



E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI

Ni Kadek Arthiwi Wijayanti^{1*}, I Gusti Agung Ayu Wulandari², I Wayan Wiarta³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 07, 2021

Accepted April 14, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

E-Modul, Literasi, Berbasis Cerita Rakyat

Keywords:

E-Module, Literacy, Based On Folklore



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kurangnya aktivitas membaca oleh para murid saat situasi pandemi covid 19 dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia kelas VI. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui hasil validitas media yang dikembangkan dari para pakar dan uji coba pada siswa. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini meliputi 1 ahli isi mata pelajaran, 1 pakar desain pembelajaran dan 1 pakar media pembelajaran. Sedangkan subjek uji coba produk meliputi uji coba secara individual dengan 3 orang murid dan dan uji coba secara kelompok dengan 9 orang siswa kelas VI. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode angket, observasi, dan wawancara dengan instrument penelitian berupa kuesioner validitas media pembelajaran. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji validasi produk berdasarkan hasil uji ahli isi mata dengan persentase 96,66% kategori sangat baik, uji ahli desain pembelajaran dengan persentase 92,5% kategori sangat baik, uji ahli media pembelajaran dengan persentase 100% kriteria sangat baik, uji coba perorangan dengan hasil 90,14% kriteria sangat baik dan uji coba kelompok kecil dengan 89,64 % atau kriteria baik. Mengacu pada hasil validasi oleh ahli dan uji coba produk maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi e-modul literasi berbasis cerita rakyat dianggap layak untuk menjadi media pembelajaran untuk memahami materi teks fiksi pada muatan Bahasa Indonesia pelajar kelas VI SD dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca.

ABSTRACT

The lack of reading activity by students during the COVID-19 pandemic situation and the lack of use of learning media in learning activities for Indonesian class VI content. The purpose of this study is to determine the results of the validity of the media developed from experts and testing on students. This research is classified as development research, which was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study included 1 subject content expert, 1 learning design expert and 1 learning media expert. While the product trial subjects included individual trials with 3 students and group trials with 9 sixth grade students. The data collection in this study was conducted using a questionnaire, observation, and interview methods with the research instrument in the form of a learning media validity questionnaire. The data obtained in the study were then analyzed using quantitative descriptive analysis techniques and qualitative descriptive. The results showed that the product validation test was based on the results of the eye content expert test with a percentage of 96.66% in the very good category, the learning design expert test with a percentage of 92.5% in the very good category, the learning media expert test with a percentage of 100% very good criteria, individual trials with the results of 90.14% very good criteria and small group trials with 89.64% or good criteria. Referring to the results of validation by experts and product trials, it can be concluded that the application of folklore-based literacy e-modules is considered appropriate to be a learning medium for understanding fictional text material in Indonesian language content for sixth grade elementary school students and can be used as a medium for reading facilities.

1. PENDAHULUAN

Proses interaksi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pembelajar dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru wajib memberikan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui berbagai metode ataupun sumber belajar, yang kemudian mampu menggugah minat belajar siswa, sehingga proses belajar tidak terkesan membosankan (Suwardi & Farnisa, 2018; Yulianingsih, 2019). Guru menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru memiliki peran dalam memberikan bantuan kepada para pelajar

*Corresponding author.

E-mail addresses: arthiwijayantii@gmail.com (Ni Kadek Arthiwi Wijayanti)

