



Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)

Volume 3 No 2, 316-326, 2024

ISSN: 2987-3940

The article is published with Open Access at: <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>

## Modul Multimedia Berbasis *Guided Inquiry* untuk Literasi Sastra Kelas IV SD

Dyah Ayu Setyo Pramesti ✉, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

✉ [dyahayu.da1809@gmail.com](mailto:dyahayu.da1809@gmail.com)

---

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan sasaran penelitian dan diwujudkan dalam bentuk modul multimedia berbasis *guided inquiry* untuk literasi sastra. Jenis penelitian ini adalah R & D dan metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan Addie yang terdiri dari (*analyse, design, develop, implement, dan evaluate*). Sampel dan populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD yang berjumlah 22 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya; wawancara, observasi, dan angket atau kuisioner. Uji validitas modul multimedia dilakukan oleh validator ahli yakni ahli media dan ahli materi. Hasil total skor dari uji kelayakan produk mendapatkan skor 81% yang dapat dikategorikan “sangat layak”. Modul multimedia sangat layak dan valid digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia serta mampu memfasilitasi peserta didik dengan bacaan literasi sastra yang dapat digunakan secara mandiri

**Kata kunci:** Modul Multimedia, *Guided Inquiry*, Literasi Sastra

---



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kewajiban untuk menciptakan masyarakat literat, terbentuknya masyarakat yang literat dapat menjadi tolak ukur kemajuan bangsa oleh karena itu melek huruf harus diciptakan (Suryaman, 2017). Literasi memiliki keterkaitan dengan pendidikan, dimana konsep dasar literasi pada bidang pendidikan merupakan kemampuan melek bacaan, edukasi, pribadi yang baik (Pratiwi et al., 2019). Literasi penting ditanamkan pada sekolah dasar sebab adanya keberhasilan menangani permasalahan dengan melakukan aktivitas literasi, mendapatkan sepenggal pengalaman yang dapat digunakan dimasa depan selain dari pengetahuan, dapat menambah kosakata baru sehingga dapat menangkap makna dari informasi yang dibaca, melatih kemampuan menganalisa dan berpikir, dan lain sebagainya (Fitriyani & Nugroho, 2022). Keterampilan yang dipelajari di usia sekolah adalah membaca (Pratiwi, 2020). Kemampuan literasi tidak dapat ditumbuhkan tanpa adanya usaha, maka dapat dibantu dengan sarana prasarana literasi seperti buku- buku sastra (Suryaman, 2017). Perlu dikembangkannya literasi sastra pada lingkungan masyarakat maupun sekolah (Asmoko et al., 2022). Pembelajaran apresiasi sastra pada jenjang SD adalah usaha menanamkan kepekaan dan kecintaan pada peserta didik terhadap sastra (Widyaningrum, 2018). Karya sastra adalah teks fiksi seperti cerpen, dongeng, legenda, puisi, drama, novel yang memakai kreativitas dan imajinasi untuk mengungkapkan cerita dan pesan pada pembaca (Retnoningtyas et al., 2023).

Kenyataannya terdapat hambatan- hambatan literasi secara umum diantaranya: belum adanya budaya membaca disekolah, sumber literatur yang kurang memadai, kurangnya dukungan lingkungan sekitar, membutuhkan waktu yang khusus (Akbar, 2017). Penyebab dari rendahnya kemampuan literasi peserta didik di Indonesia dikarenakan belum terbentuknya budaya membaca, kesalahan teori, soal yang diberikan rendah validitasnya (Suryaman, 2017). Aktivitas yang berkaitan dengan sastra masih terasa asing oleh peserta didik, dikarenakan guru kurang mengajak siswa untuk bisa menikmati estetika dari sastra (Danu, 2019). Selain mengkaji permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dan observasi pada salah satu sekolah dasar. Penelitian ini difokuskan untuk membantu mengatasi permasalahan literasi sastra, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Media sastra fiksi yang ada di sekolah dasar tersebut masih kurang menarik sebab tidak disertai dengan animasi visual. Selain itu tidak tersedianya media literasi digital, padahal di era digital ini media pembelajaran seharusnya terintegrasi dengan teknologi agar peserta didik mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman. Kurangnya pemakaian media dan model pembelajaran yang beragam cenderung membuat peserta didik pasif ketika pembelajaran, hal tersebut dapat membuat peserta didik bosan sehingga tak tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Widyaningrum & Hasanudin, 2019).

