

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**



**DIMAS DAMARWULAN**

**148320721031**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG**

**2026**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

**Skripsi**

**Untuk memperoleh derajat sarjana pada  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)  
Sorong**

**Dipertahankan dalam ujian  
Skripsi pada tanggal 25 Desember 2025**

**Oleh  
Dimas Damarwulan**

**Lahir  
Di sorong**

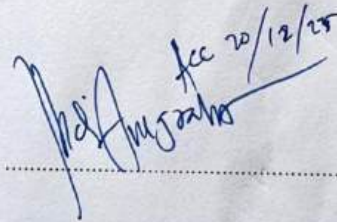
**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT**  
**PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X**  
**SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

**NAMA : Dimas Damarwulan**  
**NIM : 148320721031**

**Telah disetujui tim pembimbing**  
**Pada..23/12/2025.**

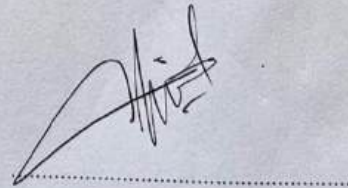
**Pembimbing I**

**Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.**  
NIDN. 1413039301

 20/12/25

**Pembimbing II**

**Muhamad Ali Kasri, M.Pd.**  
NIDN. 1417089202



LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG

NAMA : Dimas Damarwulan  
NIM : 148320721031

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada: 09 Januari 2026



Tim Penguji Skripsi

1. Matahari, M.Kom.  
NIDN. 1409039001

09/01/2026  
*Matahari*

2. Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.  
NIDN. 1403109701

8/1-2026  
*[Signature]*

3. Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.  
NIDN. 1413039301

*[Signature]*

### **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar Pustaka.

Sorong, 22 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



**Dimas Damarwulan**

**Nim. 148320721031**

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

"Pantang dalam menyerah, pantang dalam berpatah arang. Tidak ada kata gagal untuk orang yang enggan berhasil. Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur."

**(QS. Yusuf: 87)**

### **PERSEMBAHAN**

Hasil Penelitian ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suketan Subowo dan Ibu Sumiatun yang sangat saya cintai atas kerja keras, kasih sayang, doa serta nasihat yang di berikan kepada saya tiada hentinya. Terima kasih yang tak terhingga untuk kedua orang tua saya yang telah mendidik, membesarkan dan menghantarkan anaknya hingga menyelesaikan Pendidikan S1 di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Kepada seluruh keluarga besar saya yang berada di Bula dan Ambon yang selalu menjadi penyemangat.
3. Kepada seluruh Dosen Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, khususnya kepada Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Terima kasih atas segala ilmu yang telah di berikan kepada peneliti selama 4 tahun ini.
4. Kepada rekan-rekan PTI kelas A dan B yang selalu menyemangati peneliti di setiap waktunya.

## ABSTRAK

Dimas Damarwulan/148320721031. **Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong**. Skripsi. Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Eksakta. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Desember 2025.

Pada SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong khususnya kelas 10 memiliki permasalahan pada kegiatan literasi di sekolah tersebut masih minim dan proses pembelajaran masih menggunakan buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital yang terbaru. Hal ini yang menyebabkan peneliti mengembangkan modul ajar digital berupa *Flipbook* yang berbasis pada cerita rakyat Papua, dan layak di gunakan pada peserta didik kelas 10 SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 10 SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong dan objek penelitian ini adalah modul digital cerita rakyat Papua. Instrumen yang di gunakan untuk menilai kelayakan modul digital cerita rakyat papua meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi dan angket respon peserta didik terhadap penggunaan modul digital. Hasil penilaian kelayakan modul pada penilitian ini yaitu berdasarkan validasi ahli media di peroleh jumlah skor presentase 90,3% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi ahli materi di peroleh jumlah skor presentase 84,0% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan hasil uji coba kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 12 siswa di peroleh jumlah skor presentase 86,11% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil dari penelitian ini yaitu Modul Digital Cerita Rakyat Papua untuk pembelajaran Literasi sangat layak di gunakan untuk peserta didik kelas 10 SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

**Kata Kunci : Pengembangan, Modul, Digital, Cerita Rakyat.**

## **ABSTARCT**

Dimas Damarwulan/148320721031. ***Development of a Digital Module Based on Papuan Folktales for Literacy Learning for Students in Grade X of SMA UNIMUDA Pulau Arar, Sorong Regency.*** Thesis. Information Technology Education, Faculty of Exacta. Muhammadiyah University of Education Sorong. December 2025.

*At SMA UNIMUDA Pulau Arar, Sorong Regency, especially grade 10, there are problems with literacy activities in the school which are still minimal and the learning process still uses Indonesian language textbooks without the support of the latest digital media. This is what caused the researcher to develop a digital teaching module in the form of a Flipbook based on Papuan folklore, and is suitable for use by grade 10 students of SMA UNIMUDA Pulau Arar, Sorong Regency. This study uses a research and development method (Research & Development) with the ADDIE development model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects of this study were grade 10 students of SMA UNIMUDA Pulau Arar, Sorong Regency and the object of this study was the digital module of Papuan folklore. The instruments used to assess the feasibility of the digital module of Papuan folklore included validation sheets from media experts, material experts and student response questionnaires regarding the use of the digital module. The results of the module feasibility assessment in this study are based on media expert validation, the total percentage score is 90.3% with the criteria of "Very Appropriate", the results of material expert validation, the total percentage score is 84.0% with the criteria of "Very Appropriate", while the results of trials on all 12 students obtained a total percentage score of 86.11% with the criteria of "Very Good". The results of this study are that the Papuan Folklore Digital Module for Literacy learning is very suitable for use by 10th grade students of SMA UNIMUDA Pulau Arar, Sorong Regency.*

**Keywords:** *Development, Module, Digital, Folklore.*

## **KATA PENGANTAR**



Segala Puji Syukur Kehadirat Allah SWT, yang mana telah memberikan kenikmatan dan kekuatan yang begitu besar kepada saya. Sholawat serta salam selaku penulis hingga dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong”.

Penulisan Skripsi ini di maksud unntuk memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk menadapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong. Selama proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan, motivasi, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

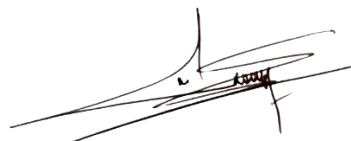
1. Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Bapak Sahidi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Eksakta. Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Bapak Sahiruddin, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Peendidikan Teknologi Informasi.
4. Ibu Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Penguji II saya yang selalu sabar dan senantiasa memberikan arahan, dan dukungan dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Muhamad Ali Kasri, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II saya yang selalu meluangkan waktu di sela-sela kesibukan untuk memberikan arahan dan pemikiran kepada saya untuk mengembangkan media untuk menulis skripsi.
6. Ibu Matahari, M.Kom. Selaku Ketua Penguji Skripsi.
7. Ibu Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd. Selaku penguji 1.
8. Bapak Dr. Firman, M.Pd. selaku Dosen ahli validator media saya.
9. Bapak Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H., selaku Guru Bahasa Indonesia SMA Pulau Arar yang menjadi validator ahli materi saya.
10. Orang tua saya yang senantiasa memberikan doa, motivasi, serta dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hingga penulis bisa mudah memperoleh data-data di Lokasi penelitian.

11. Seluruh teman-teman kelas PTI A dan B, Matheo, Andries, Musni, Mawar, Fadhila, Khofifah, Irfan, Mersi yang selalu mendorong saya agar tidak menyerah.
12. Tim Asistensi Mengajar di SMA UNIMDUA Pulau Arar Frans, Ruben, Febelina, Friskila yang menjadi motivator saya.
13. Teman-teman Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) Neni, Ardi, Risma, Fika, Rahmat, Sukron, Wahyu, Abdurahman yang selalu memberikan semangat di setiap waktu.
14. Remaja Masjid Al-Manar Mira, Syahrul, Neni, Yani yang selalu memberikan semangat kepada saya.
15. Keluarga besar PMM 3 Universitas Muhammadiyah Sidorajo (UMSIDA) yang selalu memberikan semangat setiap saat.
16. Owner AFA Travel yang sudah memberikan saya Tiket Gratis awal tahun 2026 ke Banda Neira sebagai penyemangat untuk menyelesaikan Skripsi.
17. Keluarga besar Seni Qasidah Lasqi Provinsi Papua Barat Daya yang selalu memberikan arahan dan semangat terutama ayah M. Sanusi Rahaningmas, S.Sos., M.Msip.

Sorong, 30 September 2025

Penulis,



Dimas Damarwulan

NIM. 148320721031

## DAFTAR ISI

|                                                       |             |
|-------------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                            | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN SUB JUDUL.....</b>                         | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>                      | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>                       | <b>iv</b>   |
| <b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>                    | <b>v</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                                   | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                 | <b>vii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                            | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                               | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                             | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                              | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                          | <b>xv</b>   |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>                         | <b>1</b>    |
| 1.1 Latar Belakang.....                               | 1           |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                              | 3           |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                           | 3           |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                          | 4           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>                   | <b>7</b>    |
| 2.1 Landasan Teori .....                              | 7           |
| 2.1.1 Profil Sekolah.....                             | 7           |
| 2.2 Kajian Teori.....                                 | 9           |
| 2.2.1 Media Pembelajaran .....                        | 9           |
| 2.2.2 Modul Digital .....                             | 14          |
| 2.2.3 Literasi .....                                  | 16          |
| 2.2.4 Cerita Rakyat.....                              | 19          |
| 2.2.5 Canva .....                                     | 23          |
| 2.2.6 <i>Research And Development (R&amp;D)</i> ..... | 29          |
| 2.2.7 ADDIE .....                                     | 31          |
| 2.2.8 Skala Likert .....                              | 32          |

|                |                                     |           |
|----------------|-------------------------------------|-----------|
| 2.2.9          | Populasi Dan Sampel.....            | 34        |
| 2.2.10         | Standarisasi Kelayakan Modul.....   | 34        |
| 2.2.10         | Uji Coba Kepada Peserta Didik.....  | 35        |
| 2.2.11         | Penelitian Yang Relevan .....       | 36        |
| 2.2.12         | Kerangka Berpikir .....             | 40        |
| <b>BAB III</b> | <b>METODE PENELITIAN .....</b>      | <b>41</b> |
| 3.1            | Jenis Penelitian .....              | 41        |
| 3.2            | Prosedur Pengembangan .....         | 41        |
| 3.2.1          | Analysis (Analisis) .....           | 41        |
| 3.2.2          | Design (Perancangan) .....          | 42        |
| 3.2.3          | Development (Pengembangan) .....    | 44        |
| 3.2.4          | Implementation (Implementasi) ..... | 45        |
| 3.2.5          | Evaluation (Evaluasi).....          | 45        |
| 3.3            | Subjek Uji Coba.....                | 45        |
| 3.3.1          | Terhadap Ahli Media .....           | 45        |
| 3.3.2          | Terhadap Ahli Materi.....           | 45        |
| 3.3.3          | Terhadap Peserta Didik .....        | 45        |
| 3.4            | Jenis Data .....                    | 46        |
| 3.5            | Waktu dan Tempat Penelitian .....   | 46        |
| 3.6            | Desain Penelitian .....             | 46        |
| 3.7            | Populasi dan Sampel.....            | 49        |
| 3.8            | Teknik Pengumpulan Data .....       | 49        |
| 3.8.1          | Observasi Langsung .....            | 49        |
| 3.8.2          | Wawancara .....                     | 49        |
| 3.8.3          | Angket.....                         | 50        |
| 3.8.4          | Studi Pustaka.....                  | 51        |
| 3.9            | Instrumen Pengumpulan Data .....    | 51        |
| 3.9.1          | Angket.....                         | 51        |
| 3.9.2          | Dokumentasi .....                   | 58        |
| 3.10           | Teknik Analisis Data .....          | 58        |

