

**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 III

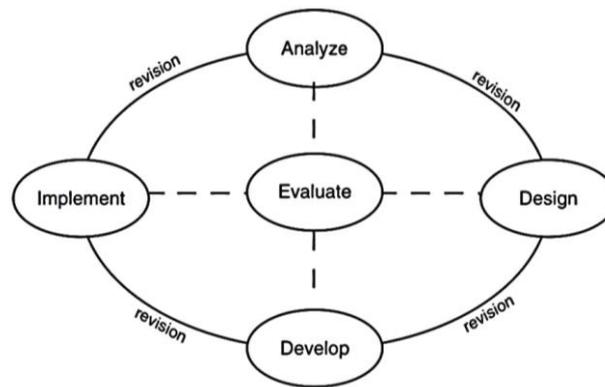
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan modul multimedia berbasis *guided inquiry* untuk literasi sastra. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah jenis R & D (*Research and Development*). Metode penelitian R & D merupakan metode untuk mengembangkan dan menguji produk tertentu (Rustandi & Rismayanti, 2021). Metode penelitian R&D, adalah penelitian yang mengembangkan produk yang ada atau menghasilkan inovasi produk baru yang menarik dan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran (Muqdamien et al., 2021). Sedangkan model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model Addie. Model pengembangan Addie memiliki lima tahapan yakni; analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi (Hidayat & Nizar, 2021).

Model Addie diterapkan pada beragam jenis pengembangan produk seperti bahan ajar, media, model, konsep pembelajaran, metode belajar (Magdalena et al., 2024). Model Addie memiliki kelebihan, sebab setiap tahapannya saling berkaitan dan sistematis dalam pengimplementasiannya (Magdalena et al., 2024). Model Addie memiliki tahapan yang terperinci dan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian. Modul multimedia yang dikembangkan, dapat digunakan peserta didik kelas IV sebagai sarana pembelajaran bahasa Indonesia serta dapat

dijadikan wadah literasi sastra jenis cerpen. Modul multimedia berisi beragam fitur, yang dikembangkan menggunakan komponen multimedia sehingga dapat digunakan peserta didik secara terarah dan mandiri. Maka penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai dengan prosedur dan tahapan model Addie. Berikut bagan Addie (Branch, 2009).



Gambar 3. 1. Bagan Addie

B. Tempat dan waktu penelitian

Tempat penelitian dan waktu penelitian yang dipilih peneliti, sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Islam Salsabila yang terletak di Jl. Rosalia, Bulak, Nglaban, Nganjuk, Jawa Timur. Alasan peneliti memilih sekolah dasar tersebut sebagai tempat penelitian, diantaranya: 1) ditemukannya permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada literasi sastra, 2) SDI tersebut memiliki fasilitas teknologi seperti *LCD* dan *smart tv* namun belum dimanfaatkan dengan maksimal, 3) SDI tersebut belum memfasilitasi peserta didik dengan literasi sastra digital.

2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada bulan Maret hingga bulan Juni di tahun 2024, berikut rincian pelaksanaan penelitian:

Tabel 3. 1. Waktu Penelitian

| No | Nama Kegiatan | Bulan/ Minggu Tahun 2024 | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|--------------------------|---|---|---|-------|---|---|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|
| | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengajuan Judul | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Pengembangan Media | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Pelaksanaan Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Pengolahan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Penyusunan Laporan Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | |

C. Sumber data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data primer dan data sekunder sebagai dasar penelitian pengembangan sebagai berikut:

1. Data primer

Sumber data yang didapat dari data primer diperoleh langsung dari sumber penelitian. Sumber primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data lewat dokumen atau orang lain (Sugiyono, 2022). Sumber data primer dari wawancara dan

observasi (Kaharuddin, 2021). Data yang didapatkan berasal dari hasil wawancara guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik kelas IV terkait bagaimana permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya literasi sastra, kondisi modul yang digunakan dan kebutuhan modul. Data primer juga didapatkan dari hasil observasi kondisi modul yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan kondisi dari sarana prasarana literasi. Sumber data primer juga didapatkan dari hasil penilaian kelayakan produk oleh ahli materi, ahli media, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan peserta didik kelas IV.