Meninjau dari permasalahan literasi sastra dan penelitian relevan, maka dibutuhkannya sebuah bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan sasaran peserta didik. Maka dari itu pemilihan modul sebagai media pembelajaran merupakan hal yang tepat untuk memfasilitasi literasi sastra fiksi peserta didik. Modul memiliki beberapa fungsi yakni; sebagai bahan ajar mandiri, sebagai bahan rujukan belajar siswa, sebagai pengganti tenaga pendidik, sebagai alat evaluasi pembelajaran (Rustamana A et al., 2023). Modul dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat melatih kemandirian belajar, modul juga disusun dengan terstruktur dan sistematis (Aryawan Rizki et al., 2018; Daely Bimerdin, 2020; Setiyadi et al., 2017). Untuk mengatasi permasalahan fasilitas literasi sastra digital, maka teknologi dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Bila teknologi dilibatkan dalam proses pembelajaran maka akan lebih interaktif, dan ciri pembelajaran interaktif ialah dengan menggunakan modul digital (Novia et al., 2022).

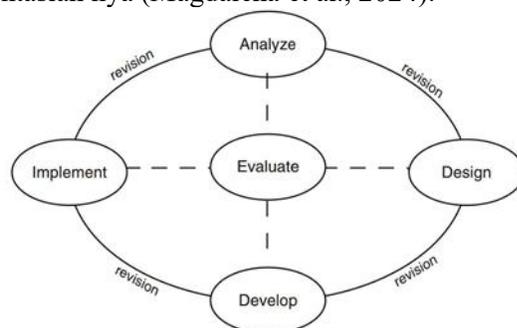
Modul yang dikembangkan dapat terintegrasi dengan teknologi melalui pemanfaatan multimedia. Multimedia didefinisikan sebagai media elemen yang menggabungkan; teks, animasi, grafis, suara menjadi kesatuan yang utuh yang dapat bermanfaat bagi penggunanya (Gunawardhana & Palaniappan, 2016). Dengan modul multimedia dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap

konsep belajar serta efisien penggunaannya (Oktavia et al., 2019) Pengembangan modul literasi sastra digital juga disertai dengan model pembelajaran yakni inkuiri terbimbing (*Guided Inquiry*). Dengan menggunakan modul multimedia berbasis *guided inquiry* dapat memenuhi tuntutan perkembangan zaman dimana siswa diminta mandiri untuk memecahkan permasalahan (Muzayyanah et al., 2022). *Guided inquiry* merupakan sebuah model pembelajaran alternatif yang bisa dimanfaatkan didalam kegiatan proses belajar mengajar dengan berbantuan media digital multimedia (Agustina et al., 2020) Model pembelajaran *guided inquiry* memiliki konsep dimana siswa mandiri dalam belajar, tentu hal ini juga sejalan dengan modul yang memiliki istilah bahan ajar mandiri (Muzayyanah et al., 2022).

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan teknologi yaitu modul multimedia. Media yang dikembangkan berbasis model pembelajaran yaitu *guided inquiry*. Dengan harapan mampu mengembangkan sebuah modul multimedia yang sesuai dengan kebutuhan, terintegrasi oleh teknologi, dapat digunakan sebagai wadah literasi sastra, dapat digunakan secara mandiri dan dijadikan salah satu referensi bagi peneliti selanjutnya dikemudian hari.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah jenis R & D (*Research and Development*). Metode penelitian R & D merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji produk tertentu (Rustandi & Rismayanti, 2021). Sedangkan model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model Addie. Model pengembangan Addie memiliki lima tahapan yakni; analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021). Model Addie memiliki kelebihan, sebab setiap tahapannya saling berkaitan dan sistematis dalam pengimplementasian nya (Magdalena et al., 2024).