|                                         |            |
|-----------------------------------------|------------|
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>61</b>  |
| 4.1 Hasil Penelitian.....               | 61         |
| 4.2 Pembahasan .....                    | 84         |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> | <b>91</b>  |
| 5.1 Kesimpulan.....                     | 91         |
| 5.2 Saran .....                         | 92         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             | <b>93</b>  |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>        | <b>101</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                   | <b>102</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                   |    |
|---------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Tampilan Goggle Chrome .....           | 26 |
| Gambar 2.2 Tampilan Antarmuka Canva .....         | 26 |
| Gambar 2.3 Tampilan Menu Login.....               | 27 |
| Gambar 2.4 Tampilan Menu Canva .....              | 27 |
| Gambar 2.5 Tampilan Ikon Edukasi .....            | 28 |
| Gambar 2.6 Ruang Desain Modul .....               | 28 |
| Gambar 2.7 Langkah-Langkah Penelitian R&D .....   | 29 |
| Gambar 2.8 Bagan Alur Pengembangan ADDIE .....    | 32 |
| Gambar 2.9 Kerangka Berpikir .....                | 40 |
| Gambar 4.1 Sampul Modul Cerita Rakyat Papua.....  | 65 |
| Gambar 4.2 Deskripsi Hak Cipta Modul Digital..... | 66 |
| Gambar 4.3 Kata Pengantar Modul Digital.....      | 67 |
| Gambar 4.4 Daftar Isi Modul Digital.....          | 68 |
| Gambar 4.5 Alur Tujuan Pembelajaran.....          | 69 |
| Gambar 4.6 Daftar Isi Cerita Modul.....           | 71 |
| Gambar 4.7 Penutup Cerita Modul .....             | 72 |
| Gambar 4.8 Cover Penutup Modul .....              | 73 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....                             | 46 |
| Tabel 3. 2 Desain Storyboard Modul .....                                | 47 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....                         | 52 |
| Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Media .....                              | 53 |
| Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Materi .....                       | 55 |
| Tabel 3. 6 Instrumen Penilaian Materi .....                             | 55 |
| Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Uji Coba Peserta Didik .....                | 57 |
| Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Uji Coba Peserta Didik .....             | 57 |
| Tabel 3. 7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....                | 59 |
| Tabel 3. 8 Klasifikasi Kelayakan Media .....                            | 60 |
| Tabel 4. 1 Data Hasil Penelitian Instrumen.....                         | 74 |
| Tabel 4. 2 Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....                | 76 |
| Tabel 4. 3 Data Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi .....              | 77 |
| Tabel 4. 4 Hasil Revisi Ahli Media.....                                 | 79 |
| Tabel 4. 5 Data Hasil Respon Peserta Didik Tahap Uji Coba .....         | 83 |
| Tabel 4. 6 Data Hasil Penilaian Keseluruhan Validator dan Uji Coba..... | 89 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                             |     |
|-------------------------------------------------------------|-----|
| Surat Validasi Instrumen Penelitian.....                    | 103 |
| Surat Validasi Ahli Media .....                             | 104 |
| Surat Validasi Ahli Materi.....                             | 105 |
| Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....                  | 106 |
| Lembar Validasi Ahli Media.....                             | 109 |
| Lembar Validasi Ahli Materi .....                           | 112 |
| Lembar Respon Peserta Didik .....                           | 115 |
| Lembar Surat Ijin Penelitian.....                           | 117 |
| Lembar Surat Revisi Skripsi.....                            | 118 |
| Lembar Wawancara Guru.....                                  | 119 |
| Lembar Wawancara Siswa .....                                | 120 |
| Dokumentasi Wawancara Observasi Awal Guru .....             | 121 |
| Dokumentasi Wawancara Observasi Awal Peserta Didik .....    | 122 |
| Dokumentasi Penyerahan Surat Ijin Penelitian .....          | 123 |
| Dokumentasi Validasi Ahli Materi Guru Sekolah .....         | 124 |
| Dokumentasi Uji Coba Modul Kepada Peserta Didik .....       | 125 |
| Lembar Surat Keterangan Selesai Penelitian .....            | 127 |
| Lembar Kode QR <i>Flipbook</i> Cerita Rakyat Papua .....    | 128 |
| Lembar Data Hasil Respon Peserta Didik Tahap Uji Coba ..... | 129 |
| Lembar Bimbingan Skripsi .....                              | 130 |



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan peserta didik. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dan masyarakat (Abd Rahman BP, 2022). Dengan demikian, pendidikan menjadi kebutuhan mendasar bagi setiap warga negara dalam membangun moral dan peradaban bangsa (Khasanah & Nurmawati, 2021)(Inkiriwang et al., 2020).

Salah satu aspek penting dalam mendorong kualitas pendidikan adalah penguatan literasi. Literasi memiliki peran sentral dalam membentuk manusia yang kritis, cerdas, dan berbudaya. Menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, literasi merupakan kemampuan memahami informasi secara kritis agar setiap individu dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan kualitas dirinya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, yang menekankan pentingnya pembiasaan budaya literasi di sekolah melalui kegiatan membaca sebelum pembelajaran dimulai (Gogahu & Prasetyo, 2020). Penelitian (Hermawan & Rumaf, 2020). juga menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas membaca seseorang, semakin luas pula pengetahuan dan wawasan yang dimilikinya. Oleh karena itu, kemampuan membaca menjadi kunci utama dalam keberhasilan pendidikan.

Peran Teknologi dapat mendorong kualitas pembelajaran, mempermudah akses informasi, serta menumbuhkan partisipasi aktif siswa.

Dalam konteks *Education 4.0*, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa belajar secara mandiri dengan dukungan teknologi digital (Riska Aini Putri, 2023). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penggunaan modul digital (E-modul) yang bersifat interaktif dan menarik. Modul digital dapat dirancang melalui platform seperti Canva untuk menampilkan materi pembelajaran dengan visualisasi yang lebih kontekstual dan mudah dipahami (Ratnawati & Khaharsyah, 2022).

Selain aspek teknologi, penting pula untuk mengaitkan pembelajaran dengan kearifan lokal contohnya berupa cerita rakyat agar proses belajar menjadi lebih bermakna. Pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal, seperti cerita rakyat Papua, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya sendiri (Dinda Rizki Andini<sup>1</sup>, 2024). Pembelajaran berbasis kearifan lokal juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, karena mereka merasa nilai dan identitas budayanya dihargai.

Berdasarkan hasil observasi melalui wawancara yang dilakukan pada tanggal 27 Oktober 2025 dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Ibu Sari Dwi Permana, S.Pd., M.Pd. di SMA UNIMUDA Pulau Arar, diperoleh informasi bahwa kegiatan literasi di sekolah tersebut masih minim. Proses pembelajaran masih menggunakan buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital yang terbaru. Guru menyampaikan perlunya pengembangan media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan literasi siswa, namun media tersebut sebaiknya dapat diakses secara offline agar tidak tergantung pada jaringan internet. Hasil wawancara dengan 3 peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih antusias apabila pembelajaran menggunakan media digital interaktif karena selama ini para guru hanya mengandalkan modul manual. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengambil langkah untuk mengembangkan MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X SMA

UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG. Penelitian ini dilakukan untuk menjembatani gap antara kebutuhan akan pengembangan modul literasi digital dan keterbatasan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengintegrasian cerita rakyat Papua ke dalam modul digital interaktif yang dapat diakses secara offline, sehingga para siswa memperoleh pengetahuan tentang nilai kearifan lokal melalui cerita rakyat.

Urgensi penelitian ini sangat tinggi mengingat perlunya membentuk generasi yang sadar akan pentingnya menjaga literasi di era milenial, sehingga tidak hanya cerdas secara teknologi tetapi juga bijak dan berbudaya di tengah arus globalisasi yang kuat. Dengan menerapkan ruang budaya lokal papua, penelitian ini berusaha menambah ruang pengalaman belajar yang berbeda. (Ketut Novita Sari et al., 2024). Di harapkan melalui judul penelitian terkait. Jadi di harapkan melalui pengembangan modul digital yang berbasis cerita rakyat papua ini, para siswa dapat terbentuk sebagai generasi yang cinta akan literasi baik di dunia nyata dan digital, sehingga tidak hanya bijak dalam berteknologi, tetapi juga cinta akan menjaga warisan lokal, sehingga terbentuk nilai budaya dan pendidikan yang seimbang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil latar belakang yang telah di paparkan sebelumnya, maka poin rumusan masalah penelitian dapat di tuangkan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Modul Digital berbasis cerita rakyat Papua untuk pembelajaran literasi siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas X pada sekolah SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong?
2. Bagaimana kelayakan Modul Digital berbasis cerita rakyat Papua untuk pembelajaran literasi siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas X pada sekolah SMA SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus topik permasalahan di atas maka dapat diuraikan terkait tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk berupa Modul digital berbasis cerita rakyat Papua untuk pembelajaran literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.
2. Mengetahui kelayakan Modul digital berbasis cerita rakyat Papua untuk pembelajaran literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan media berupa Modul Digital yang bermuatan kearifan lokal Papua dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan informasi secara ringkas dan padat bagi siswa terkait dengan kearifan lokal yang ada di Papua khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menuangkannya dalam bentuk media berupa Modul Digital, Dengan begitu, penelitian ini menguatkan teori bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi, daya tarik, serta pemahaman konsep pada peserta didik.
  - b. Modul digital yang mengandung cerita kearifan lokal Papua ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk belajar bahasa dan literasi, tetapi juga memperkuat teori tentang pendidikan karakter melalui literasi. Ini menegaskan bahwa literasi dapat berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai moral dan budaya untuk para peserta didik.
  - c. Dapat menjadi bahan referensi bagi teman-teman yang ingin melakukan observasi selanjutnya terkait media modul digital yang di mana berfungsi nantinya sebagai bahan acuan dalam meningkatkan pengembangan modul digital yang sudah dilakukan sebelumnya.

Sehingga dalam menyampaikan nilai-nilai kearifan lokal di era digital tetap bertahan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan ruang pengetahuan dan menambah kapasitas ilmu para peserta didik dalam mempelajari budaya kearifan lokal khas Papua pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia, Serta dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan Dimana, menanamkan nilai moral, etika, dan kearifan lokal Papua pada siswa.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian pengembangan ini di rancang secara sederhana, ringkas, dan menarik di harapkan bisa memudahkan para guru nantinya dalam mengajar kearifan lokal pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia, bahkan bisa menambah ruang eksplorasi baru untuk memperluas wawasan terkait kearifan lokal Papua kedepannya.

### c. Bagi Sekolah SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kab. Sorong

Dapat meningkatkan kapasitas mutu Pendidikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan Modul Digital yang bermuatan kearifan lokal Papua, guna meningkatkan wawasan, menjaga nilai-nilai budaya lokal, serta memperkaya alternatif pembelajaran di sekolah SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong.

### d. Bagi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Mendorong perhatian Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong terhadap kelayakan kualitas pendidikan sekolah mitranya, dalam mengembangkan media-media pembelajaran digital agar para siswa-siswa mampu beradaptasi dengan teknologi tanpa meninggalkan kearifan lokal daerahnya.

### e. Bagi Mahasiswa dan Peneliti Lainnya

Dapat menjadi sumber utama serta rekomendasi topik dalam melakukan observasi selanjutnya terkait dengan pengembangan

Modul Digital yang bermuara pada nilai-nilai kearifan lokal di papua ini. Serta mengangkat budaya-budaya lokal melalui media digital di era genz sekarang ini.

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Profil Sekolah**

SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong merupakan sekolah Negeri yang berdiri di bawah naungan Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, berlokasi di Jl. KH.A. DAHLAN 01 Kampung Arar, Distrik Mayamyk Kabupaten Sorong. Dengan NPSN: 69830662. Akreditasi “B” Baik berdasarkan SK. BAP PB NO.021.BAP-SM/LL/X/2016. Sementara pendidikan non-formal meliputi kegiatan mengaji seperti membaca dan menghafal Iqra dan Al-Qur’an sebelum memulai jam mata pelajaran. Dengan kombinasi metode ini di harapkan menyediakan pendidikan yang seimbang antara ilmu agama dan pengetahuan umum, dan juga membentuk karakter siswa agar lebih baik secara moral dan spiritual.

