

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Modul

a. Pengertian Modul

Modul diartikan sebagai hasil penguraian dari rangkaian tujuan pembelajaran dan disusun selaras dengan tahap perkembangan peserta didik. Modul pembelajaran merupakan perangkat ajar yang tersusun terstruktur dan menarik, memuat konten materi, metode pembelajaran, dan evaluasi diri yang diterapkan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diinginkan (Anwar, 2017). Pembelajaran tidak terbatas pada pemahaman materi secara teoritis, namun juga mengembangkan materi pembelajaran berdasarkan konteks lingkungan masyarakat tempat tinggalnya. Modul berfungsi sebagai instrumen pembelajaran yang mencakup materi, metode, kriteria penilaian, dan evaluasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Modul adalah bahan ajar dengan konten spesifik dan relatif singkat yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran (Susilo et al., 2016).

Modul digital adalah modul yang isinya memuat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang dapat diakses secara

fleksibel yaitu dimana saja dan kapan saja. Modul digital merujuk pada modul yang tersedia dalam format digital, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, yang memuat materi elektronik digital beserta simulasi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran (Herawati & Muhtadi, 2018). Jadi, modul digital merupakan jenis bahan ajar yang dikembangkan menggunakan perangkat elektronik dan dilengkapi dengan teks, gambar, dan video. Penggunaan modul digital diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran karena dalam modul tersebut terdapat variasi metode pembelajaran yang tidak terbatas pada pembacaan semata, melainkan juga melibatkan penggunaan beberapa strategi pembelajaran lainnya. Modul digital dianggap sebagai sebuah sumber belajar tambahan yang dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Konteks ini, modul digital dikonseptualisasikan sebagai sebuah solusi yang komprehensif, yang mencakup aspek-aspek penting seperti konteks ilmiah, proses pembelajaran, konten materi, dan sikap siswa (Raharjo et al., 2017). Sehingga penting bagi pendidik untuk memperkuat interaksi menyenangkan antara siswa dan materi pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang optimal. Pendekatan yang dapat digunakan adalah penggunaan

media pembelajaran interaktif, yaitu menggabungkan prinsip-prinsip pendidikan dengan elemen hiburan (Fonda & Sumargiyani, 2018). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran seperti e-modul interaktif dapat memfasilitasi modifikasi materi pembelajaran agar menjadi lebih menarik bagi siswa.

b. Komponen-Komponen Modul

Modul yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa komponen dalam penyusunannya. Rahdiyanta (2016) menyatakan bahwa komponen-komponen dimuat dalam modul pembelajaran terdiri dari: Tujuan Pembelajaran (TP): Komponen ini berisi rumusan tentang apa yang diharapkan siswa capai setelah selesai mengikuti pembelajaran menggunakan modul tersebut.

1. Tujuan Pembelajaran (TP): Komponen ini berisi rumusan mengenai apa yang diharapkan siswa capai setelah selesai mengikuti pembelajaran menggunakan modul tersebut.
2. Materi Pembelajaran: Komponen ini berisi informasi dan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Materi pembelajaran harus disajikan secara sistematis, logis, dan menarik agar mudah dipahami siswa.
3. Kegiatan Belajar: Komponen ini memuat langkah-langkah yang harus diikuti oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan belajar hendaknya bervariasi dan disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran serta tahap perkembangan usia siswa.

4. Penilaian: Komponen ini berisi evaluasi terhadap pencapaian siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul. Penilaian dapat berupa tes tertulis, penugasan, atau observasi. Selain komponen yang disebutkan diatas, modul pembelajaran yang baik juga dilengkapi seperti tabel berikut:

Tabel 2.1 Komponen Modul

• Petunjuk Belajar	:Komponen ini berisi panduan bagi siswa untuk menggunakan modul secara efektif.
• Glosarium	:Komponen ini berisi penjelasan istilah-istilah yang mungkin sulit dipahami siswa.
• Sumber Belajar	:Komponen ini berisi daftar referensi yang dapat digunakan siswa untuk mempelajari lebih lanjut.