**GAMBAR 1.** Tahapan model Addie

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini ada dua, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh dari kajian literatur. Peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Angket atau kuisioner digunakan sebagai instrumen penilaian kelayakan produk yang diperuntukkan bagi ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran, dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada validator ahli dan responden, berpedoman pada skala Likert, disajikan pada tabel berikut:

**TABEL 2.** Pedoman skala Linkert

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Azis & Rusmana, 2020)

Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kelayakan pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

Pertama, hitung hasil uji validasi produk menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka persentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

(Ayu et al., 2020)

Kedua, hitung rata-rata skor menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2+ \dots\dots}{\text{jumlah keseluruhan validator}}$$

Keterangan :

V = Validasi gabungan

Va1 = Validasi ahli 1

Va2 = Validasi ahli 2

(Giatri & Mustika, 2022)

Ketiga, simpulkan hasil penilaian menggunakan panduan tabel kelayakan media, sebagai berikut:

**TABEL 3.** *Panduan Kelayakan Produk*

Skor Rata-Rata (%)	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak layak

(Ayu et al., 2020)

## HASIL PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan adalah model Addie, yang terdiri dari lima tahapan. Pada hasil penelitian ini, peneliti berfokus untuk menjabarkan tahap pengembangan yang telah dilakukan. Tujuan dari tahap pengembangan adalah menghasilkan serta melakukan validasi sumber belajar pilihan (Hidayat & Nizar, 2021). Peneliti mengembangkan modul multimedia yang memuat materi bab VIII pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD. Sebelum mengembangkan produk, peneliti menyusun isi konten modul menggunakan aplikasi *microsoft word* dan diekspor pada aplikasi *canva*. Isi konten modul multimedia terdiri dari beberapa bagian diantaranya; sampul, daftar isi, capaian pembelajaran, subbab dan tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, evaluasi, glosarium, dan daftar pustaka.

### a. Sampul Modul

Pada bagian sampul modul multimedia digunakan sebagai identitas modul. Pemilihan desain, tata letak, dan animasi sampul modul sangat menentukan kemenarikan modul.



**GAMBAR 4.** Sampul

Halaman sampul multimedia memuat nama modul, kurikulum, mata pelajaran dan bab, kelas. Peneliti memilih warna cerah untuk halaman sampul agar menarik pembaca, warna yang digunakan adalah warna biru gradasi warna hijau. Animasi yang digunakan pada sampul adalah animasi siswa sekolah dasar agar sesuai dengan sasaran modul multimedia ini. Font yang digunakan pada halaman sampul adalah hussar bold dengan *font size* 72 untuk judul, lilita one dengan *font size* 29 untuk sub judul. Tata letak *font* pada halaman sampul modul multimedia berada di rata tengah (*center*).

b. Subbab materi dan tujuan pembelajaran

Pada bagian ini digunakan sebagai pembatas antara materi satu dengan yang lainnya serta menjadi pedoman untuk melakukan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.



**GAMBAR 5.** Subbab dan Tujuan Pembelajaran

Halaman subbab 4, memuat judul subbab (Fakta dan opini dalam teks) dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada subbab 4 meliputi: 1) melalui kegiatan mendiskusikan teks "Suatu Hari", peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan baik, 2) melalui kegiatan membaca dan menganalisis penggalan cerita, peserta didik dapat mengidentifikasi informasi yang bersifat fakta dan opini dengan baik, 3) melalui kegiatan mengamati dan menganalisis gambar, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan baik.

c. Materi

Pada bagian ini berisi 5 materi pembelajaran berbeda meliputi: 1) membaca nyaring dan memahami bacaan, 2) menyimak dan memahami teks, 3) menentukan ide pokok dan jenis paragraf, 4) informasi fakta dan opini, 5) menemukan informasi). Materi yang disajikan pada modul multimedia disertai dengan bacaan literasi sastra yang sesuai.



GAMBAR 6. Materi

Halaman materi pada subbab 4 memuat pengertian fakta dan opini, ciri-ciri fakta dan opini, contoh kalimat fakta dan opini pada poster, contoh kalimat fakta dan opini pada bacaan literasi sastra bertema kesehatan.

d. Latihan Soal dan Evaluasi

Pada setiap subbab materi disertai dengan latihan soal berbentuk uraian, sedangkan soal evaluasi berbentuk pilihan ganda dan uraian yang terletak pada akhir keseluruhan subbab materi. Latihan soal yang ada pada modul multimedia bertujuan untuk mengukur kemajuan belajar peserta didik.

