

PENGEMBANGAN MODUSIKU (E-MODUL DAN ASESMEN INTERAKTIF BERBASIS LITERASI KEARIFAN LOKAL KUDUS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN KARAKTER

Rani Setiawaty¹, Fatikhatus Najikhah², Wasis Wijayanto³, Lintang Kironoratri⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3,4}

Surel: rani.setiawaty@umk.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this research are (1) to develop Modusiku (e-modules and interactive assessments that are integrated and based on local wisdom literacy) for Indonesian language learning and student character; (2) to test the validation of Modusiku; (3) to test the practicality of Modusiku. This research method is Research and Development with ADDIE model. Based on the results of the study, it shows that first, Modusiku as a medium for learning language and student character have been developed. Second, the results of the media expert validation test scored 81.55% (very feasible), the material expert 80% (very feasible), and the practitioner expert 84% (very feasible). Third, based on the results of the practicality test, it shows that this e-module is very practical to use in learning, with positive responses from teachers by 86% and students by 96%. Thus, Modusiku that has been improved based on the validator's input is considered feasible and practical as a medium for learning Indonesian as well as an effort to instill the character of love for local culture to students.

Keywords: e-Modules, Interactive Assessment, Local Wisdom Literacy, Indonesian Language

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif yang terintegrasi dan berbasis literasi kearifan lokal Kudus) untuk pembelajaran bahasa Indonesia dan karakter siswa; (2) menguji validasi e-modul; (3) menguji kepraktisan Modusiku. Metode penelitian ini adalah Research and Development dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, telah dikembangkan Modusiku sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan karakter siswa. *Kedua*, hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor 81,55 % (sangat layak), ahli materi 80% (sangat layak), dan ahli praktisi 84% (sangat layak). *Ketiga*, berdasarkan hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa Modusiku ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran, dengan respons positif dari guru sebesar 86% dan siswa sebesar 96%. Dengan demikian, Modusiku yang telah disempurnakan berdasarkan masukan validator dinilai layak dan praktis sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia serta sebagai upaya menanamkan karakter cinta budaya lokal kepada siswa.

Kata Kunci: e-Modul, Asesmen Interaktif, Literasi Kearifan Lokal, Bahasa Indonesia

Copyright (c) 2025 Rani Setiawaty¹, Fatikhatus Najikhah², Wasis Wijayanto³, Lintang Kironoratri⁴

✉ Corresponding author

Email : rani.setiawaty@umk.ac.id

HP : 088801141612

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received May 2025, Accepted July 2025, Published July 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan usaha sadar untuk mewujudkan peradaban Indonesia yang kuat secara intelektual, sosial, emosional, dan spiritual. Dalam konteks masa kini, pendidikan karakter memegang peranan yang sangat penting sebagai upaya untuk mengatasi krisis moral yang sedang terjadi. Krisis moral tersebut ditandai dengan maraknya pergaulan bebas, pembulian, pembunuhan, pemerkosaan, pornografi, penyalahgunaan obat-obatan terlarang yang sampai saat ini masih belum dapat diatasi secara tuntas (Rofi'ie, 2017 & Anggraini, 2022). Oleh sebab itu, perlu adanya perbaikan karakter sejak dini.

Salah satu cara menanamkan pendidikan karakter sejak dini di sekolah adalah dengan mengintegrasikan pada pembelajaran. Terutama memasukkan muatan Pendidikan karakter dalam modul pembelajaran siswa. Modul pembelajaran merupakan suatu alat atau rancangan pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, dan digunakan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Maulida, 2022 & Setiawaty et al., 2023).

Inovasi pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Marinita (2018) yang menekankan bahwa kualitas pembelajaran belum dapat tercapai jika guru hanya terpaku pada buku atau modul ajar yang konvensional tanpa ada kreatifitas untuk mengembangkannya secara inovatif. Namun, jika guru menggunakan modul atau buku ajar dan mengemas materi dalam bentuk yang menarik, maka siswa dapat antusias mengikuti pembelajaran. Modul pembelajaran merupakan seperangkat materi substansi pelajaran yang disusun secara