agar dapat paham dengan materi dan menyediakan fasilitas guna membuat proses pembelajaran terjadi secara aman dan nyaman (Na'im et al., 2021). Selain itu dalam kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif dengan cara melibatkan siswa secara aktif (Arianti, 2019). Pada konteks tersebut guru memberikan bantuan yang berkenaan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah sebagai bahan untuk pembelajaran salah satunya penggunaan media pembelajaran (Fakhrurrazi, 2018; Hapsari et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang harus ada di setiap kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat membantu membuat media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media digital akan dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengubah kebiasaan belajar yang mulanya berfokus pada guru menjadi berfokus pada pelajar (Nurjanah & Mukarromah, 2021; Rustiawanti, 2021). Selain hal tersebut media pembelajaran dapat memberikan bantuan kepada para guru untuk mendapatkan kemudahan dalam penyampaian materi bagi para siswa sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan dari pembelajaran (Rahmi & Samsudi, 2020; Saragih, 2021). Media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam proses belajar, khususnya pada masa pembelajaran daring. Guru diarahkan untuk mampu mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna memenuhi tujuan pembelajaran (Neteria, 2020; Wulandari et al., 2021).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa tidak semua guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, sehingga berakibat pada kurang maksimalnya proses pembelajaran dikelas. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VI C SD No. 1 Kerobokan. Hasil observasi menunjukkan bahwa, terdapat beberapa kendala baik oleh guru maupun murid ketika terjadi aktivitas pembelajaran daring. Berdasarkan hasil wawancara belum terdapat media pembelajaran yang inovatif digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi. Selain itu hal yang semestinya harus selalu diterapkan seperti kegiatan literasi sebelum memulai pembelajaran tidak dapat dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran daring. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa, pada muatan bahasa Indonesia dengan materi teks fiksi memerlukan bantuan media yang agar siswa dapat memahami materi. Karena materi teks fiksi dalam buku tematik setiap soalnya terlalu monoton, sehingga menjadikan para murid jenuh dan kehilangan minat belajar apalagi membaca. Selama pembelajaran daring siswa jarang melakukan kegiatan membaca, karena belum terdapat media yang membuat siswa tertarik untuk membaca. Hal tersebut kemudian berdampak pada penurunan minat untuk membaca di kalangan para pelajar SD ketika terjadi pandemi covid 19. Penurunan minat membaca tersebut terjadi akibat adanya transformasi dalam cara membaca ketika terjadi pandemi. Apabila di masa normal para pelajar dapat membaca di perpustakaan sekolah. Namun akibat adanya pandemi hal tersebut tidak dapat dilakukan. Sehingga siswa hanya membaca dari rumah, namun bahan bacaan di rumah sangat terbatas. Oleh sebab itu siswa mulai menganggap bahwa kegiatan membaca merupakan aktivitas yang sulit dilakukan (Fahmy et al., 2021).

Kurangnya minat membaca dikalangan siswa sekolah dasar menjadi masalah yang cukup serius, karena membaca merupakan hal penting yang harus dikuasai oleh siswa dalam menempuh pendidikan. Dengan membaca siswa dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan wawasannya. Membaca sendiri memiliki tujuan pokok yaitu untuk mendapatkan suatu informasi dan paham akan makna informasi yang tersedia dalam bacaan tersebut (Fadila, 2020; Tahmidaten & Krismanto, 2020). Perlu diketahui bahwasanya menumbuhkan minat membaca siswa mulai dari kecil dapat memberikan kemudahan untuk menciptakan kultur membaca dan budaya keaksaraan pada siswa di masa depan (Novarina et al., 2019; Safitri et al., 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut maka sangat dibutuhkan inovasi pembelajaran untuk memberikan inovasi dalam pemakaian media pembelajaran berbasis digital sehingga dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan dan membuat murid lebih mudah paham akan materi. Media pembelajaran berbasis digital salah satunya yaitu bahan ajar berbentuk modul yang bisa dipakai sebagai e-media pembelajarannya mengajarkan para pelajar untuk belajar secara mandiri. Modul tersebut disusun dengan sistematis dan memadukan teknologi dalam pembuatannya. E-Modul disebut dengan bahan ajar non cetak karena berbasis digital yang dibuat untuk dapat dipelajari oleh murid dengan mandiri (Laili et al., 2019; Ramadhani & Fitria, 2021; Violadini & Mustika, 2021). Pemanfaatan modul dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa, kinerja, dan bersifat fleksibilitas dalam lingkungan belajar (Gamage et al., 2022; Gufran & Mataya, 2020; Kuncahyono, 2018).