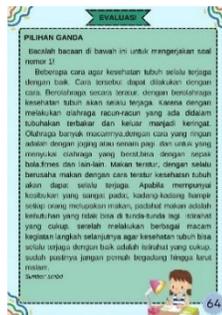


GAMBAR 7. Latihan Soal

Latihan soal pada subbab 4 berbentuk uraian. Ada 2 soal uraian yang tersaji pada halaman latihan soal subab 4. Pada soal nomor 1 disajikan bacaan literasi sastra, yang mana siswa diminta mengidentifikasi kalimat mana yang mengandung fakta dan opini. Sedangkan pada soal nomor 2 disajikan gambar yang berisikan 2-3 kalimat dan siswa diminta menemukan kalimat yang mengandung fakta dan opini.

e. Evaluasi

Pada modul multimedia juga dilengkapi fitur soal evaluasi berjumlah 17 soal, yang dapat digunakan sebagai alat mengukur hasil belajar siswa dalam mempelajari bab VIII (Sehatlah Ragaku).

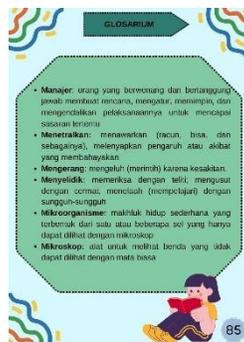


### GAMBAR 8. Evaluasi

Halaman evaluasi menyajikan soal pilihan ganda berjumlah 10 soal dan soal uraian berjumlah 7 soal. Pertanyaan pada soal evaluasi memuat 5 materi pada modul multimedia meliputi: 1) membaca nyaring dan memahami bacaan, 2) menyimak dan memahami teks, 3) menentukan ide pokok dan jenis paragraf, 4) informasi fakta dan opini, 5) menemukan informasi).

f. Glosarium

Pada bagian glosarium memuat beberapa istilah penting di setiap bacaan modul multimedia, guna memudahkan peserta didik dalam mengetahui dan memahami makna istilah atau kata tertentu.



GAMBAR 9. Glosarium

Halaman glosarium memuat beberapa kata dan istilah yang ada pada setiap bacaan literasi sastra. Penulisan kata atau istilah pada glosarium berurutan berdasarkan abjad A hingga V. Penyusunan definisi dan arti kata atau istilah pada glosarium menggunakan bantuan dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, agar glosarium dapat digunakan siswa dalam memahami serta mengerti makna kata atau istilah yang asing.

Modul multimedia yang telah dikembangkan, kemudian diujikan kelayakannya oleh ahli media dan ahli bahasa, berikut penjabarannya.

- a. Validasi ahli media dilakukan oleh Candra Dewi, S. Pd., M. Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun yang ahli dibidang teknologi pendidikan.

TABEL 9. Hasil validasi ahli media

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Umum	12
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	34
Aspek Komunikasi Visual	16
Aspek Bahasa	19
Total Skor	81

Tabel hasil penilaian oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa modul multimedia memperoleh skor 81 dari validator dan skor maksimal yang diharapkan 105, maka presentase yang diperoleh adalah 77% dengan kategori layak. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yakni memperbesar ukuran poster agar mudah dibaca.

- b. Validasi ahli media dilakukan oleh Vivi Rulviana, M. Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun yang ahli dibidang materi bahasa Indonesia.

**TABEL 10.** Hasil validasi materi

Aspek yang dinilai	Skor
Aspek Pembelajaran	38
Aspek Substansi Materi	23
Aspek Penilaian Kontekstual	25
Aspek Kelayakan Penyajian	12
Total Skor	98

Tabel hasil penilaian oleh ahli materi dapat disimpulkan bahwa modul multimedia memperoleh skor 98 dari validator dan skor maksimal yang diharapkan 115, maka presentase yang diperoleh adalah 85% dengan kategori sangat layak. Komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi diantaranya: memperbaiki tipografi, memperbaiki tanda baca, merapikan daftar isi.