(Rahdiyanta, 2016)

c. Karakteristik Modul

Perancangan modul mencakup empat komponen esensial yaitu petunjuk penggunaan, program kegiatan siswa, lembar kerja, dan alat evaluasi. Modul dapat dikatakan berkualitas bagus apabila memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik yang dimaksud mencakup sifat modul yang self-instruction (instruksi diri), self-contained (mandiri), stand-alone (berdiri sendiri), adaptif, dan user-friendly (ramah pengguna) (Hananingsih, W., & Imran, A.

2020). Lebih jelasnya, karakteristik tersebut dijelaskan sebagai berikut.

1. *Self Instruction* adalah siswa dimungkinkan belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain.
2. *Self Contained*, seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Karakteristik ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas.
3. *Stand Alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Siswa tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari atau mengerjakan tugas pada modul tersebut.
4. *Adaptif*, modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, *fleksibel/luwes* digunakan diberbagai perangkat keras (*hardware*). Modul yang adaptif adalah jika modul tersebut dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.
5. *User Friendly* (bersahabat/akrab), modul memiliki instruksi dan paparan informasi bersifat sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan. Penggunaan bahasa sederhana dan penggunaan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

d. Langkah-langkah penyusunan modul

Menurut Rahdiyanta D (2016), sebuah modul disusun dengan langkah-langkah berikut:

1. Perumusan kompetensi dasar

Rumusan kompetensi dasar (KD) dalam sebuah modul sebaiknya mencerminkan tingkat kualitas yang telah dicapai oleh siswa setelah berhasil mengadaptasi modul tersebut.

2. Menentukan alat penilaian

Evaluasi dapat dilakukan setelah menetapkan kompetensi dasar yang ingin dicapai sebelum merancang isi materi dan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

3. Penyusunan materi

Isi materi dalam modul sangat dipengaruhi oleh kompetensi dasar yang ingin dicapai. Tidak semua isi materi harus disertakan, bisa saja modul tersebut menyajikan referensi yang dapat dijadikan bahan bacaan oleh peserta didik. Disarankan agar modul disusun bersifat adaptif terhadap karakteristik siswa dan sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku di sekolah.

4. Struktur modul

Struktur modul bervariasi karena menyesuaikan sifat materi, ketersediaan sumber daya, jenis kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

e. Kelebihan Modul

Pengembangan modul berbasis *QR Code* memiliki signifikansi penting dalam melatih kemampuan literasi siswa dalam pembelajaran. *QR Code* menawarkan keuntungan dalam menyimpan berbagai jenis data, termasuk data *numerik*, *alfanumerik*, *biner*, serta karakter *kanji/kana* (Viantina et al., 2023). Pemanfaatan *QR Code* memudahkan pendidik untuk menyisipkan berbagai jenis materi, seperti video, artikel, dan gambar, atau mengintegrasikannya dengan media digital. Peserta didik terlibat dalam pembelajaran yang terhubung dengan internet atau media digital, serta memberikan akses yang mudah dan tepat terhadap informasi yang dibutuhkan (Arifah & Azis, 2022). Modul merupakan sebuah peluang yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk memacu motivasi siswa dalam belajar (Wibowo, 2019). Pendekatan pembelajaran melalui modul juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Ariana et al., 2020). Pertimbangan pemanfaatan modul sebagai metode pembelajaran untuk pengembangan materi pendidikan adalah karakteristiknya yang adaptif, mandiri, mendukung pembelajaran mandiri, dan mudah

digunakan. Keunggulan-keunggulan ini menjadikan modul lebih unggul dibandingkan dengan jenis bahan belajar lainnya (Azzahra et al., 2022).