Berlokasi menempati Lokasi di sebuah pulau yang Bernama Kampung Pulau Arar dari Pelabuhan dermaga sp 3, untuk menyebrang ke pulau tersebut biasanya masyarakat menggunakan perahu motor dengan durasi waktu perjalanan sekitar 7 menit untuk sampai. Selain itu kondisi sekolah tersebut dekat dengan permukiman warga kampung arar, dan jalanan menuju ke sekolah sudah sangat baik. Namun untuk akses jaringan internet di pulau ini masih kurang baik.

Sarana dan prasarana di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong cukup memadai untuk mendukung proses belajar mengajar yang optimal. Sekolah ini dilengkapi dengan sumber listrik dari PLN berdaya 1.300 watt dan akses internet dari BAKTI. Yang menunjang akses pembelajaran jika membutuhkan harus mencari di media sosial. Terdapat 5 ruang kelas, 1 ruang koperasi, 1 ruang para guru, dan ruang perpustakaan. Yang dimana semua di bangun untuk membuat lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif. Walaupun beberapa ruangan kurang layak tetapi sudah sangat cukup untuk di pakai sebagai aktivitas belajar mengajar.

Jumlah pengajar di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong berjumlah sebanyak 7 guru yang berdedikasi untuk membimbing dan mengajar kepada para siswa dengan sangat baik. Pada tingkat kelas X, sekolah ini memiliki sekitar 11 siswa dan siswi yang aktif pada tiap harinya. Dengan fasilitas yang sudah cukup memadai dan para tenaga pengajar yang cukup berkapasitas di bidangnya. SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, berkomitmen untuk terus meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang ada di sekolahnya. Agar para murid nanti kedepannya mempunyai moral serta pengetahuan yang cukup kompeten.

### **Visi dan Misi SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong**

1. Visi SMA Labschool STKIP Muhammadiyah “Menjadikan Sekolah Sebagai Pusat Pendidikan Untuk Membina Manusia Yang Beriman Dan Bertakwa, Berakhlak, Berkarakter, Kreatif, Maju Dalam Prestasi Serta Berilmu Pengetahuan “ Indikator Unggul :
  1. Mampu Dalam Pelaksanaan Daan Pengembangan Kurikulum
  2. Mampu Dalam Pengembangan Tenaga Kependidikan Yang Professional
  3. Mampu Dalam Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar
  4. Mampu Dalam Sarana Dan Prasana Pendidikan
  5. Mampu Dalam Pencapaian Nilai Akademik Dan Non Akademik
  6. Mampu Dalam Peningkatan Mutu Kelembagaan Dan Manajmen
  7. Mampu Dalam Standar Pembiayaan Pendidikan
2. Misi Sekolah
  1. Mengaplikasikan Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan
  2. Meningkatkan Pengembangan Tenaga Kependidikan Yang Professional
  3. Memberdayakan Sumber Daya Yang Ada Dalam Pelaksanaa PBM
  4. Memberdayakan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Yang Memadai



5. Melaksanakan Pembelajaran Dan Bimbingan Secara Efektif Untuk Meningkatkan Standar Kelulusan Yang Lebih Baik
6. Menerapkan MBS Yang Partisipatif Dengan Melibatkan Seluruh Warga Sekolah Dalam Pengelolaan Manajemen Sekolah

## **2.2 Kajian Teori**

Dalam kajian teori ini menguraikan mengenai teori-teori yang di dasar pedoman di saat melakukan penelitian.

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Definisi Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya "medium", secara harfiah berarti "perantara," atau "pengirim pesan,". Dari pendapat Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di indera, dimana berfungsi sebagai perantara atau alat untuk komunikasi dalam proses pendidikan. Media menurut Santoso S. Hamijaya, adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh orang yang menyebarkan ide untuk memberi tahu orang lain. Kesimpulannya Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran berjalan dengan cara yang lebih efisien dan optimal. Saat ini, guru dapat menggunakan banyak media pembelajaran, termasuk media visual, audio, dan visual. (Fadilah et al., 2023). Sedangkan menurut Menurut Kemp dan Dayton Apabila media pembelajaran digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar, mereka dapat melakukan tiga tujuan utama. Pertama, mendorong minat atau tindakan. Drama atau hiburan adalah metode yang dapat digunakan untuk mewujudkan media pembelajaran. Hasil yang diharapkan adalah para peserta didik agar merasa tertarik dan termotivasi untuk bertindak. Fungsi kedua adalah memberikan informasi. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi kepada sekelompok siswa. Bentuk dan isi penyajian sangat umum, berfungsi sebagai pengantar dan atau informasi latar belakang. Penyajian juga dapat berupa hiburan atau motivasi. Tujuan pembelajaran adalah fungsi ketiga. Media pembelajaran

harus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan harus melibatkan siswa dalam aktivitas yang nyata. (Rohima, 2023). Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, pembelajaran menjadi tidak monoton dan siswa tidak hanya menjadi objek dalam pembelajaran tetapi juga menjadi subjek karena guru dan siswa menjadi lebih interaktif satu sama lain. Ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif, pembelajaran menjadi tidak membosankan. (Rohima, 2023).

#### **2.2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

1. Media Visual: Media ini terdiri dari foto, gambar, poster, majalah, dan lain-lain yang dapat dilihat oleh manusia. Gambarnya biasanya sangat jelas sehingga siswa dapat memahaminya.
2. Media audio: Media ini terdiri dari musik, siaran radio, dan lainnya, dan harus memiliki suara yang jelas agar proses pembelajaran sesuai dengan tujuan.
3. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan, ini biasanya termasuk drama, pementasan, dll.
4. Media multimedia adalah kombinasi media audio, visual, dan audio yang dilakukan secara bersamaan. Internet, yang biasanya terdiri dari internet, sudah termasuk banyak jenis media . (Isnaeni Neni & Hildayah Dewi, 2020)

#### **2.2.1.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri dalam melihat media pembelajaran seperti yang di lansir oleh (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). di katakana bahwa sebagai berikut :

1. Ciri Fiksatif, yakni kemampuan untuk membangun suatu peristiwa dan juga dapat merekam, menyimpan, dan menyimpan media dalam berbagai bentuk, seperti foto, audio, atau video. Setiap hal yang diabadikan dengan media dapat diproduksi dan digunakan dengan mudah saat diperlukan, dan guru dapat menggunakan media kapan saja.

2. Ciri Manipulatif, Bisa mengubah sesuatu bisa berupa suatu kejadian. Dengan menggunakan fitur timelapsedan slowmotion, suatu kejadian yang disimpan dalam bentuk media dapat dipercepat menjadi beberapa menit saja. Sebaliknya, slowmotion digunakan untuk memperlambat suatu kejadian atau objek yang disimpan. Selama proses pengeditan, ciri media ini sangat berhati-hati. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan seperti memotong bagian video atau memotong urutan video agar maknanya tidak berbeda dari apa yang sebenarnya terjadi.
3. Ciri Distributif, Ciri ini memungkinkan objek atau kejadian untuk bergerak melalui ruang dan dapat disaksikan oleh siswa secara bersamaan dengan stimulus pengalaman, seolah-olah mereka terlibat dalamnya. Sekali sesuatu atau kejadian direkam dalam bentuk media apa pun, ia dapat diproduksi dan digunakan berulang kali di berbagai tempat (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

#### **2.2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Media berfungsi secara Fungsi dari Media pembelajaran dapat diamati dari dua aspek: proses pendidikan (pembelajaran) dapat didefinisikan sebagai proses kegiatan berinteraksi dan komunikasi antar anak didik atau peserta didik. Informasi yang dikirim oleh guru kepada penerima juga termasuk dalam fungsi media pembelajaran, sehingga komunikasi dapat dianggap sebagai proses pembelajaran. Selain itu, media pendidikan (pembelajaran) memiliki beberapa fungsi, yakni antara lain:

1. Fungsi media pembelajaran sebagai sarana untuk belajar Semua orang tahu bahwa salah satu jenis sumber belajar adalah media pendidikan, atau lebih dikenal sebagai "media pendidikan". Sumber belajar yang memiliki makna tersirat berarti keaktifan atau ketangkasan, yaitu melakukan pekerjaan sebagai penyalur, penyamai, atau penghubung. Secara garis besar, sumber belajar adalah fungsi utama media pembelajaran, tetapi ada fungsi lain juga.

2. Media pembelajaran sebagai fungsi semantik: Fungsi semantik ini meningkatkan arti kata memiliki bermakna dan membuat anak didik untuk mudah memahaminya. Keyakinan pikiran dan perasaan diwakili oleh bahasa dan kata-kata.
3. Media pembelajaran sebagai fungsi manipulatif. Dasarnya adalah kemampuan media pendidikan untuk merekam, melestarikan, merekonstruksi, menyimpan, dan mentransfer peristiwa atau objek adalah dasar dari fungsi manipulatif jenis ini. Maka Media pendidikan pembelajaran memiliki dua kemampuan berdasarkan sifatnya untuk melaksanakan fungsinya: mereka dapat meminimalkan batas ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan inderawi (Juhaeni et al., 2020).

Dari uraian di atas, dapat disederhanakan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar, yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, sebagai sumber semantik (atau pemakaian atau pemberian makna), dan sebagai sumber manipulatif, yaitu memungkinkan siswa memanipulasi objek untuk membuatnya lebih mudah dipahami tanpa harus mengorbankan objek asli karena keterbatasan waktu dan ruang (Juhaeni et al., 2020).

#### **2.2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pada umumnya membantu dalam proses pembelajaran karena memungkinkan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Manfaatnya, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. beberapa manfaat media dalam pembelajaran secara lebih khusus, antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyeragamkan penyampaian materi pembelajaran. Ini dapat mencegah interpretasi yang berbeda oleh guru dan mengurangi kesenjangan informasi di antara siswa di mana pun mereka berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik karena media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan

warna, baik secara alami maupun melalui manipulasi. Ini membantu guru membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena media memungkinkan komunikasi dua arah secara aktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga: Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah dicapai dengan sedikit waktu dan tenaga. Guru tidak perlu menjelaskan pelajaran secara berulang-ulang karena dengan menggunakan media sekali saja, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap pelajaran lebih mendalam dan utuh. Siswa kurang memahami pelajaran jika hanya mendengar guru memberi tahu mereka. Namun, jika pembelajaran diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran, siswa akan lebih baik.
6. Media memungkinkan belajar di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat distimulasi sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa kapan saja dan di mana saja tanpa tergantung pada seorang guru. Kita harus menyadari bahwa waktu yang dihabiskan untuk belajar di sekolah sangat terbatas, dan sebagian besar waktu dihabiskan di luar lingkungan sekolah (Sitepu, 2021).

#### **2.2.1.6 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan ataupun *development* lebih relevan dan merujuk pada upaya untuk mengembangkan dan membebaskan manusia dari tantangan- tantangan, atau kesulitan. Penjelasan ini menunjukkan bahwa proses dapat berlangsung secara terus-menerus kapan saja. Secara keseluruhan komunikasi lisan dan tindakan tertulis yang berorientasi pada tujuan pendidikan harus diprioritaskan dalam upaya mendorong, membantu, dan memfasilitasi pertumbuhan individu siswa sebagai manusia yang utuh. Ini termasuk aspek kognitif, sosial, emosional, kreatif, etik, dan spiritual. yang merupakan pengembangan manusia

dalam pendidikan, terutama selama tahap proses pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022).

Media audio-visual sering digunakan dalam pembelajaran karena dapat dilihat, diraba, dirasakan, dan didengar. Media interaktif juga dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang tepat harus digunakan untuk mengurangi ketidakpahaman dalam pembelajaran. di sisi lain siswa tidak dapat belajar secara mandiri jika media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran hanyalah ceramah (Afifah et al., 2022). hal inilah yang menyebabkan siswa seringkali tidak fokus pada materi yang diberikan. Hal ini berdampak pada minat belajar siswa dan prestasi mereka baik di dalam maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, dianggap perlu untuk membuat media pembelajaran alternatif untuk mendukung dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia (Rustandi, 2021).