Bedasarkan tabel hasil presentase gabungan oleh ahli media dan ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa modul multimedia memperoleh skor 81% dengan kategori sangat layak.

## PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini, diawali dengan penyelidikan dan identifikasi permasalahan, kondisi, dan kebutuhan sebelum mengembangkan sebuah produk. Hasil penyelidikan dan identifikasi ditemukan bahwa: 1) adanya permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya literasi sastra yakni terdapat kesulitan memahami bacaan pada siswa kelas IV, 2) dibutuhkan modul pembelajaran digital yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, 3) dibutuhkan media literasi sastra fiksi yang menarik, 3) pemanfaatan *smart tv* dan LCD yang kurang maksimal sehingga dibutuhkan solusi yang tepat. Permasalahan-permasalahan yang muncul pada mata pelajaran bahasa Indonesia sering kali disepelekan oleh banyak orang, apalagi permasalahan pada literasi sastra. Padahal mendalami dan mengapresiasi karya sastra memiliki manfaat apalagi bila dibudayakan pada jenjang SD. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD, dibimbing untuk melakukan komunikasi dengan baik, secara tulisan dan lisan, serta dapat membangkitkan apresiasi pada karya sastra (Widyaningrum, 2018). Pembelajaran teks fiksi didalam mata pelajaran bahasa Indonesia difokuskan pada apresiasi pada teks fiksi, analisis dan pemahaman (Retnoningtyas et al., 2023).

Kendala yang ditemukan peneliti mengarah pada kebutuhan bahan ajar digital, maka diperlukannya sebuah solusi yang tepat agar mutu pendidikan di Indonesia semakin meningkat. Maka dari itu, guna tercapainya kualitas pengajaran yang bermutu, memerlukan adanya inovasi pembelajaran yakni pemakaian media (Pratiwi & Widyaningrum, 2022). Mutu pembelajaran dapat ditingkatkan lewat adanya media pembelajaran yang fungsinya sebagai alat mempermudah peserta didik dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran (Sujana & Rachmatin, 2019). Maka dari itu, peneliti mengembangkan modul pembelajaran yang terintegrasi dengan multimedia atau teknologi yang dapat dijadikan sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Modul telah berkembang yang tadinya hanya modul cetak saja, saat ini modul elektronik juga dikembangkan (Aryawan Rizki et al., 2018). Tujuan pengembangan ini ialah menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan serta terintegrasi dengan teknologi. Pengembangan modul multimedia dilakukan dengan mengikuti prosedur pada model Addie yang memiliki lima tahapan diantaranya; analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model Addie diterapkan pada beragam jenis pengembangan produk seperti bahan ajar, media, model, konsep pembelajaran, metode belajar (Magdalena et al., 2024). Modul yang dikembangkan peneliti memanfaatkan komponen multimedia yakni; teks, gambar, animasi, audio,

dan visual dengan bantuan aplikasi canva dan *microsoft word*. Modul multimedia memiliki beragam fitur yang memudahkan siswa belajar dengan mandiri yakni; materi, latihan soal, glosarium, bacaan literasi sastra fiksi yang sesuai. Suasana pembelajaran yang mengasyikkan dengan menggunakan media yang mudah dipahami dan menarik dalam menyampaikan materi, maka kualitas belajar siswa akan meningkat (Pratiwi & Widyaningrum, 2022).

Modul multimedia yang dikembangkan peneliti berbasis model pembelajaran *guided inquiry*. Peneliti memilih model tersebut, sebab sintaks *guided inquiry* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik ketika pembelajaran. Ada enam langkah inkuiri terbimbing diantaranya: 1)orientasi; 2)pemecahan masalah; 3)pengujian hipotesis; 4)pengumpulan data; 5)pengujian hipotesis; dan 6)validasi hipotesis (Nulhakim et al., 2022). *Guided inquiry* memiliki ciri bahwa peserta didik diwajibkan untuk belajar secara mandiri dan penuh dengan rasa tanggung jawab agar tidak selalu bergantung pada tenaga pendidik (Puspita & Danu, 2019). Modul multimedia yang telah dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji validasi kelayakan oleh validator ahli yakni ahli media dan ahli materi. Hasil dari uji validasi kelayakan modul multimedia oleh dua validator ahli didapati skor 81% dengan kategori sangat layak berdasarkan tabel kelayakan. Tidak hanya penilaian terhadap modul multimedia saja, namun saran dan komentar juga diberikan oleh validator ahli diantaranya: perbaikan ukuran gambar, perbaikan tipografi, dan perbaikan tanda baca. Saran perbaikan yang diberikan oleh ahli validator, digunakan peneliti untuk merevisi produk dengan tujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan agar valid dan layak. Pada tahap ini dilakukannya pengembangan yang bertujuan untuk membuat dan merevisi produk guna tercapainya tujuan pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022).

Bedasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, bahwa modul multimedia yang dikembangkan menggunakan tahapan model Addie sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Modul multimedia disertai dengan fitur multimedia yang dapat memuat materi pada bab VIII dan disertai dengan bacaan literasi sastra pada setiap materi. Modul multimedia memiliki kelebihan diantaranya; adanya komponen yang menarik motivasi belajar (teks, gambar, grafik, audio, warna), adanya animasi yang membuat pemahaman dalam belajar, adanya evaluasi, adanya kemudahan akses (Wahyuni et al., 2017). Modul multimedia yang dikembangkan dapat digunakan peserta didik secara mandiri ketika pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah dengan penuh tanggung jawab. Modul berbasis teknologi multimedia dapat memperjelas materi sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa (Harmawati et al., 2016).

## SIMPULAN

Pengembangan modul multimedia berbasis *guided inquiry* untuk literasi sastra dilatarbelakangi adanya permasalahan belajar peserta didik dan dibutuhkannya bahan ajar digital untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VI SD. Modul multimedia yang dikembangkan menggunakan model pengembangan Addie yang runtut dan terstruktur, terdiri dari lima tahapan (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Modul multimedia memuat materi pada bab VIII yang terdiri dari 5 materi pembelajaran. Isi konten modul multimedia terdiri dari sampul, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, evaluasi, dan glosarium. Hasil pengembangan modul multimedia di uji kelayakannya oleh 2 validator ahli yakni ahli media dan materi. Uji validasi media yang dilakukan mendapatkan skor 77%, sedangkan uji validasi materi mendapatkan skor 84%, kemudian skor total dari 2 validator ahli mendapatkan skor 81% yang dapat dikategorikan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan modul multimedia sangat layak dan valid digunakan sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia serta mampu memfasilitasi peserta didik dengan bacaan literasi sastra yang dapat digunakan secara mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I. R., Andinasari, A., & Lia, L. (2020). Kemampuan Literasi Sains Pada Materi Zat Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Multimedia. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i1.2491>
- Akbar, A. (2017). Membudayakan Literasi Dengan Program 6m Di Sekolah Dasar. 3(1), 42–52.
- Aryawan Rizki, Sudatha, W. G. I., & Sukmana. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Singaraja. In *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 2).
- Asmoko, A. S. W., Fitriyana, Y., & Amimi, S. A. (2022). Tingkat Literasi Sastra Di Sma Setangerang Selatan. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 106–111.
- Ayu, D. N. M., Widyaningrum, H. K., & Hastuti, D. N. A. (2020). Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Digital Untuk Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Temenggungan 1. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 878–888.
- Azis, A. G., & Rusmana, I. M. (2020). Pengembangan Media Lagu Rumus Matematika Berbasis Audio Player Untuk Kelas Vi Sd/Sederajat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(3), 140–152. <https://doi.org/10.46306/Lb.V1i3>
- Daely Bimerdin. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Materi Menyusun Resensi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Kelas Xi Sma.
- Danu, A. K. (2019). Optimalisasi Budaya Literasi Melalui Komunitas Sastra Anak Di Sdk Ruteng 3, Kecamatan Langke Rembong, Kabupaten Manggarai, Nusa Tenggara Timur.
- Fitriyani, & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 307–314.
- Giatri, S. N., & Mustika, D. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 3 Untuk Kelas V Sdn 21 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1453–1464. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.V11i5.9167>
- Gunawardhana, L. K. P. D., & Palaniappan, S. (2016). Possibility Of Using Multimedia Application For Learning. *GSTF Journal On Computing (JOC)*, 5(1), 77–83. [https://doi.org/10.5176/2251-3043\\_4.4.356](https://doi.org/10.5176/2251-3043_4.4.356)
- Harmawati, D., Indriwati, E., & Gofur, A. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Inkuiri Disertai Multimedia Interaktif Pada Siswa Kelas Viii.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
- Magdalena, I., Maulida, A., & Azizah, N. W. (2024). Model Desain Addie Pada Pembelajaran Di Sd Negeri Kedaung Wetan Baru 2. 3(2), 10–20. <https://doi.org/10.9644/sep.V1i1.332>
- Muzayyanah, E., Saraswati, D. L., & Setyowati, L. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Terintegrasi Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Fisika.
- Novia Yosa, Zaim Muhammad, & Rozimela Yenni. (2022). Interactive Learning Using E-Learning Module In Learning English For Senior High School: A Review Of Related Articles. *JELITA: Journal Of Education, Language Innovation, And Applied Linguistics*, 1(2), 125–134. <https://doi.org/10.37058/Jelita.V1i2.5306>
- Nulhakim, L., Berlian, L., Rakhmawan, A., Saefullah, A., Rohimah, R. B., Firdaus, B. F., Hasan, A., Ahmad, R., El Islami, Z., & Sari, I. J. (2022). Syntax Of The Guided Inquiry Learning Model Based On Local