E-modul berbasis multimedia merupakan sebuah teknologi digital yang mengkombinasikan teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang dibuat dengan bantuan teknologi dan bersifat interaktif (Maharcika et al., 2021; Pradana et al., 2020). Pengembangan e-modul ini bersifat interaktif artinya siswa dapat menggunakan dan mengoperasikan media secara mandiri tanpa adanya bimbingan dari guru (Firmansyah, 2021). Dengan memberikan anak kebebasan untuk dapat mengekspresikan diri dan membuat koneksi mereka sendiri, dapat menambah wawasan mereka dalam menemukan informasi yang

berguna (Dianta & Putri, 2019; Jordanaki, 2021; Kurniawati & Nita, 2018). E-Modul berbasis multimedia interaktif ini dibuat ke dalam bentuk aplikasi yang dapat diinstal pada *smartphone* sehingga dalam aplikasi tersebut terdapat susunan materi beserta evaluasi interaktif (Aisyah et al., 2021; Dianti & Hakim, 2021). Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif serta solusi dalam menghadapi masalah pembelajaran di masa pandemi, karena media berbasis aplikasi bisa menjadikan mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi sangat menarik dan membuat siswa mudah menyerap pengetahuan selama proses pembelajaran (Tri et al., 2020).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media e-modul interaktif merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan emodul IPS interaktif (Aryawan et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa e-modul interaktif berbasis proyek berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dewi & Lestari, 2020). Selain itu disebutkan bahwa E-Modul IPA berorientasi Pendidikan Karakter terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA (Darmayasa et al., 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa e-modul merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam berbagai proses pembelajaran karena memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian mengenai e-modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VI. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui hasil validitas media yang dikembangkan dari para pakar dan uji coba pada siswa.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah tahapan yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap analisis (*analyze*) dilaksanakan dengan melakukan analisis terhadap kendala yang dialami saat proses pembelajaran, analisis materi, analisis kompetensi dasar dan indikator. Setelah hasil analisis didapatkan penelitian dilanjutkan pada tahap perencanaan (*design*), yang dilaksanakan dengan kegiatan pengumpulan data, membuat *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* adalah alat yang dipakai guna menggambarkan bentuk dan notasi-notasi tertentu, sedangkan *Storyboard* merupakan visualisasi ide dari aplikasi yang akan dirancang, yang bisa menyediakan gambaran awal dari aplikasi yang akan dihasilkan (Kunto et al., 2021; Nusyirwan, 2019). Pada tahap ini dilakukan juga penentuan *software* dalam pembuatan produk. Tahap ketiga yakni tahap pengembangan (*development*), yang dimulai dengan membuat e-modul yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, selain itu pada tahap pengembangan juga dilaksanakan validasi produk oleh pakar ahli. Tahap keempat yakni tahap implementasi (*implementation*). Tahap implementasi dapat dilaksanakan jika media yang dikembangkan sudah dinilai oleh validator (Karisma et al., 2020). Pada tahap implementasi juga dilaksanakan uji coba produk terhadap siswa untuk mengetahui tanggapan pelajar dari media yang dikembangkan. Tahap kelima yakni tahap evaluasi (*evaluation*), yang dilakukan melalui evaluasi formatif untuk dapat mengetahui penilaian produk yang dikembangkan berdasarkan *review* hasil para ahli dan hasil respon siswa.

Penelitian ini menggunakan desain uji coba yakni uji ahli dan uji coba pada para pelajar. Uji ahli terdiri dari pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Subjek dari uji ahli yakni 1 pakar isi mata pelajaran yang mempunyai *background* pendidikan Bahasa Indonesia dan 1 pakar desain dan media pembelajaran yang *background* pendidikan Teknologi Pendidikan. Pada subjek uji coba produk dilaksanakan dengan siswa kelas VI C SD No.1 Kerobokan yang meliputi uji coba perorangan melibatkan 3 pelajar sedangkan uji coba kelompok kecil melibatkan 9 pelajar. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni metode observasi, wawancara dan lembar kuesioner. Observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan pembelajaran secara daring dan mengamati kegiatan pembelajaran tatap muka secara terbatas. Wawancara dilaksanakan bersama guru wali kelas VI C SD No.1 Kerobokan. Metode kuesioner digunakan untuk uji ahli dan uji coba produk pada siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner yang digunakan untuk menguji produk pada subjek uji coba yang terdiri dari uji ahli dan uji coba pada siswa. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner bentuk tertutup (*closed form questionnaire*) yang artinya jawaban yang ditulis oleh subjek penelitian telah dibatasi sesuai dengan pertanyaan dan permintaan yang ada (Agung, 2018).