Agar tidak terjadi kesalahan dan proses pembelajaran berjalan lancar, desain media pembelajaran yang inovatif harus mengikuti langkah-langkah berikut :

1. Mengevaluasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Membuat perumusan instruksional dan operasional untuk tujuan.
3. Membuat perumusan detail materi secara rinci dan sistematis.
4. Membuat alat parameter keberhasilan.
5. membuat media pembelajaran.
6. Uji dan revisi media pembelajaran yang telah di buat (Nurdyansyah et al., 2019).

## **2.2.2 Modul Digital**

### **2.2.2.1 Pengertian Modul Digital**

E-modul adalah jenis media belajar mandiri yang dibuat secara digital dan bertujuan untuk mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan dan membuat siswa lebih interaktif dengan aplikasi tersebut. Pengertian e-modul ini menunjukkan bahwa yang dimaksud dengan e-modul adalah bahan ajar yang digunakan untuk membantu proses

pembelajaran (Chairunisa & Zamhari, 2022). Dalam pengertian lain Modul digital yakni modul yang dapat diakses dengan mudah melalui laptop, komputer, dll. Modul tersebut mengandung teks, gambar, video, dan audio. jadi pengguna tidak perlu membayar perbaikan fisik modul jika terjadi kerusakan (Sari & Siregar, 2022). Sistem pengajaran dengan modul ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar mengajar di sekolah, terutama dalam hal penggunaan waktu, dana, fasilitas, dan tenaga yang tepat untuk mencapai tujuan. Di sisi lain, modul ini membuat siswa lebih tertarik untuk belajar secara otomatis, yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Arlika et al., 2021).

#### **2.2.2.2 Karakteristik Modul Digital**

1. *Self instructional*, yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri.
2. *Self contained*, yang memungkinkan modul menyertakan semua materi pembelajaran yang diperlukan. supaya siswa dapat belajar sampai akhir pelajaran.
3. *Stand alone*, Berdiri sendiri artinya modul tidak bergantung pada bahan ajar lain.
4. Adaptif, artinya modul dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga tetap up-to-date.
5. *User friendly*, yakni Mudah digunakan, modul harus fleksibel sehingga mudah digunakan oleh siswa .

#### **2.2.2.3 Desain Modul Digital**

Selama proses pembuatan modul digital, perlu dipertimbangkan kebutuhan dan situasi yang ada di sekolah, ini adalah langkah berikutnya dalam proses desain produk.

1. Menyesuaikan konsep produk dengan materi (pecahan kelas X SMA) dan karakteristik siswa.
2. Menyediakan peralatan yang digunakan, seperti laptop, *software*, aplikasi Canva, Hp.
3. Membuat desain sampul depan dan sampul modul digital.

4. Membuat isi Modul yang terdiri dari petunjuk penggunaan materi, soal dan pembahasan, kegiatan siswa, video pembelajaran, gambar yang relevan, dan games.
5. Mengubah produk awal menjadi bentuk Modul akhir berupa Modul yang berbentuk PDF (Putri et al., 2021).

#### **2.2.2.4 Keunggulan Modul Digital**

Di antara manfaat penggunaan modul digital sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memungkinkan siswa mengakses informasi berbasis multimedia dalam bentuk gambar, video, audio, dan animasi
2. Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar
3. Memberikan pengalaman belajar manipulatif yang tidak tersedia di lingkungan kelas yang biasa
4. Memungkinkan siswa berinteraksi dengan media berdasarkan umpan balik aktivitas yang mereka lakukan untuk meningkatkan keterampilan mereka
5. Tidak memandang ras dan suku (Ni Wayan Eminda Sari et al., n.d.).

Salah satu keuntungan modul ini adalah membantu siswa mencapai tujuan belajar standar dan menyadari kemampuan mereka. Siswa saat ini lebih suka belajar melalui media elektronik dan dianggap mudah dipahami. Hal ini juga memerlukan guru untuk menjadi suasana pembelajaran lebih inovatif dan kreatif (Ramadhani & Fitria, 2021).

### **2.2.3 Literasi**

#### **2.2.3.1 Pengertian Literasi**

Literasi, menurut UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*), didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami, membuat, menafsirkan, mengidentifikasi, berkomunikasi, menghitung, dan menggunakan bahan tulisan dan cetak untuk mencapai berbagai tujuan, termasuk meningkatkan pengetahuan dan potensi seseorang serta berpartisipasi secara penuh dalam komunitas dan masyarakat mereka (Naufal, 2021). Menurut Tarigan mengatakan



bahwa, membaca adalah proses berpikir yang memungkinkan seseorang untuk memahami isi teks yang dibaca. Jika anak-anak pada usia sekolah permulaan tidak cepat mahir membaca, mereka akan menghadapi banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi di kelas-kelas berikutnya. Menurut *National Institute for Literacy*, literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan, keluarga, dan masyarakat. Definisi ini melihat literasi dari perspektif yang lebih kontekstual, yang berarti bahwa definisi literasi bergantung pada keterampilan yang dibutuhkan dalam lingkungannya (Eni Desfitri et al., 2023).

Sedangkan menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mendefinisikan literasi sebagai kegiatan membaca dan menulis. Literasi juga berarti kemampuan untuk mendapatkan, memahami, dan memanfaatkan informasi secara cerdas. Penumbuhan budaya baca berkontribusi pada pembentukan warga sekolah dan masyarakat yang literat, dekat dengan buku, dan terbiasa menggunakan literatur untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan (Noviansah, 2020). Seperti yang di definisikan oleh Patiung bahwa kegiatan membaca adalah aktivitas kognitif yang bertujuan untuk menemukan berbagai informasi dalam tulisan. Ini berarti membaca adalah proses berpikir untuk memahami isi teks. Oleh karena itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana; membaca adalah upaya untuk memahami dan memahami simbol, tanda, atau tulisan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan (Perkasha & Kunci, 2020).

#### **2.2.3.2 Tujuan Literasi**

1. Meningkatkan budi pekerti peserta didik melalui pembangunan ekosistem literat sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah.
2. Meningkatkan budaya literasi di sekolah.

3. Meningkatkan kemampuan warga sekolah dan lingkungan sekolah untuk membaca.
4. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak untuk membantu siswa mengelola pengetahuan (Septiana & Ibrohim, 2020).

#### **2.2.3.3 Manfaat Literasi**

1. Membantu siswa mengakses dan memahami informasi yang akurat.
2. berpartisipasi secara aktif dalam ranah sosial hingga digital.
3. berkontribusi pada pembangunan bangsa.
4. berinovasi dan menciptakan solusi untuk masalah global.
5. membangun masyarakat era digital yang cerdas dan bertanggung jawab (Firda Nurjihan Salsabila et al., 2024).

#### **2.2.3.4 Cara Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital**

Menurut Satgas GLS Kemendikbud, peningkatan kemampuan literasi dapat dicapai melalui berbagai kegiatan non akademis, seperti menulis sinopsis buku, berbicara tentang buku yang telah dibaca, mengadakan kegiatan ekstrakurikuler, dan menetapkan jadwal kunjungan perpustakaan yang wajib pada jam literasi. Sedangkan dalam fase pembiasaan ini, aktivitas dibagi menjadi dua strategi: pembiasaan membaca buku selama 10–15 menit dan kegiatan lain yang dapat membangun budaya literasi serta pengondisian fisik yang ramah literasi. Tujuan utama kegiatan pembiasaan adalah membaca buku selama 10–15 menit, dengan menjalankan kebiasaan membaca buku selama 10–15 menit sebelum pemberian pendidikan. Memunculkan karakter yang menyukai membaca menjadi mudah ketika minat baca meningkat (Priasti & Suyatno, 2021).

#### **2.2.3.5 Prinsip Dasar Literasi**

Dalam Kemendikbud (2017) membagi prinsip dasar literasi yang berkembang menjadi tujuh bagian, yaitu:

1. literasi sebagai kecakapan hidup (*life skills*) sehingga manusia berperan secara optimal sebagai bagian dari masyarakat.

2. literasi merangkul kemampuan reseptif dan produktif dalam rangka berwacana secara tertulis maupun secara lisan.
3. literasi sebagai alat untuk mencari solusi dari permasalahan.
4. literasi sebagai sarana refleksi penguasaan dan apresiasi terhadap budaya.
5. literasi merupakan tempat untuk melakukan refleksi diri.
6. literasi merupakan hasil dari kolaborasi
7. literasi sebagai kegiatan melakukan interpretasi terhadap suatu fenomena atau kejadian”. Dari semua itu, hal yang paling utama dari literasi adalah terbebas dari buta akasara dan mampu memahami apa yang dibaca dan apa yang ditulis, sedangkan upaya yang dilakukan untuk mencapai keterampilan literasi tersebut adalah melalui pendidikan (Fuafiah, 2021).

#### **2.2.4 Cerita Rakyat**

##### **2.2.4.1 Pengertian Cerita Rakyat**

Genre sastra tradisional yang dikenal sebagai cerita rakyat menceritakan kisah yang dianggap benar oleh masyarakat setempat. Cerita tersebut terjadi di lingkungan masyarakat yang tradisional. Khususnya di beberapa tempat, cerita rakyat juga disebut sebagai dongeng, legenda, atau cerita yang memiliki dasar sejarah. Nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dari cerita rakyat dapat diwariskan dan bermanfaat bagi masyarakat (Umri & Syah, 2021). Tradisi lisan yang diwariskan dari nenek moyang ke generasi berikutnya dikenal sebagai cerita rakyat. Cerita rakyat biasanya berbentuk tuturan dan berfungsi sebagai alat untuk mengungkapkan perilaku tentang prinsip-prinsip hidup yang melekat dalam masyarakat. Kebudayaan Nasional dibangun dan dikembangkan melalui cerita rakyat (Simanjuntak & Medan, 2021). Sastra lisan, seperti cerita rakyat, adalah tradisi atau kebudayaan yang hidup di masyarakat. Tidak diragukan lagi, setiap budaya memiliki nilai-nilai yang dikenal sebagai pranata sosial. Pranata sosial ini dapat menjadi ciri masyarakat tertentu.

Oleh karena itu, penting untuk menjaga nilai-nilai budaya masyarakat. Ini dilakukan karena situasi sosial masyarakat selalu berubah karena berbagai alasan. Salah satunya adalah karena masyarakat terpengaruh oleh budaya modern, mereka mungkin melupakan nilai-nilai budaya tradisional yang baik (Azra Batrisyia et al., 2024).

#### **2.2.4.2 Ciri-ciri Cerita Rakyat**

Ciri-ciri cerita rakyat adalah sebagai berikut:

1. penyebaran dan pewarisannya biasanya dilakukan secara lisan, yaitu melalui tutur kata dari mulut ke mulut
2. bersifat tradisional, artinya tersebar dalam bentuk yang relatif tetap dalam bentuk standar
3. hadir dalam berbagai versi atau variasi
4. anonim, artinya nama penciptanya sudah tidak diketahui orang lagi
5. biasanya berbentuk rumit dan berpola
6. berguna dalam situasi tertentu (Rambu et al., 2021).

#### **2.2.4.3 Jenis-jenis Cerita Rakyat**

Mitos, legenda, dan dongeng adalah tiga kategori utama cerita rakyat.

1. Mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap suci oleh penulis dan benar-benar terjadi. Tokohnya adalah dewa atau makhluk setengah dewa, dan peristiwa tersebut terjadi di dunia lain.
2. Legenda adalah prosa rakyat yang digambarkan oleh manusia, memiliki sifat-sifat gaib, tetapi tidak suci.
3. Dongeng adalah jenis prosa cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh penulisnya dan tidak terbatas pada waktu atau tempat. Menurut gagasan ini, cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai kisah masa lalu yang tersebar di masyarakat (Maulidianto et al., 2021).

