

**PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA
BERBASIS *GUIDED INQUIRY* UNTUK LITERASI SASTRA**

SKRIPSI



OLEH:

DYAH AYU SETYO PRAMESTI

NIM. 2002101043

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

Juni 2024

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Modul Multimedia

a. Pengertian Modul

Modul adalah bahan ajar yang dibuat secara terstruktur dan sistematis berdasarkan tujuan pembelajaran, guna membantu siswa belajar secara mandiri sehingga siswa dapat mengukur kemampuannya sendiri (Daely Bimerdin, 2020). Modul bisa dikatakan pengembangan dari bahan ajar (Suryawanto & Lestari, 2021). Modul berperan penting pada proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran (Himawan & Fathonah, 2020).

Modul dapat disebut dengan media belajar mandiri peserta didik, sebab dirancang sistematis dan dilengkapi petunjuk belajar mandiri sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran (Aryawan Rizki et al., 2018; Setiyadi et al., 2017). Modul adalah paket belajar yang berisi satu bahan pelajaran (Wahyuni et al., 2017). Modul memiliki fungsi sebagai bahan rujukan siswa sebab modul mengandung beragam materi yang harus dipelajari siswa (Rustamana et al., 2023).

Modul memberikan kontribusi pada kemajuan pendidikan sebagai penunjang media pembelajaran di sekolah (Ratnawati,

2021). Modul bisa disebut dengan media belajar, dengan modul peserta didik dapat belajar sendiri tanpa guru sebab modul pasti disertai petunjuk penggunaan (Suryawanto & Lestari, 2021). Modul adalah bahan ajar yang dapat dipergunakan untuk meninformasikan materi pembelajaran tertentu (Azizah et al., 2021). Modul bisa dipergunakan peserta didik untuk alat bantu mengembangkan keterampilan dan kemampuan belajar peserta didik (Azizah et al., 2021). Modul juga dapat disebut bahan pembelajaran (*learning materials*) yang memiliki makna bahwa modul berisi materi, tujuan, petunjuk, bahan bacaan, alat evaluasi (Rustamana et al., 2023).

Modul dapat digunakan sebagai media alternatif selain buku cetak (Ramdani & Anita, 2020). Modul dan dapat menjadi variasi dalam pembelajaran untuk memudahkan tenaga pendidik melakukan pembelajaran (Ramdani & Anita, 2020). Modul merupakan media belajar yang digunakan tenaga pendidik untuk proses mengajar dan memiliki peranan yang penting sehingga dapat mengatur bagaimana proses belajar mengajar (Anshary et al., 2024). Modul merupakan alat bantu ajar yang didalamnya berisikan materi, metode, evaluasi yang disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Muthmainna, 2014). Modul telah berkembang yang tadinya hanya modul cetak saja, saat ini modul elektronik juga dikembangkan (Aryawan Rizki et al.,

2018). Modul konvensional merupakan sekumpulan kertas yang bersisi gambar dan teks, sedangkan modul elektronik berwujud gambar, teks, animasi, video dan audio yang berisi informasi digital (Aryawan Rizki et al., 2018). Berdasarkan pendapat para ahli, modul pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran berupa bahan ajar yang disusun secara sistematis sehingga dapat digunakan sebagai alat belajar mandiri peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a. Kelebihan Modul

Modul memiliki bentuk yang dikembangkan dari beberapa media, maka akan semakin memudahkan siswa untuk memanfaatkannya (Muzayyanah et al., 2022). Modul mempunyai beragam manfaat diantaranya; peserta didik dapat menggunakan modul kapan saja secara mandiri, maka aktivitas belajar mengalami peningkatan, peserta didik dapat mengetahui bagaimana progres belajarnya, peserta didik dapat belajar sesuai kemampuannya (Lubis et al., 2015). Modul dapat berguna untuk panduan peserta didik dalam memahami materi (Umma et al., 2020). Modul dapat menarik minat belajar dan membantu proses belajar, bila dibuat semenarik mungkin serta mudah dioperasikan (Lubis et al., 2015) Modul membuat siswa mandiri sehingga peserta didik mencari informasi dan mengerjakan evaluasi (Himawan & Fathonah, 2020).