Data yang diperoleh pada penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dipakai guna menganalisa data melalui penyusunan data dengan sistematis berupa rangkaian kata atau kalimat tertentu, kategorisasi terkait sebuah objek

sehingga ditemukan kesimpulan secara umum. Sementara itu analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik pengolahan data dengan disusun sistematis berupa persentase atau angka tertentu terkait objek penelitian sehingga memperoleh simpulan dengan secara umum (Agung, 2018). Data yang diperoleh berdasarkan angket menggunakan skala likert. Kemudian dianalisis untuk mengetahui persentase validitas media, dari hasil persentase yang didapat lalu dianalisis untuk dapat mengambil keputusan dan pemberian makna terhadap produk. Berikut tabel skala likert dan tabel pengambilan keputusan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pengembangan media diperoleh dari tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Hasil pada tahapan (*analyze*) menunjukkan bahwa dalam pembelajaran belum terdapat media pembelajaran yang dipakai para pengajar untuk menerangkan materi. Selain itu siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menggugah minat agar dapat memahami materi dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca. Berdasarkan hasil wawancara saat analisis materi, diketahui bahwa materi teks fiksi pada muatan Bahasa Indonesia membutuhkan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kompetensi diketahui bahwa materi teks fiksi berada pada tema 9 sub tema 1 keterampilan yang menakjubkan. Setelah menganalisis KD, lalu dilanjutkan dengan analisis indikator dilakukan dengan cara berdiskusi bersama guru wali kelas. Hasil penelitian kedua, berkaitan dengan tahap perancangan (*design*) media. Perancangan media dilakukan dengan membuat *storyboard* dan *flowchart* menggunakan *Microsoft Word 2019*. Pada tahap ini juga disusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyesuaikan materi teks fiksi yang akan dicantumkan dalam e-modul dengan silabus yang didapat dari guru wali kelas VI C, buku guru dan buku siswa tema 9 kelas VI SD pada muatan Bahasa Indonesia.

Hasil penelitian ketiga berkaitan dengan tahap *development*, yang dilakukan dengan mengembangkan media sesuai rancangan yang telah disusun. Tahap pengembangan produk mulai dari membuat tampilan layar e-modul, menambahkan materi pada e-modul, menambahkan interaktivitas pada e-modul, menambahkan soal dan evaluasi pada e-modul, membuat kunci jawaban pada e-modul, mendesain logo e-modul, mengubah power point menjadi HTML, mengubah HTML menjadi aplikasi, instalansi e-modul yang dikembangkan, membuat angket validitas produk. Sehingga pada tahap ini akan terciptanya sebuah produk dalam bentuk nyata, kemudian produk yang sudah selesai didiskusikan terlebih dahulu bersama pembimbing. Setelah itu, produk siap untuk divalidasi oleh pakar ahli meliputi pakar isi mata pelajaran, pakar desain pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Berikut adalah hasil tampilan dari e-modul literasi berbasis cerita rakyat. Adapun tampilan media yang dikembangkan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan layar dan Isi dari E-Modul

Setelah media selesai dikembangkan penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap implementasi (*implementation*), yang dilaksanakan dengan melakukan uji coba produk dengan siswa kelas VI C di SD No.1 Kerobokan dengan melakukan uji coba perorangan dengan 3 siswa yang memiliki hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan uji coba kelompok kecil dengan 9 orang dibagi kedalam 3 kelompok dengan hasil belajar tinggi, sedang dan rendah. Dalam menentukan hasil belajar siswa, didapatkan dari hasil rapor siswa pada semester ganjil. Pada tahap implementasi siswa mencoba aplikasi e-modul literasi berbasis cerita rakyat pada *smartphone* secara mandiri. Setelah siswa mencoba aplikasi, selanjutnya siswa

mengisi angket uji coba dan memberikan komentar serta saran terhadap media yang dikembangkan. Tahapan terakhir yakni evaluasi (*evaluation*) yang dimulai dengan melaksanakan perevisian produk sesuai dengan komentar dan saran yang sudah terkumpul meliputi validasi para pakar dan uji coba produk pada siswa agar produk memiliki kualitas yang baik. Adapun hasil validitas terhadap e-modul literasi berbasis cerita rakyat dari uji ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan dan uji kelompok kecil disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Persentase Hasil Validitas E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat.