sistematis menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran. Selaras dengan pendapat Manurung et al. (2023) bahwa keberadaan modul memungkinkan siswa untuk belajar secara sistematis, sehingga mereka dapat menguasai suatu kompetensi secara menyeluruh. Berdasarkan analisis awal pada tanggal 10 September 2024 di SD N 4 Kesambi di Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pembelajaran sastra anak belum berjalan optimal. Materi sastra anak yang disajikan guru masih bersifat umum dan belum menyentuh ranah literasi kearifan lokal di lingkungan tempat tinggal peserta didik. Dalam hal ini kearifan lokal Kudus. Selain itu, karakter cinta lingkungan dan gemar membaca siswa masih rendah. Materi sastra anak yang dimanfaatkan guru baru sebatas untuk mengasah keterampilan berbahasa anak. Padahal sastra anak dapat dimanfaatkan juga sebagai literasi kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter terutama karakter cinta tanah air, cinta lingkungan, dan gemar membaca. Literasi kearifan lokal atau yang biasanya juga disebut dengan literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami, bersikap hingga merespon kebudayaan Indonesia sebagai cerminan identitas bangsa (Kusuma, 2022).

Isi materi sastra anak berbasis literasi kearifan lokal dapat berupa cerita kearifan lokal daerah yang berkolerasi dengan dunia anak-anak dan mengandung unsur nilai karakter. Bentuk sastra anak berbasis literasi budaya sangatlah beragam di antaranya puisi, prosa, dan drama yang didalamnya memuat materi budaya kearifan lokal, terutama dalam penelitian ini fokus pada kearifan lokal di Kudus. Kearifan lokal di daerah Kudus meliputi etos Gusjigang, tradisi buka luwur,

tradisi dandangan, tradisi Kupatan, tadisi bulusan, kuliner kudus seperti Jenang kudus, Soto kudus, lentog Kudus, dll.

Penelitian terkait pengembangan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya pada materi sastra anak, telah banyak dilakukan. Beberapa di antaranya dilakukan oleh Kironoratri, et al (2020), Kironoratri et al. (2023), Dwi & Setiawaty (2023), Salam et al. (2023), Tejo et al. (2023) Oktaviana et al. (2023), Giwangsa et al. (2023), Fajrie et al. (2024), dan Yuliana et al. (2024). Namun, hasil-hasil penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan e-modul sastra anak yang mengintegrasikan literasi kearifan lokal sebagai media pembelajaran yang juga diarahkan untuk penguatan pendidikan karakter. Selain itu, belum ditemukan penelitian yang secara terpadu mengembangkan e-modul dengan asesmen interaktif dalam konteks literasi budaya lokal sebagai bagian dari strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermuatan nilai-nilai karakter.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki *novelty* atau kebaruan dalam hal pengembangan e-modul dan asesmen interaktif yang terintegrasi, dengan berbasis literasi kearifan lokal sebagai pendekatan kontekstual. Pengembangan ini tidak hanya ditujukan untuk meningkatkan kompetensi berbahasa siswa, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter melalui pemaknaan budaya lokal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah yang belum banyak disentuh oleh penelitian sebelumnya, yakni integrasi e-modul, asesmen interaktif, literasi kearifan lokal, dan penguatan karakter siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Asesmen interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kuis interaktif yang merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk melakukan upaya kreatif. Pemberian asesmen interaktif merupakan strategi dari seorang guru terhadap peserta didik setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Pelatihan asesmen interaktif ini telah dilakukan sebelumnya oleh Triatmaja et al. (2021) & Pepadu et al. (2023). Adapun, hasilnya menunjukkan bahwa kuis interaktif dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Urgensi penelitian ini adalah e-modul dan asesmen interaktifnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi sastra anak dapat menjadi solusi sebagai sarana literasi kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter dan membangun rasa kebanggaan terhadap identitas budaya sendiri. Materi sastra anak, seperti puisi dikemas sesuai konteks lokal, dapat merefleksikan nilai-nilai karakter dan relevansi budaya yang dekat dengan kehidupan siswa. Hal ini menjadikan sastra anak sebagai media yang strategis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada penguatan karakter.