2. Literasi

a. Pengertian Literasi

Literasi merupakan kemampuan manusia dalam memanfaatkan potensi dan keterampilannya di kehidupan sehari-hari, yang meliputi kemampuan membaca dan memahami dunia sekitarnya (Ruang Guru, 2022). Konsep literasi berkaitan dengan kemampuan individu dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi untuk mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Oktarini & Evri, 2020). Lebih jauh, literasi tidak terbatas pada kegiatan membaca dan menulis saja, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis dan pemanfaatan berbagai sumber pengetahuan, baik berbentuk cetak, visual, maupun digital (Rohim & Rahmawati, 2020). Sejalan dengan pandangan Education Development Center, literasi bukan sekadar keterampilan dasar membaca dan menulis, tetapi merupakan kemampuan yang lebih luas dari itu, yang mencakup pemanfaatan potensi dan keterampilan individu dalam kehidupan sehari-hari (Ruang Guru, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi tidak hanya terbatas pada aktivitas membaca dan menulis, melainkan juga mencakup kemampuan lebih luas individu dalam mengelola dan mengimplementasikan informasi yang diperoleh dalam konteks kehidupan sehari-hari. Hal ini memungkinkan individu untuk menghadapi berbagai perubahan dan tantangan yang dihadapi dengan lebih efektif.

b. Indikator Literasi

Menurut (Arnawa, Nengah, et al. 2022), adapun aspek-aspek serta indikator yang terdapat dalam literasi terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Indikator Literasi

Aspek literasi	Indikator kemampuan Literasi
Menggunakan bahasa untuk menghubungkan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempertahankan komunikasi dengan baik - Mengungkapkan gagasan bacaan - Memahami bahasa yang baik untuk berkomunikasi - Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tujuan bacaan
Memahami bacaan secara tersirat dan tersurat	<ul style="list-style-type: none"> - Menanggapi isi bacaan sesuai pendapatnya - Menunjukkan pemahaman kritis terhadap bacaan
Melakukan perintah sesuai bacaan dan membuat makna	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami bacaan yang telah dibaca - Bertanya secara aktif
	<ul style="list-style-type: none"> - Memilih teks sesuai tujuan tertentu - Menanggapi simbol dan teks secara bermakna - Memahami makna yang terkandung dalam bacaan - Menyimpulkan bacaan

Mendeskripsikan bacaan secara simbolis	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan ide dan teori dalam berbagai cara - Menyampaikan makna secara simbiolis - Membuat teks untuk berbagai tujuan - Memahami konvensi teks
--	--

3. Kearifan Lokal

Kebudayaan yang mendiami suatu daerah merupakan suatu anugerah yang sangat berharga. Sibarani (2015) mendefinisikan kearifan lokal sebagai bentuk pengetahuan asli yang berasal dari nilai leluhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan. Kearifan lokal adalah bagian dari kebudayaan suatu masyarakat daerah yang tidak dapat terpisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri dan selalu diwariskan untuk dilestarikan (Murniati et al., 2022). Beberapa contoh kearifan lokal dapat ditemukan dalam bentuk cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan tradisional (Fitriani, 2017). Kearifan lokal merupakan pengetahuan yang diperoleh oleh masyarakat setempat melalui akumulasi pengalaman serta diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan kondisi alam setempat (Anida & Eliza, 2020). Mempelajari kearifan lokal sangat penting untuk memastikan kelestariannya agar tidak hilang di tengah perkembangan globalisasi saat ini (Subawa, 2018).

Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur kebudayaan harus terus dilaksanakan karena kearifan lokal merupakan bentuk kecerdasan yang dimiliki oleh kelompok etnis tertentu dan diperoleh melalui pengalaman kolektif masyarakat (Khasanah, 2018). Dengan kata lain,

kearifan lokal adalah hasil dari pengalaman masyarakat di suatu daerah tertentu dan belum tentu dimiliki oleh masyarakat di daerah lain. Nilai-nilai tersebut akan tertanam kuat dalam masyarakat setempat dan telah melalui proses panjang yang berlangsung seiring dengan eksistensi masyarakat di daerah tersebut (Fajarini, 2014). Kearifan lokal yang akan menjadi isi substansi modul yang dikembangkan adalah kearifan lokal daerah Pacitan. Adapun kearifan lokal daerah Pacitan menurut data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pacitan terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2.3 Kearifan Lokal Pacitan

No.	Kearifan Lokal Pacitan	Deskripsi
1.	Pantai Klayar	Pantai Klayar adalah salah satu pantai terindah di Pacitan, Jawa Timur. Pantai ini terkenal dengan pasir putihnya yang halus, air lautnya yang biru jernih, dan tebing-tebing batu karang yang menawan. Pantai Klayar juga dijuluki sebagai Seruling Samudra hal ini dikarenakan adanya sebuah fenomena alam yang unik, yaitu lubang di karang yang menghasilkan suara seperti seruling saat terhantam ombak. Lubang ini terletak di tebing batu karang di sisi barat pantai.
2.	Tari Kethek Ogleng	Tari Kethek Ogleng merupakan seni budaya asli Pacitan sekaligus menjadi salah satu ikon budaya Kota 1001 Gua ini. Diciptakan oleh Sutiman pada tahun 1962, tarian ini terinspirasi dari perilaku kethek (kera) yang ada di hutan sekitar rumahnya. Sutiman sendiri adalah seorang seniman asal Dusun Sompok, Desa Tokawi, Kecamatan Nawangan, Pacitan.
3.	Upacara Adat Sedekah Laut	Upacara Adat Sedekah laut adalah tradisi yang dilakukan oleh masyarakat pesisir di Pacitan, Jawa Timur, sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rezeki dari laut dan memohon keselamatan serta tolak bala. Tradisi ini biasanya diadakan setiap tahun pada bulan Syawal atau 1 Muharram.

4. Jadah Bakar	Jadah bakar adalah jajanan tradisional khas Pacitan, Jawa Timur yang terbuat dari beras ketan putih. Jajanan ini memiliki tekstur yang kenyal dan rasa yang gurih biasanya disajikan dengan parutan kelapa dan gula merah di atasnya, membuatnya digemari oleh banyak orang.
5. Tahu Tuna	Tahu tuna adalah makanan khas Pacitan, Jawa Timur yang terbuat dari perpaduan tahu dan ikan tuna. Makanan ini memiliki rasa yang gurih dan tekstur yang unik, menjadikannya salah satu kuliner favorit sekaligus oleh-oleh khas jika berkunjung di Pacitan.
6. Pantai Kasap	Pantai Kasap merupakan sebuah pantai di Desa Watu Karung, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Pantai ini terkenal dengan keindahannya yang luar biasa, dengan gugusan pulau-pulau kecil, tebing karang yang tinggi, dan air laut yang jernih. Keindahannya bahkan dijuluki sebagai “Raja Ampat-nya Jawa Timur”.
7. Goa Gong	Goa Gong adalah sebuah gua wisata yang terletak di Desa Bomo, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Gua ini terkenal dengan keindahan alamnya yang luar biasa, dengan berbagai stalaktit dan stalagmit yang terbentuk selama jutaan tahun. Goa ini dinamai Goa Gong karena jika kita memukul stalaktit menggunakan tangan akan menciptakan suara yang mirip dengan suara alat musik bernama Gong, maka dari itu goa ini dinamai Goa Gong.
8. Pemandian Banyu Anget	Pemandian Banyu Anget di Pacitan adalah sebuah tempat wisata yang menawarkan pengalaman relaksasi dan kesegaran. Berlokasi di Jl. Arjosari-Banyu Anget, Desa Karangrejo, Kecamatan Arjosari, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, Indonesia, pemandian ini memiliki daya tarik yang unik dan menarik perhatian para pengunjung. Udara segar dan ketenangan alam di sekitar pemandian menciptakan suasana yang cocok untuk bersantai dan melepaskan penat. Pemandian ini dikenal karena airnya yang hangat dan mengandung belerang. Kadar belerang dan zat kapur di air Banyu Anget sangat rendah, sehingga cocok untuk berendam dan merasakan manfaat kesehatan.