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	96,66%	Sangat baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	92,5%	Sangat baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	100%	Sangat baik
4	Uji Coba Perorangan	90,14%	Sangat baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	89,64 %	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian ahli isi mata pelajaran, e-modul literasi berbasis cerita rakyat mendapatkan persentase sebesar 96,66% dengan kualifikasi sangat baik. Namun hal tersebut tetap membuka peluang adanya proses evaluasi ulang, berdasarkan komentar dan saran yang diberikan terdapat masukan dari ahli isi mata pelajaran untuk memperbaiki tulisan dan simbol, pada tampilan layar. Mengacu pada penilaian pakar desain pembelajaran e-modul literasi berbasis cerita rakyat mendapatkan persentase sejumlah 92,5% atau termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan analisis komentar dan saran terdapat masukan dari validator untuk memperbaiki tulisan kata pengantar menjadi prakata. Penilaian ahli media pembelajaran e-modul literasi berbasis cerita rakyat mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan analisis komentar dan saran pakar media pembelajaran tidak terdapat revisi yang diperlukan. Hasil uji coba perorangan e-modul literasi berbasis cerita rakyat mendapatkan persentase sejumlah 90,14% atau termasuk kategori sangat baik. Dari hasil analisis komentar dan saran dari pelajar, tidak terdapat masukan yang bersifat perevisian. Sehingga peneliti memutuskan tidak melakukan revisi terhadap produk. Berdasarkan uji coba kelompok kecil e-modul literasi membaca.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa e-modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia memperoleh media berbasis cerita rakyat mendapatkan persentase sebesar 89,64% dengan kualifikasi baik. Dari hasil analisis komentar dan saran, terdapat masukan dari siswa untuk menambahkan foto pengembang. Berdasarkan hasil dari uji coba produk dapat disimpulkan bahwa e-modul literasi berbasis cerita rakyat valid digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan bahasa Indonesia dan dapat digunakan untuk media sebagai fasilitas kualifikasi sangat baik melalui uji ahli dan uji perorangan. Sedangkan pada uji kelompok kecil mendapatkan kualifikasi baik. Berdasarkan hal tersebut maka produk pengembangan dinilai layak pakai untuk dijadikan media pembelajaran. E-modul dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE yakni model penelitian pengembangan yang terdiri dari langkah-langkah sistematis untuk menjawab permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. E-Modul literasi berbasis cerita rakyat yang telah dikembangkan ini memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasannya adalah kemungkinan siswa membutuhkan waktu yang lama untuk dapat memahami materi yang terdapat di dalam e-modul, karena siswa harus membaca materi dengan teliti tanpa adanya penjelasan langsung dari guru. Keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan memberikan panduan e-modul kepada orang tua siswa, dengan hal tersebut siswa dapat belajar dengan didampingi oleh orang tua saat kegiatan pembelajaran secara daring. Berdasarkan masalah keterbatasan produk, maka rekomendasi yang dapat diberikan adalah dengan menambahkan video pembelajaran pada e-modul sehingga siswa dapat belajar mandiri melalui penjelasan dari video pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 5 temuan utama dalam penelitian pengembangan media e-modul. Temuan pertama berkaitan dengan hasil validitas produk oleh ahli isi mata pelajaran e-modul mendapatkan persentase 96,66% dengan kualifikasi sangat baik, ditinjau dari berbagai aspek seperti materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi dapat menarik perhatian siswa dan latihan soal pada aplikasi dapat membuat siswa belajar secara mandiri. Materi yang disajikan dalam sebuah media pembelajaran harus memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik, serta mampu mendorong keingintahuan siswa untuk belajar mandiri dan cara penyajian media dirancang dengan menarik mendapatkan kategori sangat layak, penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian dan menyenangkan tentu dapat diterima dengan mudah oleh siswa ([Handayani & Dewi, 2021](#);