2. Data Sekunder

Pada penelitian pengembangan ini, sumber data sekunder didapatkan dari hasil kajian pustaka atau *literature review* beberapa referensi yang relevan dengan penelitian pengembangan ini. Data sekunder berbentuk hasil-hasil penelitian dari beragam sumber pustaka, dokumen, artikel, laporan hasil penelitian yang sesuai (Fuadi, dkk, 2020; Kaharuddin, 2021). Peneliti melakukan kajian pustaka artikel, jurnal, dan buku yang telah dipublikasikan pada media digital maupun cetak. Data tersebut kemudian dianalisis, dikaji, dikompilasi, dan disimpulkan (Fuadi, dkk, 2020).

D. Populasi dan sampel

Populasi dan sampel saling berkaitan satu sama lain dan menjadi bagian penting dalam penelitian (Waruwu, 2023). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti menentukan populasi dan sampel sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi dalam penelitian merupakan keseluruhan elemen meliputi subjek dan objek dengan karakteristik dan ciri- ciri tertentu (Amin et al., 2023). Populasi adalah total subjek yang diteliti dan diukur, yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki karakteristik dan kuantitas tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian pengembangan ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDI Salsabila yang berjumlah 22 anak. Jumlah peserta didik laki- laki ada 15 anak dan peserta didik perempuan berjumlah 7 anak. Rentang usia pada populasi penelitian pengembangan ini 9 - 10 tahun. Dengan latarbelakang dan karakteristik yang sama yakni kurikulum, permasalahan literasi, dan kebutuhan.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sumber data yang sebenarnya (Amin et al., 2023). Teknik pengambilan data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah sampling total. Sampling total merupakan teknik pengambilan sampel yang menjadikan semua anggota populasi sebagai sampel

(Sugiyono, 2022). Teknik ini digunakan untuk jumlah populasi yang kurang dari 100, sehingga keseluruhan populasi dijadikan sampel sebagai subjek ataupun responden yang dipelajari dan memberi informasi (Sugiyono, 2022).

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, observasi, angket, sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan penggalian informasi dari narasumber secara langsung melalui sebuah percakapan (Waruwu, 2023). Wawancara yang digunakan peneliti adalah jenis wawancara tidak terstruktur. Pada wawancara tidak terstruktur peneliti belum mengetahui data yang akan diperolehnya, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden (Sugiyono, 2022). Teknik pengumpulan data lewat wawancara dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan juga peserta didik. Wawancara yang dilakukan berpedoman pada lembar wawancara yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3. 2. Pedoman Wawancara

| No | Pertanyaan |
|------------------------|--|
| 1. Guru mata pelajaran | <p>Bagaimana media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Bagaimana kondisi modul yang digunakan?</p> <hr/> <p>Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Bagaimana pemanfaatan modul pada mata pelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Bagaimana kondisi media literasi pada mata pembelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Bagaimana pemanfaatan media untuk literasi?</p> <hr/> <p>Adakah kendala guru dalam mengembangkan modul dan media?</p> <hr/> <p>Adakah permasalahan yang dihadapi peserta didik ketika pembelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Bagaimana kebutuhan media untuk literasi sastra siswa kelas IV?</p> <hr/> <p>Modul seperti apa yang dibutuhkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia?</p> |
| 2. Peserta didik | <p>Adakah permasalahan yang dihadapi ketika pembelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Adakah media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia?</p> <hr/> <p>Apakah media pembelajaran bahasa Indonesia disertai dengan bacaan literasi yang sesuai?</p> <hr/> <p>Apakah modul pembelajaran untuk pelajaran bahasa Indonesia tersedia?</p> <hr/> <p>Apakah modul pembelajaran yang tersedia memudahkan proses belajar?</p> <hr/> <p>Modul pembelajaran seperti apa yang disukai?</p> <hr/> <p>Bacaan literasi sastra seperti apa yang disukai dan dibutuhkan?</p> |