Modul lebih efisien digunakan sebab dalam penggunaannya tidak perlu bergantung pada media yang lain (Setiyadi et al., 2017). Modul dapat membangkitkan minat atau motivasi belajar, membangkitkan rasa keingintahuan yang tinggi, mempengaruhi psikologis peserta didik (Ramdani & Adesti, 2020). Penggunaan modul sangat efektif dalam membantu penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Ramdani & Adesti, 2020). Berdasarkan pendapat para ahli, modul memiliki beragam kelebihan diantaranya: media pembelajaran mandiri, media yang mudah digunakan, media yang mempermudah pemahaman, media yang menarik, dan media yang meningkatkan motivasi belajar.

b. Pengertian Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai media elemen yang menggabungkan; teks, animasi, grafis, suara menjadi kesatuan yang utuh yang dapat bermanfaat bagi penggunanya (Gunawardhana & Palaniappan, 2016; Pavithra, 2018). Multimedia dapat terdiri dari ide-ide yang solid dan beberapa konsep menggunakan teks, gambar, angka yang membantu guru untuk tujuan pendidikan (Gunawardhana & Palaniappan, 2016). Kombinasi yang ada pada multimedia ialah; teks, data, animasi, grafis, video, audio, suara dimana kombinasi dari elemen-elemen tersebut bisa disajikan lewat komputer (Marjuni & Harun, 2019;

Rahmat, 2015; Suparno, 2018). Komponen multimedia memiliki karakteristik karena gabungan dari gambar, teks, animasi, suara, video (Rahmat, 2015). Gabungan dari komponen tersebut dapat menciptakan sebuah informasi yang komunikatif yang tidak hanya dapat dilihat saja namun bisa didengar, membentuk simulasi, memiliki nilai seni dan animasi yang meningkatkan minat (Rahmat, 2015). Komponen multimedia mempunyai empat komponen penting yaitu; adanya komputer untuk mengkoordinasikan sebagai interaksi, adanya *link* yang menjadi penghubung *user* dengan informasi, adanya alat pemandu pengguna, adanya fitur (mengumpulkan, memproses, mengkomunikasikan informasi) (Rahmat, 2015).

Multimedia merupakan media komunikatif yang digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat seperti berita, hiburan, bisnis, bahkan pendidikan, multimedia digunakan banyak negara untuk menampilkan ide baru (Lumapenet & Fronda, 2022). Multimedia dapat efektif digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar karena bisa memberikan respon yang cepat bagi penggunanya ataupun peserta didik (Gunawardhana & Palaniappan, 2016). Dengan melibatkan multimedia mampu menyempurnakan keterampilan peserta didik, membangun karakter peserta didik, mengidentifikasi tantangan tertentu, dan

meningkatkan kemampuan peserta didik (Gunawardhana & Palaniappan, 2016).

Multimedia telah mengubah interpretasi cara belajar peserta didik dan tenaga pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran (Mantiri, 2014). Multimedia memiliki keuntungan yaitu; menampilkan informasi secara *online*, bisa digunakan untuk simulasi, menampilkan literasi visual, hemat biaya, dapat menyimpan data dalam jumlah besar (Mantiri, 2014). Melalui multimedia mampu meningkatkan kemampuan dan keterampilan pembelajaran dan kinerja akademik (Lumapenet & Fronda, 2022). Mengintegrasikan multimedia dalam pembelajaran mampu mengurangi kesulitan literasi dan nantinya akan meningkatkan keterampilan literasi (Lumapenet & Fronda, 2022). Pemanfaatan multimedia didalam pembelajaran dapat meningkatkan kegiatan belajar peserta didik lewat desain dan penerapan yang tepat (Lumapenet & Fronda, 2022). Pada pendidikan aplikasi multimedia terbagi menjadi 4 tipe yaitu: aplikasi interaktif, aplikasi berbasis teks, aplikasi web, aplikasi *smarthphone* (Babiker, 2015).

Multimedia bisa merangsang pikiran, perhatian, perasaan, minat siswa jika digunakan pada proses pembelajaran (Marjuni & Harun, 2019). Interaksi antara siswa dan guru dapat dipermudah dengan multimedia dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar (Marjuni & Harun, 2019). Pemanfaatan multimedia

merupakan sebuah alternatif media interaktif yang interaktif, efisien, efektif, menarik yang bertujuan membimbing peserta didik ketika belajar agar lebih mandiri dan tentunya akan membantu guru menyelesaikan tugasnya sebagai tenaga pendidik dengan baik (Rahmat, 2015). Berdasarkan pendapat para ahli, multimedia merupakan sebuah alat digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah media menggunakan komponennya yaitu teks, gambar, grafik, animasi, audio, visual yang dapat memudahkan penggunaannya untuk mengakses informasi tertentu.

c. Pengertian Modul Multimedia

Modul multimedia merupakan penggabungan dari teks, gambar, video, audio yang ada pada media komputer (Azizah et al., 2021). Modul multimedia berisi teks, audio, visual gambar, dan juga berbentuk bacaan, kuis, kumpulan tugas, tes, simulasi, animasi, permainan (Novia et al., 2022). Modul multimedia dapat memunculkan gambar, animasi, video yang memiliki keuntungan bagi siswa untuk dapat belajar mandiri (Muthmainna, 2014). 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). Multimedia bisa membantu memahami pembelajaran dengan menyajikan pengalaman dunia nyata, meningkatkan

stabilitas dengan bantuan alat audio visual yang menghasilkan lingkungan belajar yang fleksibel (Gunawardhana & Palaniappan, 2016).

