

**KEMAMPUAN LITERASI DALAM PEMBELAJARAN  
MEMBACA TEKS PADA SISWA KELAS VI MELALUI E-MODUL  
DI SD NEGERI KLOPOGODO KECAMATAN GOMBONG**

Risma Puji Nalangsari<sup>1</sup>, Ana Fitrotun Nisa<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>2</sup>Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

<sup>1</sup>[rismapn@gmail.com](mailto:rismapn@gmail.com), <sup>2</sup>[anafitrotunnisa@ustjogja.ac.id](mailto:anafitrotunnisa@ustjogja.ac.id)

**ABSTRACT**

*Literacy is the ability to access, comprehend, and intelligently use something through various activities including reading, observing, listening, writing, or speaking. Reading is a process performed and utilized by readers to obtain messages conveyed by authors through written words or language. Low reading interest and difficulty in understanding difficult words in texts are the background of the study. Based on this background, the researcher developed an e-module as a teaching material. An e-module is an independent teaching material to achieve specific learning objectives that are systematically arranged into the smallest learning units, then presented in electronic form, making users more interactive with the program. The research aims to improve reading literacy skills and learning outcomes of children, as well as tools for active, creative, critical, and innovative thinking. The research method used was qualitative descriptive. The conclusion of the research is that from the validation testing by design experts and thematic learning material experts with a percentage of 92.31% and 87.49% respectively, falls within the valid category.*

*Keywords: literacy, reading, e-module*

**ABSTRAK**

Literasi adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis atau berbicara. Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang akan disampaikan oleh penulis melalui media kata – kata atau bahasa tulis. Rendahnya minat membaca, sulitnya memahami kata-kata sulit pada teks menjadi latar belakang penelitian. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mengembangkan e-modul sebagai bahan ajar. *E-modul* merupakan bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, kemudian disajikan dalam bentuk elektronik yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Tujuan penelitian Meningkatkan kemampuan literasi membaca dan hasil belajar anak, serta sarana berpikir aktif, kreatif, bernalar

kritis dan inovatif. Metode penelitian menggunakan dekriptif kualitatif. Kesimpulan penelitian bahwa dari pengujian validasi oleh ahli desain dan ahli materi pembelajaran tematik dengan persentase 92,31 % dan 87,49 % dalam kategori valid.

*Kata Kunci : literasi, membaca, e-modul*

## **A. Pendahuluan**

Budaya literasi membaca saat ini sedang gencar-gencarnya di galakkan oleh pemerintah. Tentunya hal ini merupakan hal positif yang wajib kita dukung karena berdampak meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang bisa membawa kemajuan peradaban bagi bangsa. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) semakin aktif dikembangkan di sekolah-sekolah dikarenakan sekolah sebagai tempat menimba ilmu pengetahuan yang diharapkan dapat melahirkan banyak generasi muda yang unggul dan cerdas (*Kegiatan and Sebuku 2021*).

Pembelajaran bahasa khususnya untuk aspek membaca masih dirasa perlu ditingkatkan karena seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, siswa dituntut untuk selalu mengetahui perkembangan terbaru agar tidak ketinggalan zaman, membaca teks bacaan salah satunya. Membaca

teks bacaan bukan hanya sekadar membaca, tetapi membaca yang disertai dengan pemahaman apa yang dimaksud dalam suatu bacaan. Membaca semacam ini hendaknya sudah ditanamkan seawal mungkin bagi siswa sehingga timbul minat membaca yang tinggi. Membaca disertai dengan minat yang tinggi akan mendatangkan kepuasan apabila disertai dengan minat dan rasa ingin tahu, tetapi apabila membaca karena adanya keterpaksaan dari pihak lain maka yang terjadi hanyalah membaca saja dan ini bukannya mendapatkan kepuasan melainkan hanyalah kebosanan saja (*Elendiana 2020*).

Kenyataan di atas terjadi di SD Negeri Klopogodo, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas VI ketika pada saat proses belajar mengajar mata pelajaran bahasa Indonesia pada aspek membaca lebih dari 50% siswa tidak mengerti isi bacaan yang diberikan guru, mereka tidak memahami kata-kata

sulit dalam teks bacaan, sehingga ketika guru meminta untuk mengungkapkan kembali isi teks bacaan, banyak siswa yang tidak bisa. Dalam proses pembelajaran pun terlihat banyak siswa yang kurang tertarik ketika diminta untuk membaca, siswa juga belum terlibat dalam kegiatan mengembangkan pemahaman dan kemampuan mereka, guru juga kurang memanfaatkan media dan sumber belajar yang ada. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional ini belum mampu meningkatkan kemampuan membaca teks siswa. Lemahnya tingkat kemampuan membaca siswa merupakan kendala untuk mendapatkan nilai yang memuaskan, apalagi bila metode pembelajaran yang diterapkan guru juga kurang tepat, hal ini akan membuat nilai hasil belajar siswa semakin terpuruk berada jauh di bawah batas ketuntasan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yakni sebesar 75.