Herliana & Anugraheni, 2020). Selain itu ditinjau dari aspek bahasa penulisan dalam e-modul telah sesuai EYD, dengan menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi dan kalimat modul mudah dipahami mendapatkan skor 4 dari validator. Dalam membuat bahan ajar harus menggunakan tata bahasa yang benar, struktur kalimat yang sederhana, jelas dan ringkas agar memberikan kemudahan untuk memahami materi bagi para siswa (Nurhasikin et al., 2020; Nurhayatin et al., 2018). Bahan ajar dapat dikatakan komunikatif jika bentuk kalimatnya tidak bertele-tele sehingga mudah dipahami oleh siswa (Divan, 2018; Nurhayati et al., 2019).

Temuan kedua berkaitan dengan hasil validitas produk berdasarkan ahli desain pembelajaran e-modul memperoleh persentase 92,5% atau masuk kategori sangat baik, ditinjau dari berbagai aspek yang dengan memperhatikan kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran. Kesesuaian media dengan materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam penentu keberhasilan pengembangan media, hal ini disebabkan karena KD merupakan kapasitas yang wajib diraih para murid setelah mengikuti proses pembelajaran (Sukarini & Manuaba, 2021). Selain itu ditinjau dari aspek strategi bahwa aplikasi e-modul memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri mendapatkan skor 4 dari validator. Media pembelajaran yang dibuat dengan memberikan siswa belajar mandiri, maka mampu menambah pengalaman belajar dan membantu kesiapan siswa untuk belajar pada pertemuan berikutnya (Gumono & Yulistio, 2021; Pangalo, 2020). Media pembelajaran yang dibuat bertujuan guna menjadikan murid tidak sekedar penerima namun juga dapat dengan aktif membangun pengetahuan secara mandiri sehingga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Priscylio, 2019; Puspitasari, 2019).

Temuan ketiga berkaitan dengan hasil validitas produk oleh ahli media pembelajaran e-modul mendapatkan persentase 100% dengan kualifikasi sangat baik, ditinjau dari berbagai aspek dengan memperhatikan kemudahan penggunaan media, kosistensi tombol dan diberikan petunjuk penggunaan. Media pembelajaran yang disajikan dengan berbasis game secara signifikan mampu mengoptimalkan hasil belajar kognitif siswa yaitu memperhatikan kemudahan penggunaan media mendapatkan kategori sangat baik, media pembelajaran yang mudah digunakan mampu menarik minat siswa dan memotivasi minat belajar mereka (Putri & Airlanda, 2020). Selain itu ditinjau dari aspek tampilan yang memperhatikan bentuk gambar yang sesuai dengan materi, perpaduan warna yang menarik, dan tidak menyakiti mata dengan skor 4 yang diberikan oleh validator. Memperhatikan media pembelajaran dari segi warna maupun desainnya, maka dapat menimbulkan keinginan siswa untuk berinteraksi dengan media tersebut (Julianto & Artawan, 2021). Melihat karakteristik anak sekolah dasar lebih senang membaca dengan dilengkapi gambar yang berwarna-warni sehingga menarik perhatian dan mampu menumbuhkan daya imajinasi anak (Fatikh, 2019; Purwani, 2020).

Temuan keempat, berkaitan dengan hasil uji coba produk secara perorangan dan uji coba kelompok kecil. Dari hasil uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa, e-modul mendapatkan persentase 90,14 % dengan kualifikasi sangat baik sedangkan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 murid dan mendapatkan persentase 89,64 % dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap e-modul literasi berbasis cerita rakyat, bahwa media yang dikembangkan ini bagus, ceritanya menarik dan mudah dimengerti untuk memahami materi teks fiksi. Temuan ini sejalan dengan penelitian tentang bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat memperoleh kriteria sangat layak pakai untuk kegiatan belajar, media yang dibuat dengan berbasis cerita rakyat dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari materi karena cerita rakyat memiliki kedekatan kultur dengan kehidupan masyarakat (Martha & Andini, 2019). Ditinjau dari aspek pengoperasian dominan siswa memberikan skor 4 bahwa aplikasi e-modul ini mudah digunakan. Karena e-modul yang dikembangkan memanfaatkan multimedia interaktif artinya siswa mampu belajar dengan mandiri berdasarkan kemampuannya. Multimedia interaktif juga disertai alat pengontrol, jadi pengguna bisa menentukan proses pembelajaran selanjutnya. Keunggulan memanfaatkan multimedia interaktif mudah dioperasikan karena sudah dirancang dengan menggunakan kontrol sistematis (Armansyah et al., 2019; Prabawa & Restami, 2020).