Modul berbasis teknologi multimedia dapat memperjelas materi sehingga berpengaruh terhadap pemahaman siswa (Harmawati et al., 2016). Ketika menggunakan modul multimedia, sikap peserta didik menunjukkan hal yang positif (Oktavia et al., 2019). Modul multimedia memiliki akses yang mudah lewat beragam media seperti *handphone*, laptop, maupun komputer (Muzayyanah et al., 2022). Modul yang digabungkan dengan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dan dianggap tepat untuk kebutuhan siswa yang sesuai dengan gaya belajar mereka (Muthmainna, 2014). Modul multimedia lebih menarik sebab adanya visual yang nyata serta efektif penggunaannya (Muthmainna, 2014). Berdasarkan pendapat para ahli, modul multimedia merupakan bahan ajar yang disusun secara terstruktur dan sistematis serta terintegrasi dengan teknologi lewat komponen multimedia berupa teks, gambar, animasi, audio, visual.

2. *Guided Inquiry*

a. Pengertian *Guided Inquiry*

Inkuiri merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris (*inquiry*) yang memiliki arti penyelidikan atau investigasi (Herdiana et al., 2021). Model pembelajaran *inquiry*

mempersiapkan peserta didik untuk bisa melakukan percobaan secara mandiri (Herdiana et al., 2021). *Inquiry* merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan serta memahami dengan menanya, pengamatan, penelusuran, analisis, evaluasi (Septiani & Susanti, 2021). Model pembelajaran *inquiry* merupakan model yang berfokus pada proses bernalar kritis dan bisa membangun pengetahuannya sendiri atau bisa disebut konstruktivisme (Herdiana et al., 2021; Septiani & Susanti, 2021). Tahap *inquiry* menguraikan masalah, membuat sebuah dugaan, menyusun dan melakukan eksperimen, menganalisis data, dan menyimpulkan (Septiani & Susanti, 2021). *Guided inquiry* berfokus pada cara siswa mengolah informasi yang didapatnya dan bagaimana cara siswa berpikir (Rizki et al., 2021).

Guided inquiry mampu membangun kecakapan berpikir yang kritis, logis, sistematis yang harapannya peserta didik bisa membangun pengetahuannya lewat kegiatan pengamatan dan analisis (Herdiana et al., 2021). Model pembelajaran *guided inquiry* dapat terbukti meningkatkan segala jenis kecakapan yang wajib dimiliki peserta didik (Kuswanto et al., 2021). Model pembelajaran tersebut bisa mendidik peserta didik untuk bisa bernalar kritis, berani mengkomunikasikan pendapat dan menemukan pengetahuannya sendiri untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi (Kuswanto et al., 2021).

Guided inquiry dapat memfasilitasi ruang belajar berdasarkan gaya belajar setiap peserta didik (Kuswanto et al., 2021). Model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat membuat peserta didik aktif dalam proses belajar, itu disebabkan karena mendorong siswa bertanya ketika pembelajaran (Pratiwi et al., 2021). Pemanfaatan *guided inquiry* sebagai desain pembelajaran dapat membuat siswa mendapatkan kemahiran menggunakan media dan sumber belajar pada saat proses kegiatan belajar mengajar (Rusyadi, 2016). Peserta didik akan dibantu pada saat mengembangkan kompetensi terkait pembelajaran, menguasai materi, kemampuan berdiskusi, kemampuan menulis, bekerjasama dan bersosialisasi (Rusyadi, 2016). Inkuiri terbimbing yang disertai dengan simulasi, dinilai dapat bermanfaat bagi peserta didik (Wen et al., 2020).

Pada model pembelajaran *guided inquiry* siswa dan guru mempunyai peran yang penting untuk memberikan pertanyaan, menjabarkan jawaban, mengkonstruksi materi serta kasus (Jack, 2013). Berdasarkan pendapat para peneliti terdahulu bahwa *guided inquiry* merupakan salah satu model pembelajaran yang memiliki tahapan kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, membuat hipotesis, merancang percobaan, melakukan analisis data, membuat kesimpulan, implementasi lanjutan, yang mana berfokus pada kemampuan berpikir, keterampilan, kemampuan

investigasi secara ilmiah sehingga dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan dapat direncanakan, ditargetkan, dan diawasi.

b. Karakteristik *Guided Inquiry*

Guided inquiry merupakan model pembelajaran dilandasi pada konstruktivisme atau membentuk pengetahuan baru didalam pembelajaran (Puspitasari et al., 2019). *Guided inquiry* memiliki ciri bahwa pembelajaran *child center* dimana peserta didik diwajibkan untuk belajar secara mandiri dan penuh dengan rasa tanggung jawab agar tidak selalu bergantung pada tenaga pendidik (Puspitasari et al., 2019). *Guided inquiry* mengikutsertakan siswa pada pembelajaran secara langsung maka siswa akan aktif dan bisa mengasah kemampuan level tinggi siswa (Rusyadi, 2016).

