

**PENGEMBANGAN E-MODUL LITERASI BERBASIS CERITA RAKYAT  
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS VI SD NO. 1 KEROBOKAN**

**Oleh**

**Ni Kadek Arthiwi Wijayanti, NIM 1811031171**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kegiatan membaca siswa saat situasi pandemi Covid-19 dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia kelas VI. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk dapat mendeskripsikan rancang bangun dan mengetahui kelayakan e-modul literasi berbasis cerita rakyat. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *analyse*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Metode pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara dan lembar angket. Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar angket penilaian dengan skala likert 4. Hasil dari uji validasi produk menurut hasil *review* ahli isi mata dengan persentase 96,66% kategori sangat baik, hasil *review* ahli desain pembelajaran dengan persentase 92,5% kategori sangat baik, hasil *review* ahli media pembelajaran dengan persentase 100% kategori sangat baik, hasil uji coba perorangan dengan total persentase 90,14% kategori sangat baik dan hasil uji coba kelompok kecil dengan total persentase 89,64 % kategori baik. Berdasarkan hasil validasi oleh pakar ahli dan uji coba produk pada siswa, sehingga aplikasi e-modul literasi berbasis cerita rakyat dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memahami materi teks fiksi pada muatan Bahasa Indonesia siswa kelas VI SD dan layak sebagai media untuk fasilitas membaca.

**Kata kunci:** pengembangan, e-modul, bahasa Indonesia.

## **ABSTRACT**

*This writing is motivated by the lack of student reading activities during the Covid-19 pandemic situation and the lack of use of learning media in learning activities for Indonesian class VI content. This research was carried out with the aim of being able to describe the design and determine the feasibility of a folklore-based literacy e-module. This research was developed using the ADDIE development model which consists of five stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The data collection methods used were observation, interviews and questionnaire sheets. The research instrument used in the form of an assessment questionnaire sheet with a Likert scale 4. The results of the product validation test according to the results of the eye content expert review with a percentage of 96.66% in the very good category, the results of the learning design expert review with a percentage of 92.5% in the very good category, the results review of learning media experts with a percentage of 100% in the very good category, the results of individual trials with a total percentage of 90.14% in the very good category and the results of small group trials with a total percentage of 89.64% in the good category. Based on the results of validation by experts and product testing on students, so that the folklore-based literacy e-module application was declared feasible to be used as a learning medium to understand fictional text material on the content of Indonesian language for sixth grade elementary school students and suitable as a medium for reading facilities.*

*Keywords: development, e-module, Indonesian language.*