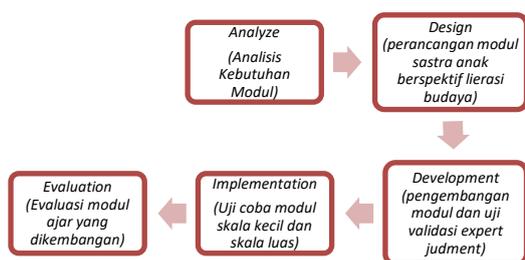
Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* guna mengembangkan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan karakter di sekolah dasar. E-modul ini dirancang agar siswa dapat belajar tentang berbagai bentuk

ekspresi budaya lokal, seperti perayaan tradisional, cerita rakyat, dan kebiasaan masyarakat yang mengandung nilai-nilai karakter. Integrasi asesmen interaktif dalam e-modul juga memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan hal tersebut, fokus utama penelitian ini adalah: (1) Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus); (2) menguji validitas Modusiku yang telah dikembangkan; dan (3) mengukur kepraktisan Modusiku melalui respons guru dan siswa. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam inovasi media pembelajaran yang kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pembentukan karakter siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Tahapan model ADDIE meliputi Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan penelitian

Berdasarkan tahapan penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut. (1) tahap analisis, yaitu analisis potensi dan masalah, analisis kebutuhan serta analisis kompetensi guru dan siswa; (2) tahap desain, yaitu pemilihan materi, merancang

dan mendesain Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus); (3) tahap pengembangan, yaitu merealisasikan rancangan desain produk menjadi nyata dan melakukan validasi produk yang meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa; (4) tahap implementasi, yaitu uji coba produk skala terbatas dan luas; (5) tahap evaluasi, yaitu evaluasi melalui angket respon siswa dan guru terhadap Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus).

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 4 Kesambi Kabupaten Kudus. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI berjumlah 16 siswa. Teknik sampel yang digunakan adalah sampel jenuh atau semua populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, dokumentasi, dan wawancara. Adapun, instrumen penelitian berupa lembar wawancara dan angket. Instrumen wawancara digunakan untuk mendapatkan data analisis kebutuhan. Instrumen angket digunakan untuk mendapatkan data validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selain itu, angket juga digunakan untuk mendapatkan data respon atau tanggapan guru dan siswa. Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan berbentuk checklist dengan skala Likert 1–5. Skala tersebut digunakan untuk mengonversi hasil validasi dan kelayakan menjadi nilai dalam bentuk persentase.

Setelah dilakukan validasi, Langkah selanjutnya yakni dilakukan uji kepraktisan melalui uji coba skala kecil. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data kepraktisan modul melalui respon guru dan siswa. Hasil respon tersebut berupa skor yang diubah menjadi

bentuk persentase. Adapun, hasil penilaian oleh ahli dianalisis dengan perhitungan rumus sebagai berikut:

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Jumlah skor maksimum

Sumber: Arikunto (2009)

Setelah skor penilaian dari para ahli diperoleh, data diklasifikasikan berdasarkan tingkat validitas guna menilai kelayakan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Desain Modusiku

Interval	Kategori	Keterangan
<21%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak layak
21-40%	Tidak Valid	Tidak layak
41-60%	Cukup Valid	Cukup layak
61-80%	Valid	Layak
81-100%	Sangat Valid	Sangat layak

Sumber: Arikunto (2009)

Produk yang dikembangkan dihitung tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru dan siswa dengan rumus penilaian yang sama, tetapi kriteria presentase berbeda sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Desain Modusiku

Interval	Kategori	Keterangan
81-100%	Sangat Praktis	Tidak ada perbaikan
61-80%	Praktis	Sedikit perbaikan
41-60%	Cukup Praktis	Sedikit perbaikan
21-40%	Kurang Praktis	Perlu perbaikan
0-20%	Tidak Praktis	Perlu perbaikan

Sumber: Riduwan & Sunarto (2017)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa telah dikembangkan telah dikembangkan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif yang terintegrasi dan berbasis literasi kearifan lokal Kudus) sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan karakter siswa. Adapun, pengembangan modul tersebut melalui lima tahapan, yakni tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi.