Model pembelajaran *guided inquiry* mengawali pembelajaran dengan penelusuran permasalahan kemudian ditarik kesimpulannya dengan mandiri (Apriliani et al., 2019). Berdasarkan pendapat para ahli *guided inquiry* memiliki karakteristik yang dapat membuat peserta didik dapat belajar mandiri dengan membangun sendiri pengetahuannya (konstruktivis) dengan peran guru tetap menjadi fasilitator dan mediator.

c. Sintaks *Guided Inquiry*

Menurut (Detagory et al., 2017), langkah-langkah dalam model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah sebagai berikut:

1)menjelas kan suatu fenomena; 2)berkonsentrasi pada pertanyaan; 3)melakukan investigasi; 4)melakukan penelitian; 5) menganalisis data dan fakta; 6)menciptakan pengetahuan baru; dan 7)mengkomunikasikan pengetahuan baru. Menurut (Apriliani et al., 2019), langkah-langkah dalam proses pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut: 1)mengidentifikasi masalah; 2)merumuskan hipotesis; 3)terlibat dalam pemecahan masalah dan analisis; 4)mengumpulkan dan mengatur data; 5)menginterpretasikan hasil analisis dan interpretasi data; dan 6)membuat rekomendasi.

Menurut (Tabun et al., 2019), beberapa contoh tahapan inkuiri terbimbing adalah sebagai berikut: 1)menjawab pertanyaan dan menyelesaikan masalah; 2)membuat hipotesis; 3)melakukan penelitian dan observasi; 4)melakukan uji coba atau demonstrasi untuk memperoleh data; 5)mengumpulkan data dan menganalisis data; 6)menyusun dan menganalisis data; dan 7)merangkum hasilnya. Pendapat lain dari (Juniar et al., 2021) bahwa inkuiri terbimbing memiliki enam langkah, yaitu: 1)menyajikan hipotesis; 2)mengembangkan hipotesis; 3)memfasilitasi diskusi; 4)melakukan analisis data; 5)membuat rencana tindakan; dan 6)menyediakan waktu untuk instruksi dan implementasi lebih lanjut.

Pernyataan tersebut juga sesuai dengan pendapat (Nulhakim et al., 2022), yang mana langkah-langkah inkuiri terbimbing adalah sebagai berikut: 1)orientasi; 2)pemecahan masalah; 3)pengujian hipotesis; 4)pengumpulan data; 5)pengujian hipotesis; dan 6)validasi hipotesis. Berdasarkan pemaparan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sintaks tahapan pembelajaran dari model pembelajaran *guided inquiry* meliputi; orientasi, pengumpulan data, percobaan, analisis, kesimpulan.

3. Literasi Sastra

a. Pengertian Literasi

Literasi ialah bentuk dari empat keterampilan atau kemampuan berbahasa yang meliputi membaca, menyimak, menulis, berbicara, berpikir (Dalimunthe, 2019). Literasi adalah keterampilan yang harus dimiliki manusia (Pratiwi, 2021). Literasi membaca merupakan kemampuan mengerti dan memanfaatkan bahasa tertulis yang dihargai oleh seseorang dan diperlukan oleh masyarakat (Pratiwi, 2021). Salah satu kemampuan yang wajib dikembangkan oleh peserta didik sekolah dasar ialah literasi, dimana mereka dituntut untuk memiliki kemampuan yang terdiri atas literasi bahasa, literasi dasar, literasi digital, literasi baca-tulis, literasi numerasi, literasi budaya kewarganegaraan, literasi finansial, literasi sains (Hijjayati et al., 2022; Maryono et al., 2021; Nudiati & Sudiapermana, 2020).

Literasi memiliki arti yang kompleks dan memiliki arti yang berbeda dari beragam sudut pandang, saat ini literasi memiliki banyak ragam seperti literasi virtual, literasi komputer, literasi keuangan, dan lain sebagainya (Lestari & Mukaromah, 2018). Literasi bisa disebut konstruktivisme sebab menggabungkan pengetahuan yang sudah diketahui sebelumnya dengan pengetahuan yang baru hingga menjadi pengetahuan yang lebih mendalam (Tunardi, 2018). Perluasan makna literasi pada abad 21 ini, didefinisikan sebagai kemampuan membaca dan menulis yang dapat membentuk kemampuan berpikir kritis (Yulia & Eliza, 2021)