4. Quick Response Code (*Qr Code*)

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Sekolah-sekolah dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan

abad ke-21. Daryanto dan Karim (2017) berpadangan bahwa dalam konteks revolusi industri 4.0, peserta didik diharapkan menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi untuk aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting saat ini. Salah satu cara untuk mengaplikasikan teknologi dalam pendidikan adalah dengan mengintegrasikan sumber belajar dengan teknologi.

Pengintegrasian teknologi ke dalam sumber belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *Quick Response Code (QR Code)* di dalam buku teks pelajaran agar lebih mudah diakses. Rouillard dalam Salma (2020) menyatakan bahwa *QR Code* adalah gambar matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menerjemahkan data yang tersimpan dengan cepat. *QR Code* dapat menampung lebih banyak informasi dibandingkan dengan barcode biasa. Bahan ajar cetak yang masih sangat dibutuhkan oleh peserta didik akan menjadi lebih fungsional dan menarik jika dipadukan dengan teknologi *QR Code* (Durak et al., 2016). Selain itu, *QR Code* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran mandiri maupun kolaboratif (Fatihhasari & Hakim, 2019).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang signifikan terkait hubungannya dengan pengembangan modul literasi yang dilakukan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sirate dan Ramadhana (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran matematika

berbasis literasi yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis dengan skor 3,73 termasuk kategori sangat valid, dan skor 3,37 termasuk kategori baik dari segi kepraktisan. Modul pembelajaran ini juga memenuhi kriteria efektif dengan persentase ketuntasan 79,19% yang termasuk dalam kategori baik. Persamaan penelitian Sirate dan Ramadhan dengan penelitian saat ini adalah pengembangan modul sebagai bahan ajar. Perbedaan dengan modul ini adalah modul yang dikembangkan Sirate tidak ada materi tentang penomoran dan tidak menambahkan zat yang sesuai dengan karakteristik siswa maka menggunakan model 4-D.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Widiantari et al. (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memperoleh hasil perhitungan skor yang menunjukkan rata-rata skor validitas dan kepraktisan dengan kategori valid dan baik dengan skor rata-rata berjumlah 3,40 untuk validitas dan 3,53 untuk kepraktisan, serta uji keefektifan terkait kemampuan literasi numerasi dan pendidikan karakter dengan kategori baik dengan mendapatkan skor 88,16. Persamaan penelitian Widiantari dengan penelitian saat ini adalah modul yang dikembangkan memuat materi literasi dan numerasi serta menambahkan kearifan lokal daerah sebagai substansinya. Perbedaannya terletak pada bahan ajar yang digunakan serta pendekatan penelitian yang dilakukan Widiantari adalah penelitian kuantitatif sedangkan penelitian saat ini merupakan penelitian *Research and Development*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Soheb dan Widiyanti (2022), hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dengan persentase sebesar 90% dari penilaian para ahli. Kemudian memenuhi kriteria efektif dengan persentase 84,28% dan terakhir mendapatkan kriteria praktis dengan persentase 91,26%. Persamaan penelitian Soheb dan Widiyanti dengan penelitian saat ini adalah modul yang dikembangkan memuat materi tentang numerasi dan pengembangan modul menggunakan model ADDIE sedangkan perbedaanya modul hanya memuat materi numerasi serta tidak menambahkan substansi yang menarik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Kusuma (2023), memperoleh hasil 97% siswa memberikan respon positif terhadap modul, sedangkan 3% memberikan respon negatif. Hal ini menunjukkan bahwa modul tersebut memenuhi standar kualitas "sangat baik". Selain itu, respon guru terhadap semua pertanyaan yang diajukan mencapai tingkat positif sebesar 100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dan memenuhi kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru, dapat disimpulkan bahwa modul literasi numerasi berbasis kearifan lokal di Magetan untuk siswa kelas V SDN Ngegong sangat menarik dan efektif dalam penyampaian materi. Materi yang terdapat dalam modul tersebut disajikan secara terstruktur untuk memudahkan pemahaman siswa, dan hal ini meningkatkan minat siswa dalam

memperdalam pemahaman mereka terhadap literasi budaya lokal daerah Magetan.