Temuan kelima pada penelitian berkaitan dengan hasil penelitian bahwa e-modul literasi berbasis cerita rakyat pada pembelajaran bahasa Indonesia dinilai layak guna untuk menjadi media pembelajaran dan media untuk fasilitas membaca. Hasil tersebut dipertegas dengan penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa melalui e-modul dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran (Violadini & Mustika, 2021). Dalam penelitian media pembelajaran yang dibuat dengan bantuan cerita rakyat dapat menarik, menghibur pembacanya serta berfungsi sebagai alat pendidikan (Masitah et al., 2021). Penelitian yang menyatakan bahwa bahan ajar bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat mendukung gerakan literasi di sekolah (Asip Muhammad, 2019).

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga mengungkapkan bahwa media e-modul interaktif merupakan media yang efektif digunakan dalam

pembelajaran IPS, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan emodul IPS interaktif (Aryawan et al., 2018). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa e-modul interaktif berbasis proyek berdampak positif terhadap hasil belajar siswa (Dewi & Lestari, 2020). Selain itu disebutkan bahwa E-Modul IPA berorientasi Pendidikan Karakter terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPA (Darmayasa et al., 2018). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa e-modul merupakan media pembelajaran yang efektif digunakan dalam berbagai proses pembelajaran karena memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

4. SIMPULAN

E-Modul literasi berbasis cerita rakyat pada materi teks fiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VI sekolah dasar memiliki kualifikasi sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya e-modul literasi berbasis cerita rakyat dinilai layak pakai untuk menjadi media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu dengan dikembangkannya e-modul ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi guru untuk mengatasi masalah pembelajaran dan bisa dijadikan sumber belajar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi teks fiksi pada muatan Bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai media untuk fasilitas membaca.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agung. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha.
- Aisyah, R. S. S., Solfarina, S., & Yuliantika, U. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Larutan Elektrolit dan Non-Elektrolit (ELNOEL). *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.33394/hjkk.v9i1.3715>.
- Arianti. (2019). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. S., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Asip Muhammad, A. M. dan I. K. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Untuk Mendukung Gerakan Literasi Sekolah di Kelas Rendah. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(1), 83–97. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i1.8689>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., & Simamora, A. (2018). Pengembangan E-Modul IPA Berorientasi Pendidikan Karakter di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>.
- Dianta, Y. J., & Putri, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Relasi dan Fungsi. *Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–55. <https://doi.org/10.33578/prinsip.v2i1.41>.
- Dianti, A. P., & Hakim, L. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 9(2), 243–253. <https://doi.org/10.26740/jpak.v9n2.p243-253>.
- Divan, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 101–114. <https://doi.org/10.17977/um027v3i12018p101>.
- Fadila, A. (2020). Taman Baca Tanah Ombak dalam Meningkatkan Literasi Baca Anak di Pantai Purus. *Nusantara - Journal of Information and Library Studies*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.30999/n-jils.v3i1.806>.
- Fahmy, Z., Purwo, A., Utomo, Y., Nugroho, Y. E., Maharani, A. T., Alfatimi, N. A., Liyana, N. I., Kesuma, R. G., Wuryani, T., & Kunci, K. (2021). Jurnal Sastra Indonesia Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10(2), 121–126. <https://doi.org/10.15294/jsi.v10i2.48469>.

- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Fatihk. (2019). Media Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608>.
- Firmansyah. (2021). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 9 Pagar Alam (Studi Pengembangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 9 Pagar Alam). *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 11(1). <https://doi.org/10.33369/diadik.v11i1.18379>.
- Gamage, S. H. P. W., Ayres, J. R., & Behrend, M. B. (2022). A Systematic Review on Trends in Using Moodle for Teaching and Learning. *International Journal of STEM Education*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-021-00323-x>.
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>.
- Gumono, G., & Yulistio, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring bagi Guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu. *Community Empowerment*, 6(3), 444–455. <https://doi.org/10.31603/ce.4455>.
- Handayani, S. L., & Dewi, F. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Hapsari, F., Desnaranti, L., & Wahyuni, S. (2021). Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 193. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.9254>.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>.
- Iordanaki, L. (2021). Older Children's Responses to Wordless Picturebooks: Making Connections. *Children's Literature in Education*, 52(4), 493–510. <https://doi.org/10.1007/s10583-020-09424-7>.
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna sebagai Stimulus Visual dalam Konsep 'Interaksi Ruang Belajar' pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Bali. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389–400. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Kuncahyono. (2018). Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2(1), 219–231. <https://eprints.umm.ac.id/45226/>.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Double Click: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Laili, I., Ganefri, & Usmeldi. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 308. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>.
- Maharcika, A. A. M., Suarni, N. K., & Gunamantha, I. M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker untuk Subtema Pekerjaan di Sekitarku Kelas IV SD/MI. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240.
- Martha, N. U., & Andini, N. P. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Kabupaten Banjarnegara. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(November), 185–197. <https://doi.org/10.22219/jinop.v5i2.9992>.
- Masitah, Mutaqin, N. S., & Tirsia, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Dayak Randuk. *CaLLs*, 7(1), 53–66. <http://doi.org/10.30872/calls.v7i1.5113>.
- Na'im, Z., Ahsani, F., & Luthfi, E. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Pedagogika*, 12(1), 32–52. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>.
- Neteria. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS bagi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar.*, 7(4), 86–87. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/25809>.
- Novarina, G. E., Santoso, A., & Furaidah, F. (2019). Model Pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(11), 1448. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i11.12989>.
- Nurhasikin, N., Ningsih, K., & Titin, T. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan SMA. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 8(2), 163. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i2.1223>.
- Nurhayati, D. I., Yulianti, D., & Mindyarto, B. N. (2019). Journal Bahan Ajar Berbasis Problem Based Learning pada Materi Gerak Lurus untuk. *Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 218. <https://doi.org/10.15294/upej.v8i2.33333>.
- Nurhayatin, T., Inggriyani, F., & Ahmad, A. (2018). Analisis Keefektifan Penggunaan Kalimat dalam Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(1), 102. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i1.2911>.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Potensia*, 6(1). <https://doi.org/10.33369/jip.6.1.66-77>.
- Nusyirwan, A. D. (2019). Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 101(2). <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>.
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning untuk Siswa SMA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851>.
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479-491. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.28970>.
- Pradana, R., Sulton, S., & Husna, A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Mobile Learning Seni Budaya Materi Konsep Budaya, Seni, dan Keindahan untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Turen Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 6(2), 89-96. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p089>.
- Priscylio, G. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Rotasi. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 4(1), 65-73. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v4i1.4094>.
- Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17-25. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.7155>.
- Putri, A. R. S., & Airlanda, G. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game PEKA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Pecahan. *Efektor*, 7(2), 109-116. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14978>.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363. <https://doi.org/10.33487/edumaspu.v4i2.439>.
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Tematik menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101-4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>.
- Rustiawanti, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Membaca Pemahaman Materi Ekstenofik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 5(2). <https://doi.org/10.52802/pancar.v5i2.139>.
- Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono, S. (2021). Hubungan antara Minat Membaca dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2985-2992. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1029>.
- Saragih, J. (2021). Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.5281/zenodo.4659033>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6758>.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22-33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>.

- Tri, I. N., Putra, A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon*. 4(2), 43–52. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>.
- Yulianingsih, S. (2019). Keterampilan Guru PAK Untuk Meningkatkan Minat Belajar Murid dalam Proses Pembelajaran di Kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika*, 2(1), 100–119. <https://doi.org/10.34081/fidei.v2i1.47>.