Literasi merujuk pada makna menggunakan, memahami, menganalisis, melibatkan, mentransformasi pengetahuan (Yulia & Eliza, 2021). Literasi meliputi keterampilan berpikir dengan sumber pengetahuan, dalam bentuk digital, visual, auditori, dan cetak (Manik et al., 2023). Saat ini literasi tidak hanya sekedar kemampuan membaca dan menulis namun juga literasi digital, visual, multimodal, dan lain sebagainya (Kedra, 2018). Literasi berhubungan dengan bahasa, budaya, pengetahuan, serta berkaitan dengan kemampuan menemukan, menentukan, mengidentifikasi, menggunakan, mengevaluasi, mengkomunikasikan informasi, menciptakan secara terorganisasi dan efektif (Alfiati & Ediyono, 2019). Kemampuan untuk memahami bahasa tertulis atau

informasi yang disajikan lewat membaca dan menulis merupakan literasi (Fitriarti, 2019; Pratiwi, 2021).

Literasi dasar memiliki tujuan untuk memaksimalkan kemampuan seorang dalam literasi baca tulis, digital, budaya, kewarganegaraan, sains, dan numerasi (Rokmana et al., 2023). Seseorang yang bisa memahami isi tulisan dan bacaan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat dikatakan literate (Sujana & Rachmatin, 2019). Keterampilan literasi penting dikuasai dengan baik dikarenakan keterampilan literasi adalah pintu untuk belajar ilmu pengetahuan lain (Manik et al., 2023). Istilah literasi banyak digunakan melalui kemampuan baca tulis dan dapat dipakai dalam aspek kehidupan secara efektif (Klemencic et al., 2023).

Literasi dapat bermanfaat bagi diri sendiri untuk memperoleh pengetahuan sebagai proses perubahan perilaku, maka harus menumbuhkan motivasi berliterasi (Darmawansyah et al., 2023). Seseorang yang memiliki daya literasi akan memiliki kompetensi untuk mencari informasi dan akan berpengaruh pada kompetensi kognitif (Andina, 2017). 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).

Modal utama generasi muda dalam menghadapi masa depan generasi muda membutuhkan literasi sebagai modal menghadapi masa depan (Kurniawan & Parnawi, 2023). Literasi perlu dipupuk agar anak bangsa memiliki kegemaran baca dan tulis (Kurniawan & Parnawi, 2023). Berdasarkan pendapat ahli literasi adalah keterampilan berbahasa yang terbagi dalam beberapa jenis, dimana harus dikembangkan dalam diri seseorang sedari dini sebab literasi memiliki beragam manfaat.

b. Pengertian Sastra

Sastra adalah karya yang dikemas menggunakan media bahasa yang dapat mengungkapkan ekspresi penulis berdasarkan pemikiran, pengalaman, pendapat, perasaan (Mulyono, 2022). Sastra memiliki potensi yang dapat membawa perubahan pada masyarakat sebab sifat sastra yang interaktif sehingga memunculkan semangat perubahan, sumber motivasi dan inspirasi agar mandiri dan merdeka (Suryaman, 2017). Kesusastraan merupakan merupakan tulisan yang indah, sastra juga dapat disebut tulisan (Purwati, 2016). Keindahan bahasa pada sastra adalah bagian dari proses penulis dalam kreativitas memilih kata (Rondiyah et al., 2017).

Sastra berisi eksplorasi terkait kebudayaan, adat istiadat, kebenaran manusia, agama, dan lain sebagainya (Riama, 2020). Sastra dibuat didasarkan pada nilai kemanusiaan yang harapannya dapat mengekspresikan hal implisit ataupun eksplisit (Sukirman, 2021). Isi sastra dapat memberi kesenangan sebab memiliki sifat berirama, harmonis, mengharukan, menarik, menegangkan (Sukirman, 2021). Sastra memiliki nilai untuk pengembangan karakter yakni; nilai spiritual, nilai sosial kultural, nilai psikologis, nilai moral (Sukirman, 2021). Sastra dapat berkontribusi pada kecerdasan manusia lewat tiga dimensi diantaranya; afektif, kognitif, dan psikomotor (Riama, 2020). Sastra digunakan untuk media pengajaran, mengajar, buku petunjuk yang mempunyai nilai estetika (Purwati, 2016; Syarifudin & Nursalim, 2019).

Sastra merangkum hal-hal terkait keindahan, kedamaian, kehidupan sosial, lingkungan hidup, kemanusiaan (Syarifudin & Nursalim, 2019). Prosa fiksi merupakan salah satu jenis karya sastra fiksi yang sengaja dibentuk, dibuat dan diciptakan (Syarifudin & Nursalim, 2019). Sastra dapat menjadi cara meningkatkan karakter kebangsaan yang cukup efektif (Rondiyah et al., 2017) Karya sastra merupakan hasil karya yang dihasilkan dari imajinasi penulis, dimana pada saat penciptaannya, sang penulis bebas berimajinasi dan berkreasi (Muriyana, 2022).