Pertama, pada tahapan *analyze* menunjukkan bahwa pembelajaran sastra terutama puisi di SD 4 Kesambi belum memanfaatkan penggunaan e-modul pembelajaran yang berbasis literasi kearifan lokal terutama budaya lokal Kudus. Selama ini, materi teks didapatkan siswa bersumber pada buku pegangan siswa (buku paket) dan buku LKS yang diberikan oleh sekolah. Hal ini selaras dengan permasalahan yang dihadapi Noviyanti & Hardini, (2021) bahwa ketersediaan buku teks sastra (puisi) yang ada di SD juga belum membuat siswa memahami. Selain itu, ketika siswa Ketika dihadapkan pada analisis soal seperti analisis judul, tema, dan amanat masih mengalami kebingungan dan kesulitan.

Permasalahan yang lain adalah karakter cinta budaya lokal dan gemar membaca siswa masih rendah. Materi sastra anak yang dimanfaatkan guru baru sebatas untuk mengasah keterampilan berbahasa anak. Padahal sastra anak dapat dimanfaatkan juga sebagai literasi kearifan lokal untuk menanamkan pendidikan karakter terutama karakter cinta budaya lokal dan gemar membaca. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa disamping siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik minat, juga membutuhkan media penguatan karakter cinta budaya lokal dan gemar membaca. Hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV menunjukkan bahwa model pembelajaran yang masih dominan digunakan adalah diskusi dan ceramah. Bahan ajar yang digunakan selama ini masih memiliki sejumlah keterbatasan, seperti hanya berupa ringkasan materi dan kumpulan soal. Guru juga belum memiliki bahan ajar yang bersifat inovatif, seperti E-modul pembelajaran yang terintegrasi dengan asesmen interaktif. Oleh karena itu, beberapa analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam mendesain dan mengembangkan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia dan penguatan karakter anak. Adapun materi e-modul yang dikembangkan adalah materi puisi anak.

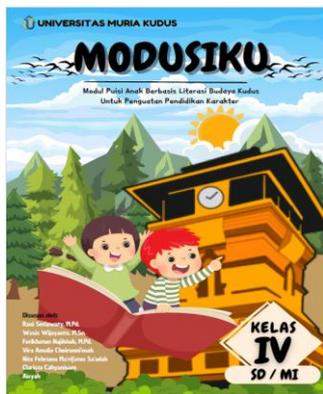
Berdasarkan hasil analisis capaian pembelajaran Bahasa Indonesia diketahui bahwa materi teks puisi pada kurikulum Merdeka terdapat pada fase B dan C yang terdiri atas elemen menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan menulis. Adapun, capaian pembelajaran sebagai berikut (1) peserta didik mampu memahami pesan dan

informasi tentang puisi anak. (2) mengidentifikasi nilai-nilai yang terkandung dalam puisi, (3) Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya. (4) Menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.

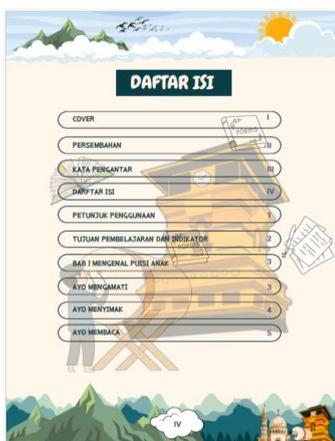
Kedua, tahap *design*. Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya medesign Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus). Perancangan produk mulai dari halaman depan, halaman judul dan penulis, kata pengantar, daftar isi, halaman petunjuk penggunaan, tujuan dan indikator ketercapaian pembelajaran, materi, evaluasi, glosarium, daftar Pustaka, biodata penulis, sampul belakang. Adapun, perancangan materi berbasis kearifan lokal yang ada di daerah Kudus yang didalamnya memuat nilai karakter, seperti religius, menghargai perbedaan, cinta budaya, kebersamaan, kemandirian, dan kreativitas. Kearifan tersebut meliputi monument budaya (Menara Kudus, Masjid Agung Kudus, Situs Pati Ayam), tradisi (barikan, kupatan, dandangan, bulusan), seni tradisional (tari kretek), serta kuliner khas kudus (seperti jenang kudus, soto kudus, dan lentog tanjung).

Pembuatan modul ini menggunakan aplikasi Canva yang memanfaatkan elemen gambar yang menarik, warna yang bervariasi, serta teks yang jelas keterbacaannya. Ukuran modul ini menggunakan ukuran kertas A4. Modul ini dibuat dengan aplikasi yang langsung mengubah bentuk modul yang awalnya berformat pdf menjadi html dengan bantuan Platform *Heyzine*.