#### 2.2.4.4 Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat

##### 1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang terdapat di dalam suatu karya sastra terdiri dari :

###### a. Tema

Tema adalah ide atau gagasan pengarang yang ingin disampaikan kepada penikmat sastra. Berdasarkan hal ini, diciptakan sebuah cerita untuk menyampaikan ide atau gagasan.

###### b. Alur atau Plot

Alur atau plot adalah inti dari sebuah cerita karena dapat membedakan dirinya dari elemen lainnya. Alur atau plot harus logis dan masuk akal.

###### c. Latar

Tempat di mana sebuah cerita terjadi dan bagaimana semua itu berhubungan dengannya.

###### d. Gaya Bahasa

Gaya bahasa menunjukkan jiwa dan kepribadian penulis melalui bahasanya.

###### e. Amanat

Amanat adalah pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembacanya.

##### 2. Unsur Ekstrinsik

Yakni merupakan unsur-unsur luar yang mempengaruhi tulisan atau karya sastra disebut unsur ekstrinsik. Faktor-faktor luar ini dapat berupa pengalaman pribadi penulis, seperti agama, budaya, situasi sosial, atau motivasi yang mendorong penciptaan karya sastra seperti berikut :

###### a. Latar Belakang

Latar belakang penulis adalah unsur-unsur dalam diri pengarang yang mempengaruhi atau memotivasi penulis untuk menulis sebuah karya sastra.

➤ Biografi

Kisah hidup seseorang disebut biografi. Biografi tidak hanya berisi tanggal lahir dan tanggal wafat seseorang; mereka juga menceritakan tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami peristiwa tersebut.

➤ Kondisi psikologis

adalah perasaan atau dorongan yang dimiliki seorang penulis saat menulis cerita. Hasil karya sastra akan dipengaruhi oleh faktor ini.

➤ Aliran Sastra

Seorang penulis pasti akan mengikuti aliran tertentu dalam karyanya. Ini sangat memengaruhi gaya penulisan yang digunakan penulis saat menulis karya mereka.

b. Nilai Agama

Nilai-nilai yang dapat ditemukan dalam karya sastra yang berkaitan dengan agama.

c. Nilai Moral

Nilai-nilai yang terkait dengan moralitas atau etika yang berlaku di masyarakat.

d. Nilai Budaya

Nilai-nilai yang terkait dengan kebiasaan, tradisi, dan adat istiadat yang berlaku. Nilai-nilai budaya juga dapat memberikan pelajaran tentang nilai-nilai umum masyarakat.

e. Nilai Sosial

Nilai sosial dapat ditemukan dalam interaksi para tokoh dalam karya sastra dengan orang lain, lingkungan mereka, dan masyarakat di sekitar mereka (Ruslan, 2023).

#### **2.2.4.5 Struktur Cerita Rakyat**

Orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda adalah komponen struktur teks cerita rakyat.

1. Bagian pendahuluan, orientasi menceritakan konsep seperti waktu, tempat, dan tokoh.
2. Komplikasi adalah gambaran tentang waktu, tokoh, dan tempat.

3. Alur cerita digambarkan dengan jelas oleh penulis.
4. resolusi menunjukkan jalan keluar yang dihadapi tokoh dalam cerita.  
Selain itu, kode teks cerita rakyat menyampaikan pesan moral kepada pendengar melalui perspektif yang digambarkan dalam cerita (Alfiah Laila & Ibrahim, 2021)

#### **2.2.4.6 Keunggulan Cerita Rakyat**

Cerita rakyat membantu meningkatkan literasi bahasa Indonesia dengan beberapa cara. Beberapa keuntungan dari penelitian pustaka adalah sebagai berikut: Pengayaan Kosa Kata: Cerita rakyat mengandung banyak kosa kata yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membantu siswa memperkaya kosa kata mereka.

1. Pemahaman Struktur Teks: Cerita rakyat memiliki struktur cerita yang mudah dipahami yang terdiri dari orientasi, komplikasi, dan resolusi. Dengan demikian, siswa dapat memahami struktur cerita dan belajar menulis teks dengan struktur yang serupa.
2. Nilai Moral dan Pendidikan Karakter: Cerita rakyat tidak hanya membantu siswa belajar bahasa tetapi juga mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter mereka. Nilai-nilai seperti kejujuran, kerja keras, dan penghormatan kepada orang tua sering diajarkan melalui cerita rakyat, yang sekaligus memberikan pesan pendidikan dan mendidik karakter siswa (Ferando et al., 2025).

### **2.2.5 Canva**

#### **2.2.5.1 Pengertian Canva**

Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis web yang membantu orang membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. Meskipun Canva tidak memiliki semua fitur yang dimiliki aplikasi keluaran Adobe seperti Photoshop dan Illustrator, Canva tetap merupakan aplikasi yang sangat bermanfaat karena kesederhanaannya. Canva bahkan dapat digunakan oleh orang yang masih pemula. Cloud dimaksudkan untuk mereka yang baru mulai menggunakan aplikasi desain grafis. Pengguna dapat mengedit template yang tersedia di

aplikasi Canva kapan saja tanpa harus memulai dari awal. kamu dapat mendownload aplikasi ini melalui website <https://www.canva.com> atau melalui google play store. Aplikasi Canva tersedia untuk PC, iPhone, iPad, dan Android.

Canva memberi penggunanya ruang belajar untuk memanfaatkan media pembelajaran, termasuk aplikasi Canva, yang menawarkan berbagai template menarik untuk menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru untuk menunjukkan kepada siswa mereka dalam aplikasi Canva, salah satunya adalah berbagai template menarik untuk disajikan dalam bentuk media pembelajaran yakni Modul digital. Namun, beberapa kendala yang menghalangi pengguna aplikasi Canva termasuk mempelajari dasar-dasar desain sebelum menggunakannya. Aplikasi Canva memiliki template untuk berbagai format seperti Poster, Video, Brosur, dan PPT, tetapi kita tidak dapat menggunakan semua template jika kita pengguna gratis. Dengan demikian aplikasi tersebut dapat di gunakan oleh siapa saja dalam membuat media pembelajaran sesesuai kebutuhan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Beberapa keunggulan Canva adalah sebagai berikut:

1. tersedia dalam versi aplikasi dan web.
2. memiliki fitur yang sangat lengkap untuk video, foto, PowerPoint, dan dokumen..
3. memiliki alat yang sangat lengkap, termasuk templat, font, dan lainnya.
4. hasil dapat diunduh dalam berbagai format, seperti JPG, PDF, dan sebagainya.
5. menyimpan hasil desain secara otomatis.
6. Pengguna dapat membuat desain dengan bekerja sama antar pengguna.

Setiap keunggulan pasti memiliki kelemahan, dan aplikasi Canva adalah salah satunya. Canva memiliki kelemahan yang menunjukkan



bahwa platform desain tertentu tidak ideal untuk digunakan. Beberapa kelemahannya adalah sebagai berikut :

1. Anda harus berada di internet atau memiliki koneksi internet.
2. untuk membuka aplikasi atau situs web Canva terkadang diperlukan koneksi internet yang stabil.
3. tidak semua fitur dan alat tersedia secara gratis atau diperlukan akun untuk menggunakannya (Syahrir et al., 2023).

#### **2.2.5.2 Manfaat Canva**

Tidak seperti software berbayar lainnya, Canva sangat mudah digunakan untuk membuat konten visual yang bagus. Dengan menggunakan Canva, Anda dapat membuat berbagai macam desain seperti:

1. Logo : Logo sangat penting bagi setiap bisnis karena merupakan alat untuk branding.
2. Poster : Poster sangat cocok untuk iklan produk, jasa, dan lain-lain. Membuat poster sekarang sangat mudah: hanya buka Canva, pilih template poster, lalu edit, dan selesai.
3. Banner Iklan : Semua banner iklan dapat dibuat dengan hanya membuka canva. Konten Sosial Media: Bisnis harus menggunakan konten sosial media saat ini. Jika kontennya bagus, tentu akan menarik netizen. Untuk membuat konten sosial media, Anda hanya perlu memilih, mengedit, dan mengunduh template dari Canva.
4. *Featured Image Blog*: Banner blog dapat dibuat dengan cepat tanpa pengalaman desain grafis. Dengan Canva, Anda hanya perlu memilih gambar, menambahkan teks, mengedit, dan mengunduh.
5. Thumbnail YouTube: Canva juga memudahkan YouTuber jika ingin membuat thumbnail YouTube karena memiliki banyak template yang dapat dipilih dan diedit, seperti *Newsletter*, Infografik, dan Desain Kemasan Produk, Dll (Inovasi et al., 2023).

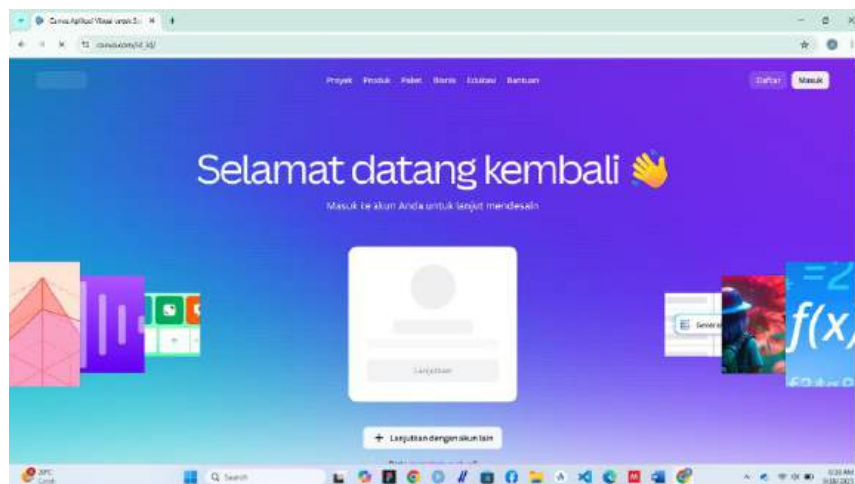
### 2.2.5.3 Langkah-Langkah Menggunakan Canva