Dengan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan media *e-modul*. Bahan ajar ini diharapkan

dapat menjadi pengganti sumber bacaan yang terdapat di buku paket untuk beralih ke gadget yang dianggap lebih efektif dan menarik dipelajari oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang menyatakan 100% siswa kelas VI tersebut memiliki HP android.

Proses pembelajaran yang berhasil memerlukan bahan ajar yang tepat. Guru akan mendapat kesulitan dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap. Oleh karena itu, bahan ajar merupakan hal yang sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (*Setiawan and Andika Sari 2018*).

Di era yang serba canggih ini bahan ajar disesuaikan dengan perkembangan teknologi, salah satunya dengan menggunakan *E-modul*. *E-modul* merupakan modul elektronik yang aksesnya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, handphone, tablet. *E-modul* atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak

digunakan dalam pembelajaran. *E-modul* merupakan bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, kemudian disajikan dalam bentuk elektronik dimana didalamnya terdapat audio, video, animasi, dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. *E-modul* dinilai lebih inovatif karena menyajikan materi secara lengkap, apalagi saat ini siswa sering membuka handphone daripada buku (Herawati and Muhtadi 2018).

Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi and Indana 2022) dengan judul “ Pengembangan e-modul berbasis qr-code untuk melatih kemampuan literasi digital siswa pada materi perubahan lingkungan” menjelaskan bahwa *e-modul* berbasis QR-Code untuk melatih kemampuan literasi digital siswa pada materi perubahan lingkungan dikatakan valid dan efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki kemampuan literasi digital yang tinggi untuk meningkatkan hasil belajar. Seperti halnya (Syahputri and

Dafit 2021) Pengembangan e-modul membaca siswa kelas 3 SDN 029 Pekanbaru menjelaskan bahwa analisis dari angket respon peserta didik terhadap e-modul membaca pada pembelajaran tematik mendapatkan respon positif yang memperoleh rata-rata sebesar 83,33% yang menunjukkan kategori “Sangat Menarik”. Wardhana et al. (2022) juga melakukan penelitian dengan judul “ *E- Modul* Interaktif Berbasis *Nature Of Science* (NOS) Perkembangan Teori Atom Guna Meningkatkan Level Kognitif Literasi Sains Peserta Didik ” menjelaskan bahwa hasil validitas *e-modul* yang dikembangkan pada setiap komponennya, yaitu: isi, literasi sains, NoS, bahasa, dan penyajian mendapatkan kategori sangat valid.

Berdasarkan hal tersebut, penulis melakukan penelitian yang berjudul “ Kemampuan Literasi dalam Pembelajaran Membaca Teks pada Siswa Kelas VI Melalui *E-Modul* di SDN Klopogodo Gombong”.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan peneliti adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian

pengembangan merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru (Hanafi 2017). Penelitian dan pengembangan akan menghasilkan produk berupa bahan ajar berupa *e-modul* untuk kegiatan membaca siswa.

Dalam mengembangkan *e-modul*, peneliti menggunakan model ADDIE. Menurut Putra model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Delevop-Implement-Evaluate*). Tahapan model ADDIE untuk mengembangkan *e-modul* ini dimodifikasi menjadi empat tahapan yaitu analisis, design, development dan implementasi (Lisitiawan, Anu, and Niftalia 2016). Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini akan dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan cara penyajian data melalui beberapa pertanyaan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan yang ada pada saat penelitian tanpa adanya perhitungan didalamnya, semua dijabarkan dalam bentuk deskriptif. Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, bahasa, serta desain dan guru, pada penelitian dan

pengembangan ini menggunakan skala Likert . Analisis kuantitatif merupakan pemberian soal yang akan di hasilkan skor dalam hal ini dapat dilihat pada rumus yang ada dibawah ini:

Rumus presentase yang digunakan, sebagai berikut:

$$P : \frac{\sum x}{\sum xi}$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum xi$  = Jumlah keseluruhan skor ideal

Untuk menggunakan kriteria dalam menentukan hasil dari validasi, dirumuskan pada tabel berikut:

Persentase (%)	Kriteria Valid
76-100	Valid (tanpa revisi)
56-75	Cukup valid (tanpa revisi)
40-55	Kurang valid
0-39	Tidak valid (revisi)

*Sumber: (Listiawan 2016)*

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan bahan ajar pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tiga tahapan yaitu

Analysis, Design dan Delevopment. Deskripsi data hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

### **Tahap Analysis (analisis)**

Pada tahap ini langkah yang harus penulis tempuh adalah mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang dihadapi dalam penelitian dengan melakukan wawancara kepada guru kelas VI SD Negeri Klopogodo. Penulis kemudian akan mengidentifikasi masalah dan mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik / *e-modul* membaca sebagai solusi dari masalah tersebut. Secara umum tahapan analisis yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut: Analisis Pendidik Analisis Pendidik bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga membutuhkan materi modular elektronik.

Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, maka didapatkan informasi bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pada saat pembelajaran berlangsung hanya sebagian siswa yang

memperhatikan dan melaksanakan tugas dari guru,ada sebagian siswa yang berbicara dengan temannya, melamun, dan asyik bermain sendiri. Minat membaca siswa terhadap teks bacaan dari buku paket juga sangat rendah karena kurang motivasi dan gaya mengajar guru yang kurang membangkitkan keaktifan siswa, serta dengan tidak adanya variasi metode pelajaran membuat siswa malas dan cepat bosan untuk mengikuti pelajaran.

### **Analisis Peserta Didik**

Banyak siswa mengalami masalah dalam mengikuti proses pembelajaran, seperti siswa tidak fokus dalam belajar, kemudian siswa tidak bersemangat dalam belajar. Maka dari itu dilakukan analisis untuk mengatasi kesulitan siswa saat mengikuti proses pembelajaran.

### **Materi Pembelajaran**

Analisis yang dilakukan adalah analisis terkait kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan e-modul. Analisis kurikulum bertujuan untuk

mengetahui cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan pemilihan strategi yang sesuai sebagai landasan untuk mengembangkan e-modul yang diharapkan. Analisis yang dilakukan adalah menganalisis materi pada Bahasa Indonesia Kelas VI SD.

### **Tahap *design* (Perancangan)**

Penulis memanfaatkan aplikasi yang memberikan fasilitas untuk membuat e-modul dengan sangat mudah melalui aplikasi *google slide*. Aplikasi ini berbasis *website*, *google slides* adalah program presentasi yang disertakan sebagai bagian dari rangkaian *google docs* editor berbasis web gratis yang ditawarkan oleh *google*. *Google slides* tersedia sebagai aplikasi web, aplikasi seluler untuk android dan sebagai aplikasi desktop di *google chrome*.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih melalui *google slide* kita bisa membuat dan mengedit presentasi secara online, membagikan file kita bisa berupa link ke dalam grup pembelajaran WAG kelas. Kelebihan lain kita bisa mentautkan link yang apabila kita klik akan langsung ke

sumber informasi sesuai dengan *url* yang kita inginkan, bisa digunakan menyisipkan gambar dan video yang bisa kita cari langsung secara online dengan cara menelusuri di internet (ada fiturnya kita tinggal klik). File yang sudah kita buat akan otomatis tersimpan ke dalam *google drive*, jadi resiko hilang juga sangat kecil.

Dalam penyusunan e-modul penulis membuat empat halaman utama, yakni *cover*, isi kurikulum, isi modul, dan lembar evaluasi. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut: (1) *Cover* berisi tentang nama mata pelajaran, judul pokok bahasan, kelas, nama guru, dan nama sekolah. (2) Isi kurikulum berisi tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. (3) Isi modul berisi tentang materi pokok yang disusun secara ringkas dan jelas sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam mempelajari materi dalam waktu yang relatif singkat. Isi materi dibuat per pokok bahasan. Dalam pembuatan materi, aplikasi *canva* memberikan pilihan untuk menambahkan atau menautkan video, audio, foto, maupun link dari *youtube*, *facebook*, *instagram*, atau materi yang diambil dari *google*. (4) Lembar evaluasi berisi tentang

instruksi membuat tugas atau latihan soal untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Evaluasi bisa langsung dituliskan atau juga dapat ditautkan dengan *link* aplikasi lainnya seperti *google form*, Kahoot, dan Quizizz, siswa akan menikmati evaluasi yang diberikan seolah-olah sedang bermain *games*. Apabila e-modul sudah selesai dibuat maka tahap selanjutnya adalah membagikan (*share*) dengan menyalin tautan berbentuk *link* yang kemudian bisa langsung disalin dan ditempel (*copy paste*) ke aplikasi pembelajaran daring yang digunakan guru. Siswa dapat langsung mengakses dengan menekan *link* tersebut dengan sangat mudah. Mereka akan sangat antusias karena materi dikemas secara menarik, praktis, dan menyenangkan.