Karya sastra juga memiliki nilai manfaat, selain dari keindahan didalamnya serta dapat menjadi media pemahaman budaya bangsa (Suryaman, 2017). Sastra mampu memberikan nilai manfaat bagi pembaca yakni; hiburan, kemenarikan, intelektual dan pencerahan mental (Suryaman, 2017). Sastra tidak dapat dipisahkan dari kata imajinatif serta estetis (Sayekti, 2015). Sastra memiliki peran pada pembelajaran dalam pembentukan karakter, hal ini sesuai dengan fungsinya bermanfaat dan nikmat (*dulce et ulite*) (Wulandari, 2015). Sastra memiliki potensi yang dapat membawa perubahan pada masyarakat sebab sifat sastra yang interaktif sehingga memunculkan semangat perubahan, sumber motivasi dan inspirasi agar mandiri dan merdeka (Suryaman, 2017). Berdasarkan pendapat para ahli sastra merupakan sebuah karya karangan yang diciptakan berdasarkan imajinasi, perasaan, pengalaman, penulis dan mengandung nilai keindahan didalamnya serta tujuan tertentu.

c. Pengertian Literasi sastra

Literasi sastra merupakan kemampuan seseorang dalam menulis sastra dan membaca sastra (Asmoko et al., 2022). Literasi sastra adalah aktivitas baca tulis yang berkaitan dengan sastra, aktivitas sastra dapat dilakukan dengan membeli buku sastra, membaca buku sastra di perpustakaan, menulis karya sastra (Wedasuwari et al., 2022)

Literasi sastra merupakan gabungan dari kemampuan membaca, menafsirkan, menganalisis karya sastra (Chadijah et al., 2023). Literasi sastra merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti memahami, berpartisipasi, mengapresiasi karya sastra (Chadijah et al., 2023). Pentingnya literasi sastra terletak pada beragam aspek diantaranya; pemahaman terkait budaya, pengembangan kreativitas seseorang, berpikir kritis, peningkatan kebahasaan, adanya apresiasi karya, dan sebagainya (Chadijah et al., 2023). Cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan literasi sastra ialah dengan cara; membaca sastra, berbicara dan menulis sastra, berdiskusi terkait sastra, menggunakan semua media sastra untuk memperluas wawasan (Chadijah et al., 2023).

Kemampuan literasi, menafsirkan, menganalisis karya sastra, berkomunikasi dilibatkan pada literasi sastra dengan memahami karakter, struktur naratif, gaya penulisan, tema (Chadijah et al., 2023). Literasi sastra tidak dapat dipisahkan didalam kemajuan zaman (Danu, 2019). Literasi Sastra adalah aktivitas yang sederhana dan juga kompleks (Asmoko et al., 2022). Pentingnya literasi sastra dan budaya diantaranya; membantu masyarakat mengerti warisan budaya dan identitas nasional yang berguna untuk menghargai dan mempertahankan adanya kekayaan budaya, seseorang yang memahami sastra dapat mengembangkan ekspresi dan kreativitasnya, dengan membaca sastra mengharuskan

pribadi yang berpikir terkait makna atau pesan implisit, seseorang dapat menghargai keberagaman, meningkatkan kualitas bahasa seseorang untuk berkomunikasi dengan baik (Chadijah et al., 2023). Perlu dikembangkannya literasi sastra pada lingkungan masyarakat maupun sekolah (Asmoko et al., 2022). Berdasarkan pendapat para ahli literasi sastra adalah aktivitas membaca, memahami, mengapresiasi, dan menulis yang berhubungan dengan karya sastra.

4. Spesifikasi fitur modul multimedia

a. Teks

Komponen teks pada multimedia digunakan sebagai simbol untuk menjelaskan bahasa lisan (Mokoginta et al., 2019). Sebagai pembuat multimedia bisa memilih jenis *font*, ukuran *font* yang digunakan, warna *font* yang digunakan (Pavithra et al., 2018). Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan menggunakan *font* yang mudah dibaca dengan ukuran (*size*) berbeda pada judul, sub judul, isi materi agar memudahkan peserta didik belajar secara mandiri.

b. Gambar

Gambar memiliki ribuan kata yang dapat disajikan dan dilihat pada multimedia yang tidak terbatas (Pavithra et al., 2018). Komponen gambar merupakan komponen yang menjadikan tampilan lebih menarik dan dapat mengurangi rasa bosan (Mokoginta et al., 2019). Pada penelitian pengembangan ini

komponen gambar akan digunakan untuk melengkapi bacaan literasi sastra agar menarik dan memudahkan peserta didik memahami isi bacaan.

c. Animasi

Animasi mengacu pada gambar grafik yang dapat bergerak (Pavithra et al., 2018). Animasi bisa digunakan untuk menggambarkan karakteristik multimedia yang dibuat (Pavithra et al., 2018). Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan menggunakan animasi yang sesuai dengan bacaan literasi sastra sehingga dapat menjadi pelengkap desain modul multimedia.