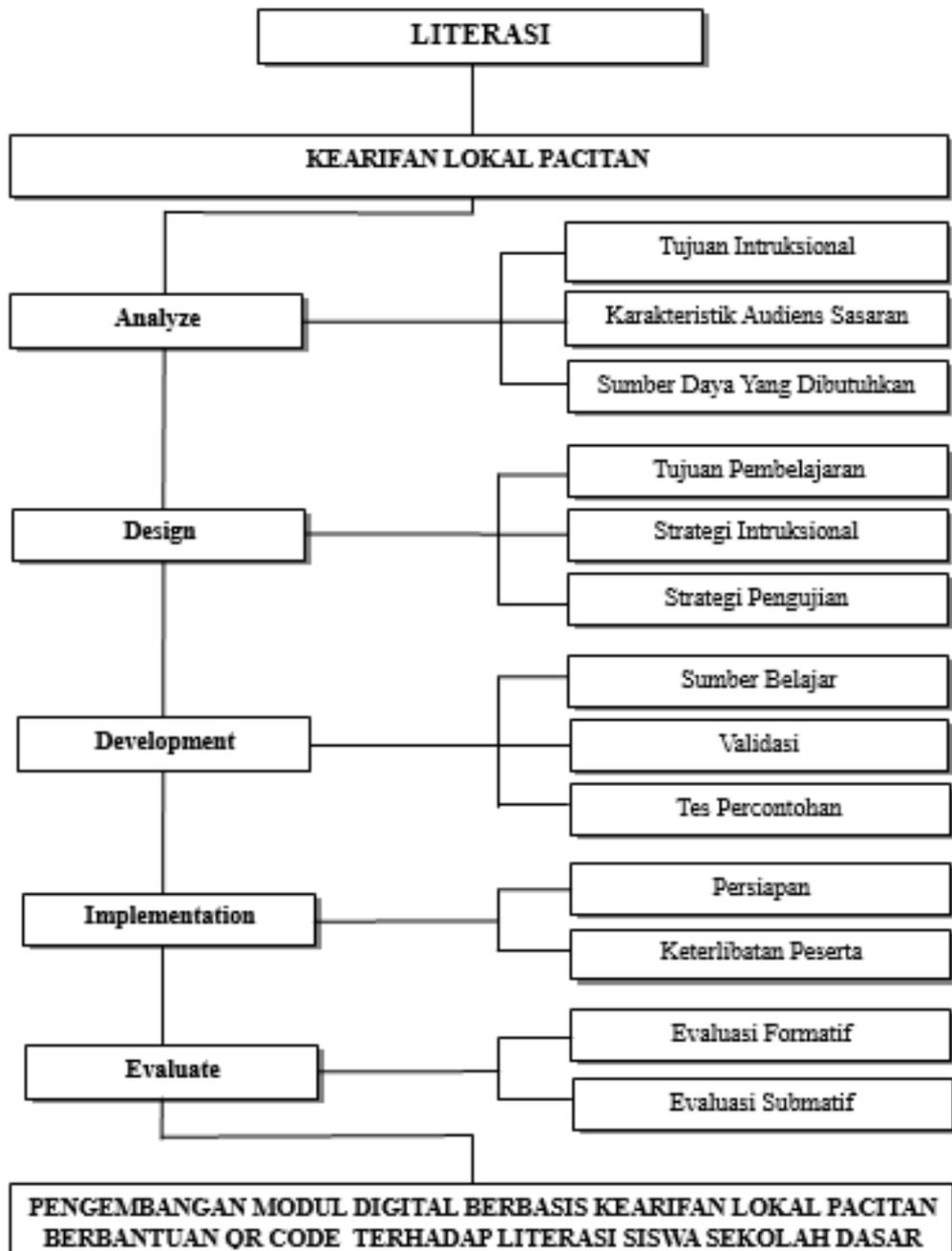
5. Penelitian yang dilakukan oleh Zainab (2024), Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kevalidan modul elektronik berbasis Kearifan Lokal Balumbo Biduk untuk kelas IV pada Tema 7 dan Subtema 1 Pembelajaran 1 menggunakan aplikasi 3D *Page Flip Professional* dinilai sangat valid. Validator media memberikan nilai 4,62 dengan persentase 92,5%, validator materi memberikan nilai 4,4 dengan persentase 88%, dan validator bahasa memberikan nilai 4,4 dengan persentase 88%. Penilaian dari dua validator ahli praktisi juga menunjukkan nilai yang sama, yaitu 4,6, yang mengindikasikan kategori produk sebagai sangat praktis dengan persentase 92%. Uji coba produk dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar, di kelas IV B di SD Negeri 002/VII Pasar Sarolangun. Uji coba pada kelompok kecil yang melibatkan 10 peserta didik untuk mengevaluasi keterbacaan modul elektronik menemukan beberapa masalah, seperti ukuran tulisan yang terlalu kecil, bahasa yang sulit dipahami, gambar yang tidak jelas, dan banyak kesalahan penulisan. Setelah melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan uji coba pada kelompok besar untuk mengevaluasi respons peserta didik. Hasilnya menunjukkan bahwa 45,45% dari total siswa (10 dari 22 siswa) masuk dalam kategori baik.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian dan pengembangan ini berasal dari beberapa kebutuhan yaitu perlunya bahan ajar baru sebagai media belajar siswa terkait materi literasi. Penelitian tentang pengembangan modul telah dilakukan oleh beberapa peneliti lainnya, namun dalam implementasinya modul terdahulu masih butuh penyesuaian agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kearifan lokal daerah dapat dijadikan sebagai substansi dari isi modul literasi, dengan adanya kearifan lokal di suatu daerah dapat dijadikan sebagai sarana peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar salah satunya di daerah Pacitan.