### **Tahap Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan e-modul membaca yang valid sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan validasi produk ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai bahan

ajar berupa e-modul pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti melakukan penilaian dengan dua orang ahli media, dua orang ahli materi, dan dua orang ahli bahasa. Validasi desain dilakukan dengan dua orang ahli dalam menilai desain.

Perhitungan persentase pada validasi pertama diperoleh rata-rata skor sebesar 84,62% (Valid). Setelah bahan ajar berupa e-modul direvisi berdasarkan saran dan komentar yang memperoleh rata-rata skor sebesar 100% (Valid). Selanjutnya diperoleh rata-rata akhir uji validasi desain sebesar 92,31 (Valid). Hasil perhitungan validasi pertama dan kedua e-modul tematik sudah sangat layak digunakan untuk pembelajaran, semua data dari hasil review, penilaian, dan diskusi dengan ahli desain dijadikan bahan pertimbangan penyempurnaan komponen e-modul tematik sebelum digunakan oleh siswa.

*Tabel 2. Hasil Uji Validasi Desain*

Validator	Presentase	
	Validasi Tahap Pertama	Validasi Tahap Kedua

Validator 1	94,23%	100%
Validator 2	75%	100%
Rata-rata	84,62%	100%
	92,31%	
Kategori	Valid	

Verifikasi materi dilakukan oleh dua orang ahli dalam menilai isi materi. Perhitungan persentase pada validasi pertama memberikan skor rata-rata 80,55% (valid). Setelah melakukan modifikasi modul elektronik (e-modul) mata pelajaran berdasarkan saran dan komentar dari hasil verifikasi pertama akan dilakukan verifikasi kedua dengan skor rata-rata 94,44% (efektif). Selain itu, rata-rata akhir uji verifikasi materi adalah 87,49% (efektif). Selanjutnya, rata-rata akhir untuk tes verifikasi materi adalah 87,49 (efektif). Hasil perhitungan verifikasi pertama dan kedua modul mata pelajaran elektronik (e-modul) sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran, dan semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli materi dipertimbangkan untuk penyempurnaan perbaikan modul mata pelajaran sebelum dibuat. dan digunakan oleh siswa.

### E. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan

pertanyaan dan analisis data kajian serta pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata persentase kategori valid dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli desain sebesar 92,31%, dan rata-rata persentase kategori valid dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran tematik dengan Persentase rata-rata adalah 87,49%.

### DAFTAR PUSTAKA

- Elendiana, Magdalena. 2020. "Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 2(1):54–60. doi: 10.31004/jpdk.v1i2.572.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan." *Jurnal Kajian Keislaman* 4(2):129–50.
- Herawati, Nita Sunarya, and Ali Muhtadi. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(2):180–91. doi: 10.21831/jitp.v5i2.15424.
- Kegiatan, Melalui, and Seminggu Sebuku. 2021. "No Title." 3:27–48.

- Lisitiawan, Dimas, Erna Laurensia Anu, and Irama Niftalia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5(2):883.
- Listiawan, Tomi. 2016. "Pengembangan Learning Management System (Lms) Di Program Studi Pendidikan Matematika Stkip PGRI Tulungagung." *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 1(01):14–22. doi: 10.29100/jipi.v1i01.13.
- Pratiwi, Maulidatul Kurnia, and Sifak Indana. 2022. "Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code Untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 11(2):457–68. doi: 10.26740/bioedu.v11n2.p457-468.
- Setiawan, Wahyu, and Veny Triyana Andika Sari. 2018. "Pengembangan Bahan Ajar Konsep Diferensial Berbasis Konflik Kognitif." *Jurnal Elemen* 4(2):204. doi: 10.29408/jel.v4i2.511.
- Syahputri, Isra, and Febrina Dafit. 2021. "Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru." *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13(2):671–86. doi: 10.37680/qalamuna.v13i2.1081.
- Wardhana, Singgih Oka, Shabrina Nabilah, Annisa Putria Dewitasari, and Rusly Hidayah. 2022. "E-Modul Interaktif Berbasis Nature Of Science (NOS) PerkembaNgan Teori Atom Guna Meningkatkan Level Kognitif Literasi Sains Peserta Didik." *UNESA Journal of Chemical Education* 11(1):34–43.