1. Membuka aplikasi canva pada situs Google Chrome, kemudia mengakses situs link [www.canva.com](https://www.canva.com).



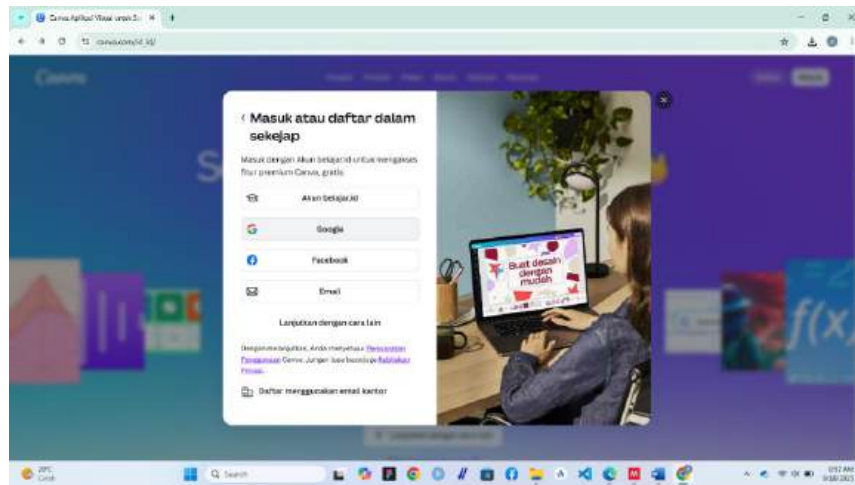
**Gambar 2.1 Tampilan Goggle Chrome**

2. Maka akan muncul tampilan seperti di bawah ini, kemudia klik menu Masuk.



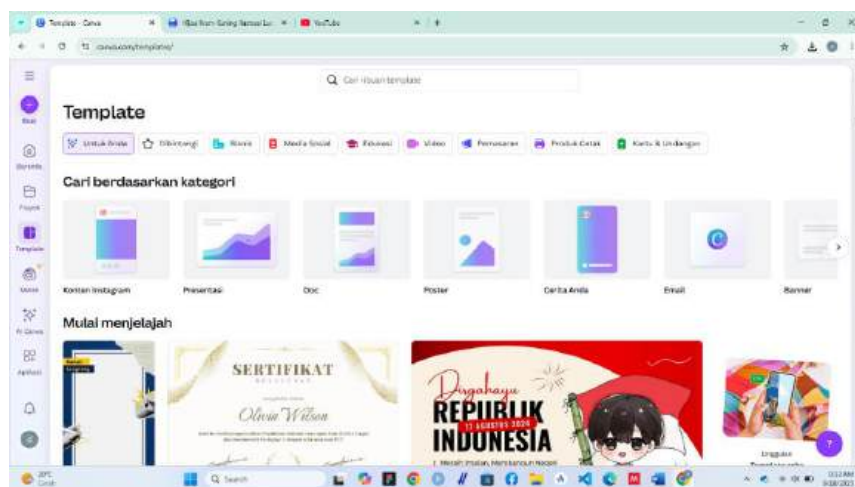
**Gambar 2.2 Tampilan Antarmuka Canva**

3. User melakukan registrasi akun di awal sebelum masuk pada aplikasi.



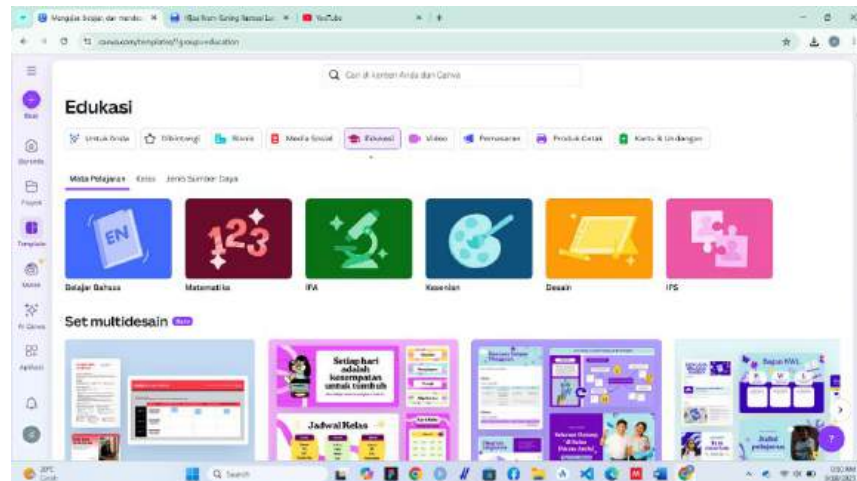
**Gambar 2.3 Tampilan Menu Login**

4. Setelah berhasil login maka muncul tampilan canva seperti di bawah ini.



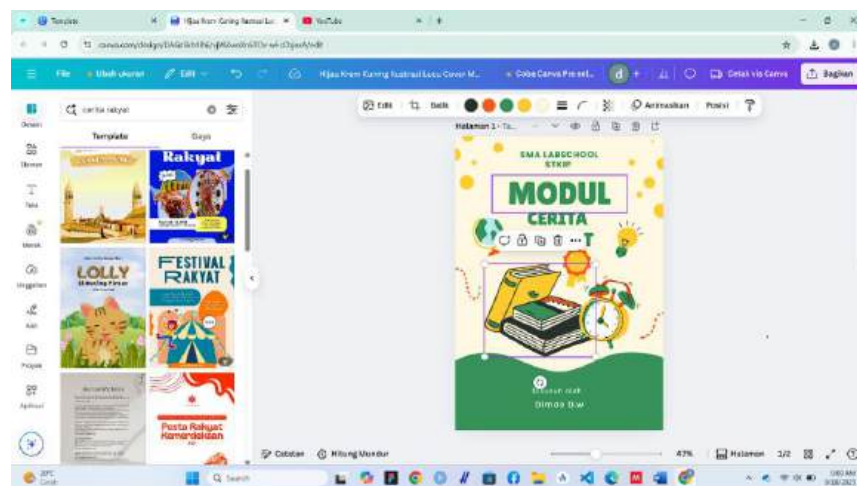
**Gambar 2.4 Tampilan Menu Canva**

5. Setelah itu klik pilihan ikon, Edukasi untuk masuk
6. Tampilan bar Edukasi.



**Gambar 2.5 Tampilan Ikon Edukasi**

7. Klik di menu pencarian untuk mendesain Buku Modul.
8. Setelah itu muncul tampilan ruang desain yang akan di kerjakan seperti di bawah ini.



**Gambar 2.6 Ruang Desain Modul**

9. Setelah proses kerja selesai bisa di simpan dan di ekspor dalam bentuk Pdf.

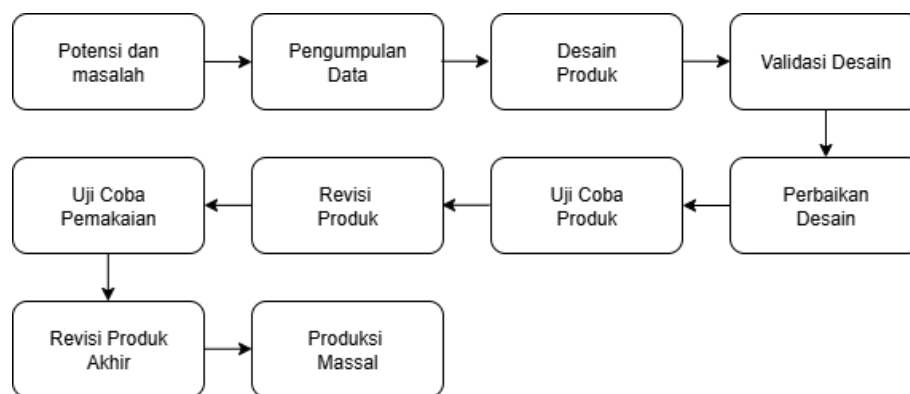
Hal ini juga memerlukan guru untuk menjadi suasana pembelajaran lebih inovatif dan kreatif (Ramadhani & Fitria, 2021).

#### 2.2.6 *Research And Development (R&D)*

Menurut (Rahayu, 2025), Mendefinisikan bahwa Penelitian dan pengembangan" (R&D), adalah pendekatan sistematis di bidang akademik dan bisnis yang bertujuan untuk menghasilkan produk, sistem, atau model baru yang dapat digunakan di dunia nyata. Dalam bukunya, (Sugiono, 2023) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode ilmiah untuk melakukan penelitian, perencanaan, pelaksanaan, dan pemeriksaan validasi produk.

Adapun Tujuan penelitian tergantung pada jenis penelitian, penelitian pengembangan bertujuan untuk membuat model atau produk yang telah diuji coba dan divalidasi secara ilmiah untuk menyelesaikan masalah (Waruwu, 2024).

Berikut Langkah-langkah penelitian dan pengembangan oleh *Borg and Gall* yang di susun oleh Sugiyono dalam (Fitriani & Putri Mayang Sari, 2022).



**Gambar 2.7 Langkah-langkah Penelitian R&D Menurut Oleh *Borg and Gall***

Dibawah ini adalah penjelasan tahapan penelitian dan pengembangan dari bagan gambar di atas :

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah kemampuan siswa untuk mengingat hal-hal yang dapat membantu mereka belajar lebih banyak dan menjadi lebih baik di masa depan. Suatu hal yang menghalangi upaya untuk mencapai tujuan dikenal sebagai masalah. Potensi dan masalah yang digunakan dalam penelitian tidak boleh bertentangan dengan metode atau pendekatan yang akan digunakan untuk melakukannya.

## 2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diatasi, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan bahan untuk perencanaan produk tertentu yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

## 3. Desain Produk

Desain produk adalah bagian penting dari memperoleh hasil penelitian dan pengembangan. Banyak gambar yang dihasilkan dari rancangan ini dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

## 4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses untuk menentukan apakah rancangan produk layak digunakan atau tidak. Dengan adanya validasi desain, kita dapat mengetahui kekuatan dan kelemahan produk tersebut. Pada langkah validasi penelitian ini, ia ditujukan kepada dua sumber informasi: pengajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, dosen pendidikan teknologi informasi (PTI) Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, dan siswa kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

## 5. Perbaikan Desain

Revisi desain adalah perbaikan atau perubahan pada produk yang telah dilakukan atau telah dilakukan, sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk meningkatkan desain produk dan mencapai tujuan desain akhir.

#### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk adalah bagian penting dari penelitian pengembangan karena memungkinkan untuk mengetahui apakah produk tersebut layak untuk digunakan atau tidak.

#### 7. Revisi Produk

Pada tahap ini, produk direvisi berdasarkan umpan balik dari ahli media, ahli materi, dan siswa.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian produk berhasil dan mungkin ada perbaikan yang tidak perlu, produk tersebut digunakan secara luas. Untuk memperbaikinya, produk harus terus dievaluasi.

#### 9. Perbaikan Produk

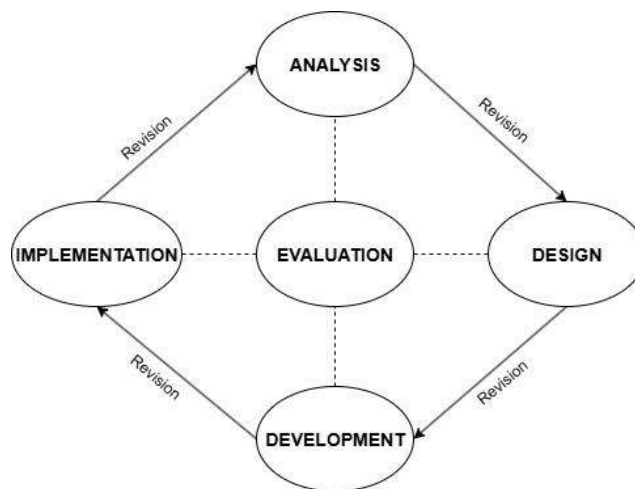
Perbaikan produk dilakukan apabila terdapat kekurangan atau kelemahan selama penggunaan. Pembuatan produk harus selalu mengevaluasi kinerjanya selama uji pemakaian.

#### 10. Produksi Massal

Produksi massal dilakukan setelah produk dinyatakan valid atau layak untuk digunakan dan dapat diproduksi secara massal. Akhir dari penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk yang dikenal sebagai elektronik modul.

### 2.2.7 ADDIE

Dalam merancang modul digital ini, peneliti memilih model pengembangan ADDIE, di mana mengacu pada Dick dan Carey mengembangkan model pengembangan ADDIE pada tahun 1996. Pertama, model ADDIE memiliki lima tahapan sederhana untuk digunakan dalam pengembangan modul digital bermuatan cerita pendek yang berbasis kearifan lokal yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). model ADDIE menghasilkan produk pengembangan yang sah dan dapat diandalkan (Astrid Dwi Anjasti, 2023). Adapun Langkah-langkah prosedur menurut (Rai et al., 2021).



**Gambar 2.8 Bagan Alur Pengembangan ADDIE**

Sumber : (Arrosyad & Nugroho, 2021).

1. *Analyze* (Analisis)

Merupakan tahapan observasi dan menganalisis kebutuhan dan masalah yang di hadapi di suatu tempat penelitian.

2. *Design* (Desain)

Merupakan tahapan perumusan dari tujuan umum yang akan di ukur, dan mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan.

3. *Development* (Pengembangan)

Merupakan sesi di mana mempersiapkan materi pilihan yang akan di buat dan di masukan kedalam pembelajaran.

4. *Implementation* (Penerapan)

Merupakan tahapan menggunakan produk pengembangan untuk di terapkan ke proses pembelajaran. Dimana produk sudah selesai di kembangkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Merupakan ada tahap evaluasi, evaluasi kelayakan media pembelajaran dan perbandingan kelayakan uji coba kelompok kecil dan lapangan dilakukan.

### 2.2.8 Skala Likert

Rensis Likert adalah orang yang menemukan skala Likert untuk mengukur sikap pada tahun 1932. Skala ini mengajukan pernyataan atau



pertanyaan dan meminta persetujuan responden. Sesuai bentuk awalnya, skala ini banyak digunakan. Namun, banyak peneliti yang melakukan penyalahgunaan dengan menggunakan skala Likert untuk setiap pilihan berjenjang (Simamora, 2022).