d. Video

Komponen video merupakan sekumpulan suara dan gambar yang disatukan, dimana tampilan video diberikan efek yang memperindah (Mokoginta et al., 2019). Video gerak penuh merupakan komponen pada multimedia bisa digunakan untuk menambahkan pesan informasi yang kuat (Pavithra et al., 2018). Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan menggunakan video yang menunjang bacaan literasi sastra.

e. Audio

Komponen audio merupakan komponen yang dapat didengarkan melalui indera pendengaran (Mokoginta et al., 2019). Suara audio dapat membantu dan menarik pengguna informasi

(Pavithra et al., 2018). Pada penelitian pengembangan ini peneliti akan menggunakan audio untuk menyampaikan cerita sastra.

f. Fitur evaluasi

Dalam Pendidikan, evaluasi merupakan komponen penting pada proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Evaluasi digunakan untuk mengetahui keberhasilan suatu tujuan secara sistematis (Muryadi, 2017). Evaluasi adalah proses menganalisa, mengumpulkan mengidentifikasi informasi guna mengetahui hasil belajar siswa (Magdalena et al., 2020). Pada penelitian pengembangan ini peneliti mendesain modul multimedia yang disertai dengan fitur latihan soal pada setiap sub bab materi dan evaluasi keseluruhan materi bab VIII dengan tujuan membantu peserta didik mengetahui kemajuan belajarnya dan membantu guru dalam melakukan penilaian hasil belajar.

B. Kajian Penelititan yang Relevan

1. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Media yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada materi ide pokok paragraf kelas IV, V, VI di 4 SDN yang ada di desa Gembongan. Media yang dibuat telah memanfaatkan multimedia dalam perancangan dan pengembangannya, yang kemudian diwujudkan dalam bentuk *softfile*. Media tersebut dikatakan sangat layak sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Namun pengembangan media tersebut ditunjukkan untuk media pembelajaran pada kurikulum 2013 dan belum menggunakan model pembelajaran (Wardani et al., 2022).

2. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa modul pembelajaran. Media yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada kelas IV di SDN Klojen Malang. Modul yang dikembangkan diwujudkan dalam bentuk cetak. Media ini dikatakan dapat menjadi wadah literasi sastra fiksi yang efektif, sangat valid, dan menarik siswa. Namun pengembangan media tersebut ditunjukkan untuk media pembelajaran pada kurikulum 2013, belum terintegrasi dengan teknologi, dan belum menggunakan model pembelajaran (Mukhlisina, 2017).
3. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa materi ajar cerita anak. Media yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk kelas IV di SDN Brudu Jombang Sumobito. Media tersebut memuat cerita anak yang memiliki nilai-nilai karakter anti bullying dalam bentuk cetak. Media ini dikatakan dapat menjadi wadah literasi sastra yang sangat valid, praktis, menarik minat baca, dan efektif. Namun media tersebut masih belum terintegrasi dengan teknologi belum menggunakan model pembelajaran (Maisaroh, 2023).
4. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa modul cetak berbasis inkuiri terbimbing. Media