Heyzine sendiri merupakan platform untuk membuat E-Modul berbasis flipbook yang dapat ditambahkan video, gambar, grafik, suara, dan tautan seperti kuis interaktif wordwall sehingga tampil lebih menarik. Oleh sebab itu, e-modul dan asesmen interaktif yang berupa wordwall ini terintegrasi dan dapat disebarluaskan melalui link Platform Heyzine. Penggunaan platform ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif dan interaktif. Hasil pengembangan format produk awal ialah sebagai berikut.



Gambar 2. Sampul



Gambar 3. Halaman daftar isi



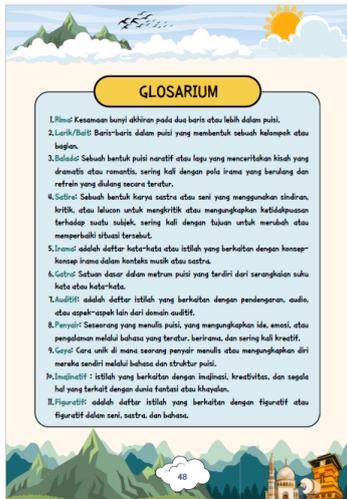
Gambar 4. Materi



Gambar 5. Latihan



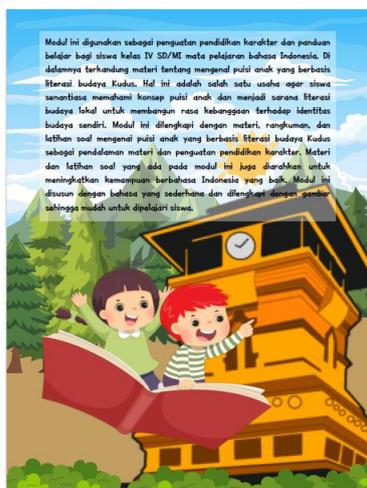
Gambar 6. Tampilan Asesmen



Gambar 7. Glosarium



Gambar 8. Halaman Biografi Penulis



Gambar 9. Halaman sampul belakang

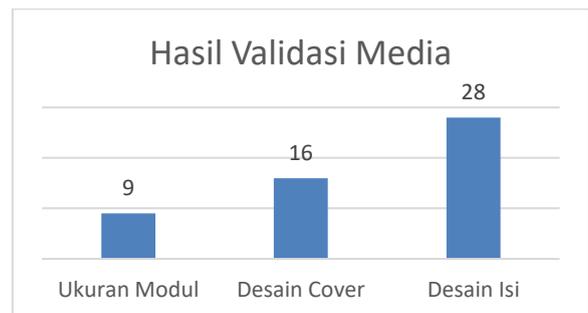


Gambar 10. Tampilan E-Modul dalam Platform Heyzine

Ketiga, penilaian kevalidan produk dilakukan untuk membuktikan kelayakan produk yang dikembangkan. Penilaian kevalidan produk pada penelitian ini dilakukan oleh seseorang yang ahli di bidangnya, pada penelitian ini tim ahli yang diperlukan yaitu tim ahli media, materi dan praktisi. Penilaian angket produk menggunakan skala Likert. Dalam uji validasi ini meminta para validator ahli untuk memberikan pendapatnya mengenai aspek yang ingin diukur oleh peneliti dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan di lembar angket. Berikut adalah rekapitulasi hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli.

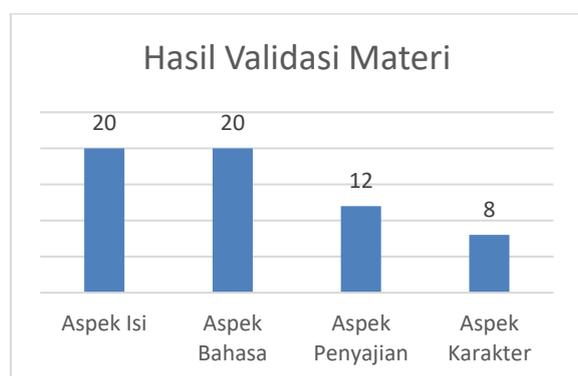
Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli

Validator	N	f	P	Kategori
Ahli media	65	53	81.5%	Sangat Valid
Ahli materi	75	60	80%	Sangat Valid
Ahli praktisi	50	42	84%	Sangat Valid



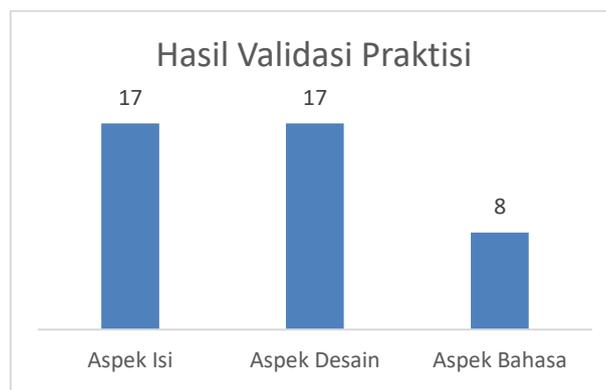
Gambar 11. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan validasi ahli media diperoleh hasil sebagai berikut. Pada aspek ukuran Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) mendapat total skor 9. Aspek kesesuaian ukuran modul dengan strander isi mendapat skor 4, sedangkan kesesuaian ukuran margin dengan kertas mendapat skor 5. Pada aspek desain cover total skor yang diperoleh adalah 16 dan pada aspek desain isi mendapat total skor 28. Keduanya masing-masing mendapat rata-rata skor 4. Dengan demikian, menunjukkan bahwa e-modul dilihat dari aspek ukuran modul, aspek desain cover, aspek desain isi mendapat nilai persentase 81,5% dengan kategori “sangat valid” atau “sangat layak”.



Gambar 12. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan validasi ahli materi diperoleh hasil sebagai berikut. Pada aspek isi dan aspek bahasa memperoleh total skor masing-masing 20 dengan rata-rata skor 4. Pada aspek penyajian mendapat total skor 12 dan aspek karakter mendapatkan total skor 8 dengan rata-rata skor 4. Hal ini juga menunjukkan bahwa Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) dilihat dari aspek isi, aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek karakter mendapat nilai persentase 80% dengan kategori “sangat valid” atau “sangat layak”.



Gambar 13. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Berdasarkan validasi ahli praktisi diperoleh hasil sebagai berikut. Pada aspek isi dan aspek desain Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) mendapat total skor masing-masing 17, sedangkan aspek Bahasa mendapat total skor 8. Sebanyak 10 item pertanyaan validasi praktisi memberikan 8 item dengan skor 4 dan 2 item skor 5. Item yang memperoleh skor 5 yakni aspek gambar yang digunakan sesuai dengan materi dan contoh yang diberikan sesuai dengan materi. Dengan demikian, menunjukkan bahwa modul dari validator praktisi yang meliputi aspek isi, aspek desain, dan aspek bahasa mendapat nilai persentase 84% dengan kategori “sangat valid” atau “sangat layak”.

Tabel 4. Hasil Saran dan Perbaikan dari Validasi Ahli

Validator	Saran	Perbaikan
Ahli media	1. Penggunaan variasi huruf hendaknya tidak berlebihan.	1. Telah diperbaiki penggunaan variasi huruf tidak berlebihan.
	2. Warna judul modul perlu kontras dengan warna latar belakang.	2. Telah diperbaiki warna judul modul kontras dengan warna latar belakang
Ahli materi	1. Perlu diperbanyak	1. Telah ditambahkan

	soal Latihan untuk menumbuhkan karakter mandiri misal, ayo berlatih, ayo membaca, ayo menyimpulkan, dll.	soal Latihan untuk menumbuhkan karakter mandiri misal, ayo berlatih, ayo membaca, ayo menyimpulkan, dll.
	2. Perlu dicantumkan pendukung penyajian materi pada sumber yang valid tidak sekadar jurnal.	2. Telah dicantumkan pendukung penyajian materi pada sumber yang valid seperti buku.
	3. Kata-kata yang kurang familiar dan bernuasa lokal perlu diberikan penjelasan pada glosarium	3. Telah ditambahkan penjelasan kata-kata yang kurang familiar dan bernuasa lokal pada glosarium
Ahli Praktisi	1. Setiap contoh puisi yang bernuansa kearifan lokal Kudus hendaknya disertai gambar asli	1. Telah ditambahkan gambar asli pada setiap contoh puisi yang berbasis kearifan lokal kudus