Skala Likert adalah salah satu skala penilaian yang paling populer dan paling efektif untuk menilai perilaku seseorang. Ini melibatkan sejumlah pertanyaan yang dijawab menggunakan lima tingkat persetujuan: sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Wardhani et al., 2025).

Sekarang kita melihat bentuk kuesioner Skala-Likert yang lebih umum di mana pernyataan disertai dengan skala pengukuran. dalam hal ini, responden dapat memilih pilihan sikap terkait pernyataan yang diikutinya berdasarkan sikap mereka terhadap pernyataan tersebut. Dalam kuesioner Skala Likert, pilihan sikap yang paling umum terkait dengan persetujuan seseorang terhadap sebuah pernyataan, mulai dari Sangat Setuju hingga Sangat Tidak Setuju, dengan pilihan untuk setuju, netral, atau tidak setuju di antara kedua pilihan tersebut (Suasapha, 2020). Penelitian ini menggunakan angket sebagai akses untuk melakukan penilaian terhadap hasil survei. Penelitian dengan judul “ Pengembangan media literasi digital berbasis kearifan lokal papua di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong ”, peneliti menggunakan skala likert untuk mengukur kepuasan para siswa. Peneliti mengukur tingkat kepuasan para peserta didik dengan kriteria Sangat setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.

Untuk menghitung rata-rata kepuasan para peserta didik dari suatu sistem yang telah dibuat dapat menggunakan skala likert, yaitu :

- a.  $\sum \text{Nilai} = ( \text{Jumlah Peserta SS} \times \text{nilai SS} ) + ( \text{Jumlah Peserta S} \times \text{Nilai S} ) + ( \text{Jumlah Peserta R} \times \text{Nilai R} ) + ( \text{Jumlah peserta TS} \times \text{Nilai TS} ) + ( \text{Jumlah Responden STS} \times \text{Nilai STS} )$
- b.  $\text{Nilai Presentase Peserta} = ( \sum + \text{Nilai Likert Tertinggi} ) \times 100\%$ .

### 2.2.9 Populasi dan Sampel

Populasi Menurut (Sugiyono, 2024) menjelaskan bahwa populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari: objek atau subjek yang memiliki kualitas dan atribut tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik Kesimpulan, Sedangkan Sampel Menurut (Sugiyono 2021), Bahwa Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah bagian kecil dari populasi yang secara representatif menggambarkan karakteristik populasi tersebut. dan penelitian ini memilih metode *Total Sampling* atau sering di sebut sample jenuh, Menurut (Sugiyono, 2020) Total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

### 2.2.10 Standarisasi Kelayakan Modul

Dalam penelitian pengembangan modul ini, penilaian kelayakan modul merupakan langkah penting untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi standar kualitas sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian kelayakan biasanya merujuk pada standar yang telah ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Dan Ahli Media Pembelajaran Azhar Arsyad sebagai standar penilaian kelayakan Kemudahan Pengguna untuk modul yang di kembangkan.

(BSNP, 2014) menyusun instrumen resmi untuk menilai kualitas buku teks pelajaran, modul, dan bahan ajar lainnya. Instrumen ini terdiri dari 4 aspek utama, yaitu:

1. **Kelayakan Isi** : Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran, akurasi materi, kemutakhiran materi.
2. **Kelayakan Bahasa** : Penggunaan bahasa sesuai dengan standar kaidah, dan konteks.
3. **Kelayakan Penyajian** : penilaian terhadap teknik penyajian dan materi yang di sajikan secara runtut, menarik, dan mudah pahami.
4. **Kelayakan Kegrafikan** : kesusaian terhadap tampilan visual seperti *layout, design, gambar, dan warna*.

Dalam hal penilaian pengembangan media berupa modul digital peneliti menambahkan aspek penilaian kelayakan media berupa Kemudahan Pengguna (*Usability*). Karena mengacu pada pendapat ahli yakni (Sugiyono, 2023: 120–130), menegaskan bahwa instrumen validasi disusun sesuai dengan kebutuhan produk yang di kembangkan. Oleh karena itu, dalam menilai hasil produk media berupa modul digital tidak cukup melihat dari aspek isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikan. Namun perlu melihat dari sisi kemudahan pengguna.

Oleh karena itu, peneliti memakai standarisasi Kemudahan Pengguna berdasarkan oleh ahli media pembelajaran yakni (Arsyad, 2019: 65–75). **Kelayakan Kemudahan Pengguna**, meliputi Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan, tampilan navigasi yang mudah, serta dukungan tampilan media yang interaktif bagi pengguna.

#### 2.2.11 Uji Coba Modul Kepada Peserta Didik

Menurut (Martin Tessmer, 1993:70) Dalam bukunya “*Planning and Conducting Formative Evaluations*” Dalam Uji Coba modul kepada peserta didik, mengacu pada kriteria Readbility (Keterbacaan), Usability Kepraktisan, User Reaction (Respon pengguna).

1. **Readbility (Keterbacaan)** : Kejelasan bahasa (tidak membuat bingung siswa), Struktur kalimat mudah dipahami, Ukuran dan jenis huruf terbaca, kesesuaian paragraf, spasi, dan tata letak, Alur ide logis dan tidak membingungkan.
2. **Kemudahan Pengguna (Usability)** : Mudah dinavigasi (terutama untuk modul digital non-linear), Petunjuk penggunaan jelas, Tidak membebani siswa (cognitive load rendah), Mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa.
3. **User Reaction (Respon Pengguna)** : Tingkat ketertarikan / motivasi, Apakah modul dianggap menyenangkan atau membosankan, Apakah tampilan visual menarik, Seberapa puas siswa dengan pengalaman belajar.

### 2.2.12 Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan topik permasalahan dapat dijadikan sebagai kajian pustaka sebagai rujukan peneliti dalam memperkuat teori penelitian. Adapun kajian pustaka yang digunakan diuraikan sebagai berikut :

1. **Penelitian relevan dengan penelitian pengembangan ini yang dilakukan oleh Rianhe Binthariningrum Hanatan, Endang Yuniastuti, Baskoro Adi Prayitno (2023).** Penelitian saya tentang “Pengembangan Modul Digital Berbasis Kearifan Lokal Papua Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong” di sini memiliki beberapa aspek persamaan dan perbedaan, yang telah dilakukan peneliti sebelumnya di SMA Negeri 1 Karaganyar. Kedua penelitian ini sama-sama berfokus pada pengembangan modul digital.
  - a. Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada esensinya yakni pengembangan media berupa modul digital untuk siswa SMA. Dan juga instrumen penelitian yang mana sama juga menggunakan perangkat pembelajaran, lembar observasi. Angket terdiri dari angket validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli pembelajaran, validasi ahli praktisi, angket minat belajar, dan angket respon siswa. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa, 1. Modul Digital Interaktif berkategori sangat layak di pakai dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian ahli praktisi, ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi, 2. ada peningkatan minat belajar siswa berdasarkan hasil analisis data pre- angket dan post-angket minat belajar yang di analisis dengan menggunakan teknik analisis Rasch dengan metode stacking.
  - b. Perbedaan kedua penelitian ini terletak pada subjek, metode, dan basis materinya dimana, penelitian di SMA Negeri 1 Karanganyar metode penelitiannya menggunakan model pengembangan 4D, sedangkan model pengembangan saya di SMA Labschool

Muhammadiyah STKIP Kabupaten Sorong menggunakan ADDIE. Kemudian basisnya pada penelitian sebelumnya menggunakan *Discovery Learning* yang mana semua masih terfokuskan ke semua siswa, sedangkan pada penelitian saya berbasis interaktif dengan menggunakan basis materi cerita kearifan lokal papua. kemudian sisi lain perbedaanya terletak pada implementasinya Dimana peneliti sebelumnya di lakukan pada semua peserta didik pada siswa SMA Negeri 1 Karanganyar, sedangkan penelitian saya berfokus pada siswa kelas X SMA Labschool Muhammadiyah STKIP Kabupaten Sorong.

- c. Harapan dari penelitian saya adalah tidak sekedar mengembangkan suatu media berupa modul digital bagi para peserta didik. Tetapi saya ingin mereka yang masih buta akan literasi agar kembali terbuka dan memahami bahwa literasi itu sangat penting dalam pendidikan. Dalam hal ini literasi yang saya ajarkan di kemas dalam bentuk cerita berbasis kearifian lokal papua. Dengan berbagai cerita rakyat yang tentunya menarik serta mengedukasi, agar secara psikologis kemauan mereka dalam meningkatkan kemampuan literasi tergugah dengan baik sehingga bisa membawa dampak yang maksimal dan positif kedepannya dalam dunia pendidikan maupun sosial (Binthariningrum Hanatan et al., 2023).

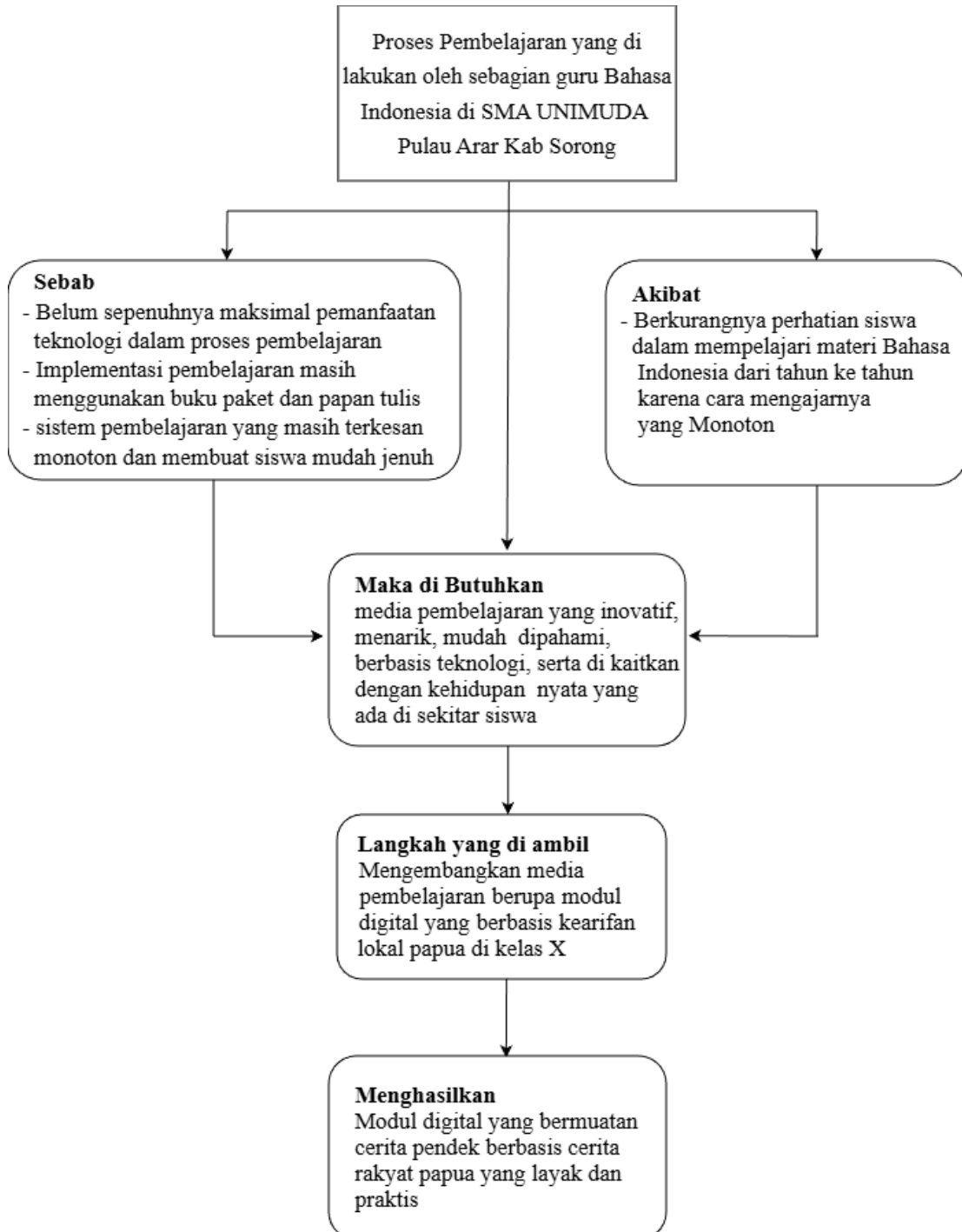
2. **Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini yang di lakukan oleh Agnes Herlina dan Dwi Hadiyanti (2021).** Penelitian saya tentang “Pengembangan Modul Digital Berbasis Kearifan Lokal Papua Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong” memiliki relevansi dengan penelitian yang di lakukan di SD Kanisius Babadan, SD Kanisius Kadirojo, SD Kanisius Sengan tentang Pengembangan Modul Pembelajaran IPA digital berbasis Flipbook untuk Pembelajaran daring di sekolah dasar. Kedua penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah modul pembelajaran di sebuah sekolah berbasis modul digital.