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan aktivitas sasaran penelitian pada lokasi penelitian secara langsung, yang kemudian melakukan pengumpulan data (Waruwu, 2023). Observasi yang digunakan peneliti adalah jenis observasi terstruktur. Observasi terstruktur dirancang sistematis terkait dimana tempatnya dan apa yang akan diamati (Sugiyono, 2022). Teknik pengumpulan data lewat kegiatan observasi dilakukan peneliti dengan mengamati modul yang tersedia dan sarana prasarana literasi yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDI Salsabila. Pengumpulan data menggunakan observasi berpedoman pada lembar observasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 3. 3. Pedoman Observasi

| No | | Aspek observasi |
|----|------------------|---|
| 1. | Modul | Apakah modul ajar tersedia? |
| | | Apakah modul pembelajaran tersedia? |
| | | Apakah modul ajar sesuai dengan kurikulum? |
| | | Apakah modul ajar sesuai CP dan TP? |
| | | Apakah modul ajar untuk mata pelajaran bahasa Indonesia tersedia? |
| | | Apakah modul pembelajaran yang ada sesuai dengan CP dan TP? |
| | | Apakah modul pembelajaran digital tersedia? |
| | | Apakah modul pembelajaran yang tersedia disertai dengan bacaan literasi sastra? |
| 2. | Sarpras literasi | Apakah sarana literasi tersedia? |
| | | Apakah prasarana literasi tersedia? |

| No | Aspek observasi |
|----|---|
| | Apakah prasarana literasi yang tersedia dapat menunjang literasi digital? |
| | Apakah sarana literasi digital tersedia? |
| | Apakah bacaan sastra tersedia? |
| | Apakah bacaan sastra cerpen tersedia? |

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pernyataan dan pertanyaan tertulis untuk mendapatkan data dari responden (Waruwu, 2023). Teknik pengumpulan data lewat angket dilakukan peneliti dengan memberikan lembar angket yang berisi pertanyaan kepada validator ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan dan menyempurnakan modul sebelum diimplementasikan pada sasaran penelitian.

Hasil dari validasi modul oleh ahli media dan materi, selanjutnya dilakukannya revisi berdasarkan saran dan komentar yang diberikan. Setelah modul diimplementasikan atau diuji cobakan pada pembelajaran, guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik mengisi lembar angket. Pemberian angket pada validator dan responden berpedoman pada lembar angket yang telah ditentukan sebelumnya, sebagai berikut:

Tabel 3. 4. Validasi Ahli Media

| NO | ASPEK DAN INDIKATOR |
|---------------------------------------|---|
| Aspek Umum | |
| 1. | Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda) |
| 2. | Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif) |
| 3. | Unggul (memiliki kelebihan di banding multimedia pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional) |
| Aspek Rekayasa Perangkat Lunak | |
| 4. | Efektif dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran |
| 5. | Reliabilitas (kehandalan) |
| 6. | Maintainable (dapat dipelihara atau dikelola dengan mudah) |
| 7. | Usabilitas (mudah digunakan pengoperasian dan sederhana dalam pengoprasian) |
| 8. | Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/ <i>software/ tool</i> untuk pengembangan |
| 9. | Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai <i>hardware</i> dan <i>software</i> yang ada) |
| 10. | Pemaketan program media pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi |
| 11. | Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, dan lengkap), penggunaan, <i>troubleshooting</i> (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, dan menggambarkan alur kerja program) |
| 12. | Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain) |
| Aspek Komunikasi Visual | |
| 13. | Komunikatif: unsur visual mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa |
| 14. | Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian |
| 15. | Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat |
| 16. | <i>Unity</i> : menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif) |

| NO | ASPEK DAN INDIKATOR |
|-----------|---|
| | Aspek Bahasa |
| 17. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif |
| 18. | Kesesuaian kalimat dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia |
| 19. | Kalimat yang digunakan pada modul multimedia jelas atau tidak berulang- ulang |
| 20. | Ketepatan pemilihan bahasa dan penggunaan istilah dalam menguraikan materi |
| 21. | Bahasa yang digunakan sesuai dengan kosakata baku pada KBBI |
| | Modifikasi peneliti dari Sakdiyah & Triwahyudianto, 2023 |