Keempat, setelah dilakukan validasi modul kepada ahli media, materi, dan praktisi selanjutnya dilakukan uji coba produk skala kecil. Hasil uji coba produk skala kecil dilakukan dengan memberikan respon kepraktisan Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) kepada 1 guru kelas dan 16 siswa kelas IV. Respon tersebut menggunakan skala likert 1-5 dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Kepraktisan Modul

Respon	N	f	P	Kategori
Guru	50	43	86%	Sangat Praktis
Siswa	25	24	96%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa respon guru mendapat total skor 43 dengan persentase 86% atau kategori “sangat praktis”. Kriteria respon ini meliputi kemudahan penggunaan, kemenarikan, keterbacaan teks, kejelasan petunjuk, fleksibilitas penggunaan, reusabilitas, ketepatan pemilihan huruf, tata letak. gambar, dan tulisan, kesesuaian ilustrasi, serta keterpaduan komposisi warna. Adapun, respon siswa mendapatkan total skor 24 dengan persentase 86% atau kategori “sangat praktis”.

Kelima, evaluasi. Berdasarkan hasil evaluasi Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa uji validasi ahli media mendapatkan skor 53 dengan presentase sebesar 81,55 % kategori “sangat layak”, uji validasi ahli materi mendapatkan skor 60 dengan presentase sebesar 80% kategori “sangat layak”, dan uji validasi ahli praktisi mendapatkan skor 42 dengan presentase sebesar 84% kategori “sangat layak”. Adapun, berdasarkan hasil kepraktisan modul yang didapatkan melalui respon guru dan siswa menunjukkan bahwa guru memberikan respon terhadap kepraktisan produk sebesar 86% kategori “sangat praktis” dan respon siswa sebesar 96% kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, menunjukkan bahwa Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak dan praktis setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari ketiga

validator untuk digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa dan menguatkan karakter cinta budaya lokal.

Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan karakter anak yang telah dikembangkan memiliki beberapa keunggulan, diantaranya sebagai berikut. 1) e-modul ini mudah digunakan, dalam hal ini dikembangkan dalam bentuk cetak dan digital; 2) e-modul ini memuat informasi kearifan lokal Kudus sehingga siswa dapat mengetahui budaya-budaya yang ada di daerahnya; 3) gambar yang disajikan merupakan gambar nyata sehingga dapat menarik perhatian siswa. Adapun, kelemahan dari modul ini adalah belum dapat mengakomodasi siswa dengan kemampuan membaca terbatas.

Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Noviyanti & Hardini (2021) yang juga mengembangkan modul pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks puisi. Penelitian mereka menunjukkan bahwa modul tersebut layak digunakan, meskipun memiliki kelemahan yang sama, yaitu kurang sesuai untuk siswa dengan keterbatasan dalam kemampuan membaca. Selain itu, kesesuaian juga terlihat pada hasil pengembangan Anjani & Sumardi (2022) yang menunjukkan bahwa modul interaktif puisi rakyat sangat layak digunakan sebagai bahan ajar. Modul tersebut dinilai efektif dalam pembelajaran bahasa sekaligus penguatan karakter anak karena memuat nilai-nilai akhlak yang positif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, telah dikembangkan Modusiku (e-modul dan

asesmen interaktif yang terintegrasi dan berbasis literasi kearifan lokal Kudus) sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan karakter anak. *Kedua*, hasil uji validasi ahli media mendapatkan skor 53 dengan presentase sebesar 81,55 % kategori “sangat layak”, uji validasi ahli materi mendapatkan skor 60 dengan presentase sebesar 80% kategori “sangat layak”, dan uji validasi ahli praktisi mendapatkan skor 42 dengan presentase sebesar 84% kategori “sangat layak”. *Ketiga*, berdasarkan hasil kepraktisan modul yang didapatkan melalui respon guru dan siswa menunjukkan bahwa guru memberikan respon terhadap kepraktisan produk sebesar 86% kategori “sangat praktis” dan respon siswa sebesar 96% kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, menunjukkan bahwa Modusiku (e-modul dan asesmen interaktif berbasis literasi kearifan lokal budaya Kudus) yang telah dikembangkan dan diperbaiki sesuai saran validator dapat dikatakan layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia dan media penguatan karakter cinta budaya lokal.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Y. (2022). *Program Pendidikan Karakter dalam Mengatasi Krisis Moral di Sekolah*. Jurnal Basicedu, 6(4), 5877–5889.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Anjani, R., & Sumardi, A. (2022). *Pengembangan Modul Interaktif pada Materi Puisi Rakyat Kelas VII Berbasis Nilai-nilai Akhlak dalam Islam*. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4(2), 115–129.
<https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.8510>