Pengembangan modul literasi dilakukan menggunakan metode ADDIE yang meliputi *analyze, design, development, implementation, dan evaluate*. Pada tahap analisis terdiri dari tujuan instruksional, karakteristik audience sasaran, dan sumber daya yang dibutuhkan. Selanjutnya pada tahap design terdiri dari tujuan pembelajaran, strategi instruksional, dan strategi pengujian. Selanjutnya pada tahap development terdiri dari tahap penyusunan bahan ajar (*learning resources*), melakukan uji validasi ahli, dan melakukan tes percontohan (*pilot test*). Kemudian pada tahap *implementation* modul yang telah dinyatakan valid bisa dilakukan pengujian mulai dari persiapan pengujian di sekolah dasar dan keterlibatan setiap responden. Langkah terakhir adalah tahap *evaluate*

yang mencakup uji formatif dan uji sumatif untuk dijadikan acuan perbaikan produk yang dikembangkan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dalam pengembangan modul yang akan diteliti maka dapat diajukan suatu hipotesis tindakan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul literasi berbasis kearifan lokal Pacitan berbantuan *QR Code* dapat dilaksanakan sesuai prosedur pengembangan ADDIE.
2. Modul mendapatkan penilaian yang valid berdasarkan uji validitas yang dinilai oleh para ahli atau pakar dan dikatakan layak.
3. Modul mendapatkan respon yang positif dari guru dan siswa sehingga modul dapat dikatakan praktis saat digunakan.