Tabel 3. 5. Validasi Ahli Materi

| NO | ASPEK DAN INDIKATOR |
|-----------|---|
| | Aspek Pembelajaran |
| 1. | Kejelasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran |
| 2. | Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum |
| 3. | Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran |
| 4. | Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar |
| 5. | Kesesuaian antara materi, media dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran |
| 6. | Kemudahan untuk dipahami |
| 7. | Sistematika yang runut, logis, dan jelas |
| 8. | Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi dan latihan |
| 9. | Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran |
| | Aspek Substansi Materi |
| 10. | Kesesuaian materi secara teori dan konsep |
| 11. | Ketepatan penggunaan istilah sesuai bidang keilmuan |
| 12. | Kedalaman materi |
| 13. | Kesesuaian materi dengan perkembangan belajar siswa |
| 14. | Kesesuaian latihan soal dengan materi |
| | Aspek Penilaian Kontekstual |
| 15. | Keterkaitan materi dengan situasi faktual siswa |
| 16. | Kemampuan mendorong hubungan pemahaman konstruktivis siswa |
| 17. | Penyajian materi dapat mengkontruksi pengetahuan siswa |

- | | |
|-----|--|
| 18. | Penyajian materi dapat merangsang menemukan pengetahuannya sendiri |
| 19. | Penyajian materi disertai dengan rangkuman/ glosarium |
| 20. | Penyajian materi disertai tes untuk penilaian hasil belajar |

Aspek Kelayakan Penyajian

- | | |
|-----|---|
| 21. | Teknik penyajian materi yang runtut dan terstruktur |
| 22. | Teknik penyajian latihan soal pada setiap sub bab |
| 23. | Teknik penyajian soal evaluasi |

Modifikasi peneliti dari Egok & Hajani, 2018

Tabel 3. 6. Angket Respon Guru

| NO | ASPEK DAN INDIKATOR |
|--------------------------------|---|
| Aspek Isi Materi | |
| 1. | Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran |
| 2. | Kesesuaian isi materi dengan tujuan pembelajaran |
| 3. | Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa |
| 4. | Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, dan latihan |
| 5. | Sistematika yang runtut, logis, dan jelas |
| Aspek Penyajian Materi | |
| 6. | Penyajian materi pada modul multimedia mudah dipahami |
| 7. | Penyajian materi pada modul multimedia memotivasi siswa belajar |
| 8. | Penyajian komponen multimedia (teks, gambar, animasi, audio, audio visual) sesuai dengan materi |
| 9. | Penyajian latihan soal dan evaluasi sesuai dengan materi |
| 10. | Penyajian latihan soal dan evaluasi sesuai dengan kemampuan siswa |
| Aspek Penggunaan Produk | |
| 11. | Kemudahan dan keefektifan penggunaan modul multimedia |
| 12. | Kemenarikan penggunaan modul multimedia |
| 13. | Keinteraktifan modul multimedia dengan siswa |
| Aspek Penggunaan Bahasa | |
| 14. | Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif |
| 15. | Penggunaan bahasa Indonesia yang baku sesuai dengan KBBI |
| 16. | Kesesuaian kalimat dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia |

Modifikasi peneliti dari Violadini & Mustika, 2021

Tabel 3. 7. Respon Peserta Didik

| NO | ASPEK DAN INDIKATOR |
|-----------|--|
| 1. | Apakah modul multimedia menarik untuk digunakan pada saat belajar? |
| 2. | Apakah modul multimedia mudah digunakan? |
| 3. | Apakah petunjuk pada modul multimedia mudah dipahami? |
| 4. | Apakah modul multimedia membantu memahami materi bahasa Indonesia? |
| 5. | Apakah materi dalam modul multimedia mudah dipahami? |
| 6. | Apakah bacaan dalam modul multimedia meningkatkan minat membaca? |
| 7. | Apakah soal evaluasi mudah dikerjakan sesuai kemampuan? |
| 8. | Apakah modul multimedia dapat membantu menjawab pertanyaan yang diberikan guru di akhir pembelajaran dengan mudah? |
| 9. | Apakah pembelajaran menggunakan modul multimedia menyenangkan? |
| 10. | Apakah modul multimedia dapat digunakan untuk belajar secara mandiri? |

Modifikasi peneliti dari (Ulya et al., 2023)

Angket yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan peserta didik pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala Likert, disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. 8. Pedoman Skala Linkert

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

(Azis & Rusmana, 2020)