- Dwi Aqiella Fadilla Hayya, & Setiawaty, R. (2023). *Kontribusi Nilai Personal dan Nilai Pendidikan dalam Buku Cerita Si Kabayan bagi Siswa Sekolah Dasar*. *Narasi: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 1(2), 149–159. <https://doi.org/10.30762/narasi.v1i2.1565>
- Fajrie, N., Aryani, V., & Kironoratri, L. (2024). *Media Belajar Digital Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Bacaan Dongeng Sastra Anak*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2262–2275. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8123>
- Fauzi Giwangsa, S., Heryanto, D., Hartati, T., Mulyasari, E., Heryani, R., Rahmawati, E., Muron, F. S., & Somantri, M. (2023). *Pengembangan Modul Tematik Praksis Sastra Anak pada Pembelajaran Drama Berbasis Karakter Nasionalisme di SD*. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1730–1740. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6921>
- Kironoratri, L., Bakhrudin, A., Fardani, M. A., & Ardianti, S. D. (2023). “Emopuan” Berbasis Keunggulan Lokal Pati Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Sosial Anak Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 788–803. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.849>
- Kusuma, D. (2022). *Sastra Anak Sebagai Media Gerakan Literasi Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Journal Of Elementary Education Research*, 1(2), 2022. <http://journal.staipati.ac.id/index.php/jee>
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). *Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD*. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Marinita. (2018). *Problematika Menulis Bahan Ajar Mahasiswa Semester Vii Program Studi Bahasa Indonesia Stkip PGsRI Lubuklinggau*. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 12(1), 72–84. <http://ojs.stkipgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPP72>
- Maulida, U. (2022). *Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka*. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Noviyanti, N., & Hardini, A. T. A. (2021). *Pengembangan Modul Bahasa Indonesia Materi Puisi Menggunakan Model Mind Mapping di Sekolah Dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3277–3286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1271>
- Oktaviana, N. D., Sudikan, S. Y., & Subrata, H. (2023). *Pengembangan Buku Ajar Sastra Anak dalam Perspektif Multiple Intelligences untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar*. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1229–1238. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.421>
- Rofi'ie, A. H. (2017). *Pendidikan Karakter Adalah Sebuah Keharusan*. *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 1(1), 113–128. <https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2017.001.01.7>
- Salam, A., Setya, G. A., Syuroiya, K. A.,

- Rahmadani, M. N. F., Setiawaty, R., & Najikhah, F. (2023). *Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Prosiding Seminar ...*, 2, 502–514.
<https://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/view/475%0Ahttps://conference.umk.ac.id/index.php/sndies/article/download/475/479>
- Setiawaty, R., Zahra, O. A., Ariyani, F., Wardani, K. U., & Rahayu, S. (2023). *Pengembangan Modul Teks Deskripsi Untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 5517–5531.
- Tejo Pri Asmoro, S. B. K., Almira Durhotul Jannah, & Rani Setiawaty. (2023). *Kontribusi Nilai Personal Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Buku Cerita Anak Dauppare Karya Nurlina Arisnawati Untuk Siswa Sekolah Dasar. Janacitta*, 6(2), 104–114.
<https://doi.org/10.35473/jnctt.v6i2.2349>
- Yuliana, T., Mastuti, N. Z. K., & Setiawaty, R. (2024). *Kajian Sastra Anak: Kontribusi Nilai Personal Dan Nilai Pendidikan Dalam Buku Cerita Naga Emas Danau Ranau Karya Yulfi Zawarnis. Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 88–99.
<https://doi.org/10.31943/bi.v9i1.523>