- Wisdom Of Baduy's Society Towards Scientific Literacy On Environmental Conservation Theme. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 3(1), 31–36. <https://doi.org/10.30870/Gpi.V3i1.14787>
- Oktavia, D. A., Nursuhud, P. I., Kurniawan, M. A., Jumadi, Wilujeng, I., & Kuswanto, H. (2019). Application Of Multimedia Learning Modules Assisted By “Tracker” Virtual Laboratory To Train Verbal Representation Of Class XI High School Students. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1233(1), 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012055>
- Pratiwi, C. P. (2020). Analisis Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 7(1), 1–8. <http://ejournal.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Pratiwi, C. P., & Widyaningrum, H. K. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual Terhadap Keterampilan Menulis Kelas IV*. 112–119.
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran Ipa Abad 21 Dengan Literasi Sains Siswa. *Vol 9 No.1*.
- Puspitasari, Diyan. R., Mustaji, & Danu, R. R. (2019). Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berpengaruh Terhadap Pemahaman Dan Penemuan Konsep Dalam Pembelajaran Ppkn. In *JIPP* (Vol. 3).
- Retnoningtyas, W. A., Widyaningrum, H. K., & Ayuningtias, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sdn Oro-Oro Ombo Madiun Menggunakan Bantuan Google Docs Dan Aplikasi Canva. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 3309–3328.
- Rustamana A, Suandi M, Rahma Zahra S, & Nugroho E. (2023). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Cetak: Modul, Hand Out, Dan Lks Dalam Pembelajaran. Volume 1, Nomor 8*, 101–112.
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom, Volume 11, No.2*, 57–60.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Setiyadi, Wahyu M., Ismail, & Gani, A. H. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. In *Journal Of Educational Science And Technology* (Vol. 3).
- Sujana, A., & Rachmatin, D. (2019). Literasi Digital Abad 21 Bagi Mahasiswa PGSD: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana. In *Conference Series Journal* (Vol. 1, Issue 1).
- Suryaman, M. (2017). Sastra, Media Massa, Dan Literasi Membaca Siswa Indonesia.
- Wahyuni, T., Wahyuni, S., & Yushardi. (2017). Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning Pada Pokok Bahasan.
- Widyaningrum, H. K. (2018). Analisis Tokoh Pada Cerpen “Ibu Pergi Ke Laut” Melalui Pendekatan Kritik Mimetik Serta Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar. <http://journal.uad.ac.id/index.php/BAHAISTRA>, XXXVIII(1), 2548–4583. <https://doi.org/10.26555/Bahastra>
- Widyaningrum, H. K., & Hasanudin, C. (2019). Kajian Kesulitan Belajar Membaca Menulis Permulaan (MMP) Di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 189–199. <https://doi.org/10.21070/Pedagogia.V8i2.221>