Kriteria kelayakan pada modul multimedia ini diperlukannya teknik analisis data. Adapun langkah-langkah dalam menganalisis kriteria kelayakan pada produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

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

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

Keterangan :

V = Validasi

$TSEV$ = Total Skor Empirik Validator

$S - max$ = Skor Maksimal yang diharapkan

100 = Bilangan tetap

(Sakdiyah & Triwahyudianto, 2023)

- b. Kedua, setelah menghitung skor masing-masing validator kemudian menghitung rata-rata menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$V = \frac{Va1+Va2.....}{Jumlah\ keseluruhan\ validator}$$

Keterangan :

V = Validasi Gabungan

$Va1$ = Validasi ahli 1

$Va2$ = Validasi ahli 2

(Giatry & Mustika, 2022)

- c. Ketiga, setelah dilakukan perhitungan data menggunakan rumus, selanjutnya menyimpulkan hasil penilaian berdasarkan tabel kelayakan media, sebagai berikut:

Tabel 3. 9. Panduan Kelayakan Media

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

(Ayu et al., 2020)

F. Prosedur penelitian dan pengembangan

Pada penelitian ini juga menggunakan model pengembangan prosedural. Model pengembangan prosedural merupakan model pengembangan deskriptif, yang memiliki alur prosedural, dimana setiap langkahnya harus diikuti guna membuat sebuah produk tertentu (Bayani, 2019; Nurhasanah, 2021). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada tahap Addie, sebagai berikut:

1. Tahap analisis

Pada tahap ini dilakukannya analisis yang meliputi; permasalahan dasar dalam pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, bentuk pengembangan yang diperlukan peserta didik (Safitri & Aziz, 2022). Prosedur pengembangan pada tahap ini adalah menganalisis permasalahan pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya literasi sastra, kondisi modul yang digunakan, kebutuhan modul untuk pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan berupa wawancara,

dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik kelas IV. Teknik analisis data observasi juga digunakan pada tahap ini untuk mengamati dan menganalisis modul yang digunakan serta sarana prasarana literasi di SDI Salsabila. Kemudian melakukan analisis kurikulum, CP, TP, Bab, Sub bab.

2. Tahap Perancangan

Tahap desain meliputi; menetapkan tujuan, membuat kegiatan belajar, membuat media pembelajaran, membuat materi, membuat metode untuk evaluasi hasil pembelajaran (Magdalena et al., 2024). Prosedur pengembangan pada tahap ini diawali dengan menyusun instrumen penilain kelayakan produk untuk dijadikan pedoman ketika mengembangkan modul multimedia. Dilanjutkan dengan membuat rancangan isi modul multimedia, menentukan desain modul multimedia dan sumber daya yang digunakan seperti aplikasi atau software.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini dilakukannya pengembangan yang bertujuan untuk membuat dan merevisi produk guna tercapainya tujuan pembelajaran (Safitri & Aziz, 2022). Prosedur pengembangan pada tahap ini adalah mengembangkan modul multimedia dan menguji kelayakan produk oleh validator ahli media dan ahli materi dengan mengisi lembar penilaian validasi. Hal tersebut bertujuan menyempurkan modul multimedia dengan merevisi produk berdasarkan saran dan komentar validator.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan perancangan produk di kelas (Safitri & Aziz, 2022). Prosedur pengembangan pada tahap ini adalah menguji cobakan modul multimedia pada saat pembelajaran bahasa Indonesia. Kegiatan pembelajaran menggunakan modul multimedia disesuaikan dengan modul ajar berbasis *guided inquiry* yang telah disusun sebelumnya. Setelah pembelajaran selesai, peneliti akan memberikan lembar angket respon kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan peserta didik untuk menilai modul multimedia.

5. Tahap evaluasi

Prosedur pengembangan pada tahap ini adalah melakukan evaluasi terhadap hasil uji coba modul multimedia. Hasil dari evaluasi dimanfaatkan guna memberikan *feedback* terhadap pengembangan produk (Safitri & Aziz, 2022). Pada tahap ini memberikan latihan soal dan evaluasi terkait materi bab VIII yang ada pada modul multimedia, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan bantuan modul multimedia.

