rata	91,2%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan hasil ahli validasi yang diperoleh dapat menghasilkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun untuk siswa sekolah dasar dengan kategori “ sangat valid”. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang mengembangkan sebuah modul literasi digital berbasis articulate studi’13 yang menyatakan bahwa modul yang dikembangkan “sangat layak” dan “sangat menarik” untuk digunakan sebagai modul digital interaktif pada saat pembelajaran (Irwandani dkk., 2017). Hal ini juga diperkuat dari

penelitian (Violadini & Mustika, 2021) bahwa E-modul berbasis metode inkuiri dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan layak sehingga dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dari penelitian yang mengembangkan modul digital bahwa modul yang dikembangkan valid dan tidak perlu adanya revisi (Khasanah & Nurmawati, 2021). Modul digital pembelajaran berbasis STEM yang dikembangkan sangat valid dengan nilai 92,44% dan praktis 81,70% untuk dimanfaatkan sebagai salah satu alternative bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sistem Operasi (Suryani dkk., 2020). E-modul berbasis QR-Code untuk melatih kemampuan literasi digital siswa pada materi perubahan lingkungan yang valid ditinjau dari segi validitas isi e-modul, penyajian dan bahasa dengan persentase validitas 93,56% dengan kategori sangat layak (Pratiwi, 2022).

Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Madiun Untuk Siswa Sekolah Dasar

Kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun juga dinilai berdasarkan angket respon siswa dan angket respon guru setelah dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa kepraktisan modul literasi digital yang dikembangkan.



Gambar 5. Diagram hasil respon siswa

Dari diagram ringkasan respon gambar 5 yang diberikan oleh siswa di atas terhadap uji coba kepraktisan modul diperoleh persentase respon siswa sebesar 97% yang dikategorikan “sangat baik”.

Berdasarkan kriteria kepraktisan yang ditinjau dari respon siswa dapat meningkatkan motivasi belajar ke siswa, yaitu: (1) Modul literasi digital dapat meningkatkan kemampuan literasi serta motivasi belajar kepada siswa, khususnya budaya lokal daerah Madiun (2) Modul literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengenalkan budaya lokal daerah Madiun agar tetap lestari, (3) Modul literasi digital berbasis budaya lokal Madiun dapat mendorong siswa khususnya generasi milenial untuk tetap menjaga kelestariannya agar tidak tertelan zaman.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sari, N., S., Farida, N., dan Rahmawati (2020) yang mengembangkan modul berbasis discovery learning untuk melatih literasi siswa dikategorikan praktis untuk diterapkan. Pembelajaran harus mampu memberikan ruang seluas-luasnya bagi peserta didik dalam membangun pengetahuan dan pengalaman mulai dari basic skills sampai tingkat tinggi agar kreatifitas dan kemampuan literasi siswa dapat berkembang, hal ini sangat relevan mengingat masalah dunia nyata umumnya tidak sederhana dan konvergen, tetapi kompleks dan divergen, bahkan tak terduga (Rudyanto, 2015). Pendapat yang sama juga disampaikan oleh (Atmaja & Murtadho, 2021) E-modul yang teruji praktis tersebut guna menunjang guru dan peserta didik mempraktikkan aktivitas belajar mengajar secara daring dengan mudah.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian validator dengan persentase sebesar 91,2 %, 2) modul yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan respon siswa dengan persentase sebesar 97%. Modul yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa dalam mengembangkan motivasi belajar sekaligus mengenal budaya lokal Madiun agar tetap lestari.

DAFTAR PUSTAKA

1. Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi*. Refika Aditama. Bandung.
2. Akbar, S. (2013). *Intrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
3. Almuharomah, F. A., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2019). *Pen gembangan Modul Fisika STEM Terintegrasi Kearifan Lokal " Beduk " untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP*. 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i1.5630>
4. Asad, Razali, & Sherwani, F. (2014). *Intruactional Models For Enhancing The Performance Of Student And Workforce During Educational Training*. 6(3), 27–31.
5. Atmaja, A. T., & Murtadho, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal dan Kecakapan Hidup. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian ...*, 4, 1673–1678. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15104>
6. Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
7. Jayul, A. (2020). *Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19*. 6(2), 353.
8. Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>
9. Literacy, E. D. (2018). *Pancasakti Science Education Journal*. 3(1), 109–114.
10. Pratiwi, M. kurnia. (2022). Development Of A Qr-Code-Based E-Module to Train Students' Digital Literature Ability on Environmental Change Materials Maulidatul Kurnia Pratiwi Sifak Indana. *Tahun*, 11(2), 457–468. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
11. Riel, J., & Christian, S. (2016). Charting Digital Literacy: A Framework for Information Technology and Digital Skills Education in the Community College. *SSRN Electronic Journal*, 541, 1–22. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2781161>
12. Rudyanto, H. E. (2014). Model discovery learning dengan pendekatan saintifik bermuatan karakter untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(1), 41–48.
13. Rudyanto, H. E. (2015). Kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika open-ended ditinjau dari tingkat kemampuan matematika pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogia*, 4(1), 23–33.
14. Sari, N., S., Farida, N., dan Rahmawati, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning untuk Melatih Literasi Matematika. *EMTEKA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11–23.
15. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta cv, Bandung.
16. Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, Ariska, & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28702>
17. Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/899>

18. Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67-76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>