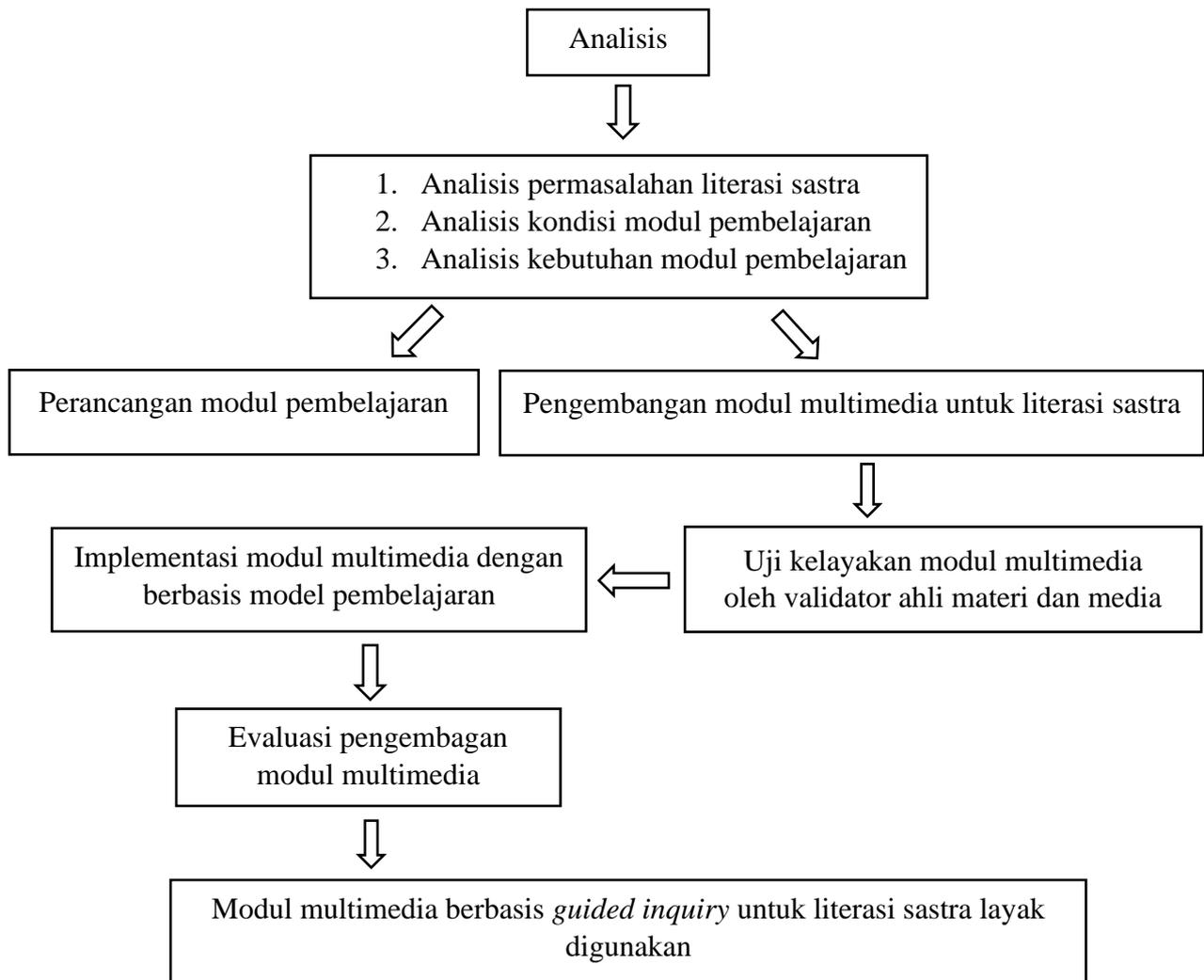
yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk mata pelajaran tematik pada kelas IV SD Islam Al Hikmah Gadang. Media ini dapat digunakan sebagai wadah literasi sastra yang memuat kisah- kisah kepahlawanan Indonesia. Media ini dapat dikatakan layak dan praktis sebagai media belajar. Namun media tersebut ditunjukkan untuk media pembelajaran pada kurikulum 2013 (Sakdiyah & Triwahyudianto, 2023).

5. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa modul elektronik berbasis inkuiri. Media yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk mata pelajaran tematik pada kelas V di SDN 21 Pekanbaru. Media yang dibuat telah memanfaatkan teknologi dalam perancangan dan pengembangannya, yang diwujudkan dalam bentuk *softfile*. Media ini dapat dikatakan valid dan menarik, sebagai media pembelajaran untuk memuat materi pada tema 6 subtema 3. Namun media tersebut ditunjukkan untuk media pembelajaran pada kurikulum 2013 dan kelas V SD (Giatry & Mustika, 2022).
6. Pada penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berupa modul elektronik berbasis inkuiri. Media yang dikembangkan tersebut ditunjukkan untuk mata pelajaran tematik pada kelas V di MIN 2 Pringsewu. Media yang dibuat telah memanfaatkan teknologi dalam perancangan dan pengembangannya. Media ini dapat dikatakan layak dan sangat baik untuk digunakan

sebagai media belajar. Namun media tersebut ditunjukkan untuk media pembelajaran pada kurikulum 2013 dan kelas V SD (Ulya et al., 2023).

C. Kerangka Berpikir

Bedasarkan hasil analisis permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia menggunakan pedoman wawancara dan observasi, ditemukan bahwa peserta didik kesulitan memahami isi bacaan literasi sastra. Hasil analisis kondisi dan kebutuhan modul, ditemukannya bahwa modul pembelajaran hanya tersedia hanya dalam bentuk cetak saja dan membutuhkan modul pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yakni modul digital. Dari hasil analisis, peneliti melakukan perancangan dan pengembangan modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dihasilkannya modul multimedia untuk literasi sastra, lalu diuji melalui tahap penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media. Selanjutnya modul multimedia diimplementasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan berbasis *guided inquiry*. Tahap yang terakhir adalah evaluasi modul multimedia berbasis *guided inquiry* untuk literasi sastra.



Gambar 2. 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Bedasarkan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah pengembangan modul multimedia berbasis *guided inquiry* menggunakan model Addie (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) yang runtut dan sistematis. Modul multimedia berbasis *guided inquiry* untuk literasi sastra layak digunakan siswa kelas IV SD sebagai sarana pembelajaran dan literasi sastra.