- a. Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada jenis penelitian dan pengembangannya yakni sejenis menggunakan model pengembangan Research and Development dengan menggunakan prosedur ADDIE yang terdiri dari Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, di mana melibatkan validasi ahli, uji kepraktisan, dan analisis respon siswa untuk mengukur efektivitas media yang di kembangkan.
  - b. Perbedaan utama dari kedua penelitian ini terletak pada subjek penelitian dan fokus materi yang di implementasikan. Penelitian di SD Kanisius Babadan, SD Kanisius Kadirojo, SD Kanisius Sengkan berfokus pada pembelajaran IPA di kelas IV, sementara penelitian saya di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong pada kelas X, pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pendekatan pada siswa yang lebih kompleks.
  - c. Harapan dari penelitian saya adalah untuk mengembangkan media yang tidak hanya praktis secara penggunaan tetapi secara signifikan dapat memengaruhi hasil dari literasi mereka dalam semua mata pembelajaran terkhususnya Bahasa Indonesia di kelas X. Dengan modul yang di desain mereka pun bebas di beri ruang untuk bereksplorasi terkait kearifan lokal di sekitar mereka (Herlina & Hadiyanti, 2021).
3. **Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini yang di lakukan oleh Citra Ayu Dewi, Janista Mia Kusuma, Pahriah, Wilda Syahri (2022).** Penelitian saya tentang “Pengembangan Modul Digital Berbasis Kearifan Lokal Papua Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong” memiliki relevansi dengan penelitian yang di lakukan pada SMA 1 Sakra Lombok Timur NTB tentang pengembangan media pembelajaran berupa modul digital. Kedua penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang serupa, yaitu metode R&D dengan model pengembangan yakni ADDIE.

- a. Persamaan dari kedua penelitian ini terletak pada tujuannya yakni sama-sama melakukan pengembangan berupa modul digital guna menumbuhkan literasi digital para siswa. dan juga penggunaan angket validasi ahli dan respon siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul digital yang telah dikembangkan menggunakan kvisoft flipbook pada materi struktur atom diperoleh persentase kelayakan sebesar 86 dengan kategori layak dan uji kepraktisan terhadap penggunaan modul digital memberikan respon positif dalam menumbuhkan literasi digital siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa modul digital pada materi struktur atom layak digunakan untuk menumbuhkan literasi digital siswa.
- b. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada pada subjek dan materi penelitian. Materi pada penelitian sebelumnya berfokus pada materi Struktur Atom di SMAN 1 Sakra Lombok Timur NTB pada kelas X, sementara penelitian saya berfokus pada materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong pada kelas X. Kompleksitas materinya dan pendekatannya pun berbeda, jadi menyesuaikan kebutuhan pembelajaran masing-masing di tingkatnya.
- c. Harapan dari penelitian yang saya kembangkan yakni membantu para siswa yang awalnya masih gagap akan literasi, maka dengan ini juga mampu meningkatkan ruang literasi mereka secara kulturasi budaya lokal agar hasil yang di buat dapat di capai dengan maksimal. Dengan adanya validasi ahli dan respon para siswa, di harapkan media ini dapat menjadi alat pembelajaran yang mengedukasi dan juga menyenangkan, sehingga memotivasi siswa yang lainnya juga dalam jangka panjang kedepannya (Dewi et al., 2022a).

### 2.2.13 Kerangka Berpikir

Berikut merupakan kerangka berpikir peneliti :



Gambar 2.9 Kerangka Berpikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Dalam proses penelitian ini, peneliti memilih langkah-langkah yang di gunakan sebagai acuan dasar dalam meneliti, yakni menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sedangkan untuk proses pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE.

*Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode untuk menghasilkan produk. Pengembangan ini bertujuan untuk membuat suatu modul digital yang berisi cerita rakyat untuk literasi pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Agar para siswa tidak mudah bosan dengan bentuk modul pembelajaran yang masih lama. Produk yang di hasilkan yakni Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

#### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian pengembangan Modul Digital, menggunakan model ADDIE yang meliputi *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

##### **3.2.1 Analysis (Analisis)**

*Analysis* merupakan tahapan dasar dalam menunjang sebuah penelitian dengan cara melakukan identifikasi terhadap permasalahan yang berada di sekolah SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, serta memberikan Solusi yang dapat di terapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. agar Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong berjalan sesuai yang di harapkan.

Analisis kebutuhan ini di lakukan dengan cara Wawancara melalui Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Siswa Kelas X (Sepuluh). Yang bertujuan untuk mengetahui masalah dan kendala apa yang mereka

hadapi dalam hal pembelajaran. Berdasarkan tahapan analisis yang dilakukan tersebut, maka di diperoleh informasi bahwa kegiatan literasi di sekolah tersebut masih minim. Proses pembelajaran hanya menggunakan buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital yang terbaru. Guru menyampaikan sarannya bahwa perlunya pengembangan media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan literasi siswa, namun media tersebut sebaiknya dapat diakses secara offline agar tidak tergantung pada jaringan internet. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih antusias apabila pembelajaran menggunakan media digital secara interaktif karena selama ini para guru hanya mengandalkan modul manual. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah membutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu adanya Solusi yakni peneliti membuat pengembangan suatu produk berupa Modul Digital yang menarik dan juga mengedukasi, di mana berbasis pada cerita Rakyat Papua, untuk menunjang kegiatan literasi mereka di sekolah.

### **3.2.2 Design (Perancangan)**

Tahap kedua adalah tahapan perancangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi yang akan di buat pada sekolah SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Produk yang di rancang ini juga di dasarkan pada kendala di lapangan, hasil data yang di peroleh melalui wawancara bersama para guru dan siswa.

**a. Penentuan Integrasi Pembelajaran :** Pada tahap ini, tujuan utama pembelajaran mengarah pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia, seharusnya saya ingin menerapkannya pada mata pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi ), Namun di sekolah tersebut Mata Pelajaran tersebut tidak terdaftar dalam kurikulum mata Pelajaran yang berada di sekolah dan tidak adanya guru mata Pelajaran tersebut, oleh karena itu saya memilih menerapkan desain perancangan modul literasi digital ini pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan utama

yakni memberdayakan para siswa untuk lebih cinta literasi dan juga terhadap pengetahuan lokal daerahnya secara digital.

- b. Penyusunan Materi Pembelajaran :** materi yang akan di kemas nantinya adalah berbentuk Cerita Rakyat Papua, yang memuat 3 judul cerita yang menarik yakni : Tradisi Potong Jari Sukub Dani, Pembuatan Tifa Dengan Darah Manusia, Misteri Danau Anggi Merauke, Legenda Bung Karno Pernah Berada di Ayamaru.
- c. Perancangan Struktur Modul :** Dalam merancang modul digital ini aplikasi yang saya gunakan adalah aplikasi jenis Canva. Selanjutnya dalam Menyusun struktur modul yang di rancang sebagai berikut :
  1. Pendahuluan : memuat kata pengantar serta tujuan pembelajaran materi kearifan lokal khas papua
  2. Penyajian Cerita Rakyat Papua : Dalam hal ini berisi cerita-cerita yang di sajikan dengan judul yang menarik.
- d. Desain Visual Modul Menggunakan Canva :** Tahapan desain visual modul digital di lakukan menggunakan aplikasi Canva. Alasannya karena aplikasi canva menyediakan berbagai template yang menarik dan edukatif untuk mendukung visualisasi cerita agar mudah di pahami. Dalam proses ini peneliti memperhatikan beberapa poin seperti :
  - Pemilihan jenis font yang mudah dan nyaman di baca
  - Penggunaan warna pada modul yang harmonis
  - Ilustrasi/ gambar yang sesuai budaya kearifan lokal papua
  - Navigasi yang sederhana tapi modern antar halaman

Canva juga dalam pembuatan modul kali ini menyediakan format PDF, yang mana mudah di akses oleh semua siswa melalui perangkat digital Handphone, Laptop dan PC.
- e. Pembuatan Storyboard Modul Digital :** Storyboard biasa di gunakan untuk merencanakan alur cerita yang akan di sajikan, di dalamnya memuat rencana isi halaman per halaman, termasuk penempatan teks,

gambar, tombol navigasi. Agar memudahkan proses produksi modul digital ini.

Dalam mengikuti beberapa tahapan ini, pengembangan media literasi yakni berupa modul digital yang bermuatan cerita rakyat papua untuk pembelajaran literasi di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### **3.2.3 Development (Pengembangan)**

Tahapan development dalam model ADDIE merupakan kegiatan realisasi dari rancangan produk yang masih berbentuk konseptual pada tahap desain. Maka dari itu perlu di buat alur seperti berikut :

#### **1. Pengembangan Desain Modul Digital**

Pada Langkah ini pengembang membuat produk Modul Digital yang berbasis pada cerita Rakyat Papua. Menggunakan aplikasi Canva, yang telah di rancang dengan desain yang telah ada.

#### **2. Uji Validasi Ahli**

Pada langkah ini peneliti menyerahkan produk Modul Digital yang telah selesai di kembangkan, kepada validator ahli untuk di validasi. Yakni dosen PTI sebagai ahli media dan Guru Bahasa Indonesia SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong sebagai ahli materi untuk di uji kelayakannya menggunakan angket berupa lembar validasi.

#### **3. Revisi**

Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang berupa penilaian, komentar dan saran-saran para ahli. Setelah di validasi, masukan berupa saran dengan tujuan untuk memperbaiki Modul yang telah di kembangkan. Produk yang telah di revisi sesuai dengan saran dan masukan, di nilai kelayakannya oleh para ahli menggunakan instrumen penilaian. Instrumen penilaian terlebih dahulu di validasi oleh ahli instrumen agar instrumen penelitian yang di hasilkan valid untuk di gunakan dalam penilaian kelayakan produk. Apabila modul digital dinyatakan layak maka tidak perlu direvisi.

### **3.2.4 Implementation (Implementasi)**

Berikut adalah tahapan implementasi dalam proses penggunaan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua untuk mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa di Kelas X. Hal ini bisa terlaksana setelah uji validitas dan dinyatakan layak oleh para ahli validator. Pengujian di kelas bertujuan untuk mengetahui respon para siswa kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong terhadap modul yang telah di kembangkan, dan mengetahui kelayakan modul digital tersebut.

### **3.2.5 Evaluation (Evaluasi)**

Pada tahapan ini, di lakukan setelah melakukan uji coba kepada para siswa, kemudian menanyakan respon balik kepada pengguna. Respon tersebut di lakukan dengan Instrumen berupa angket. Hasil evaluasi tersebut di jadikan sebagai bahan dasar untuk melakukan perbaikan pada modul digital tersebut, yang layak dan sesuai untuk pembelajaran Literasi.

## **3.3 Subjek Uji Coba**

### **3.3.1 Terhadap Ahli Media**

Uji validitas terkait pengembangan media modul digital akan dilakukan oleh dosen ahli bidang teknologi informasi desain dan perancangan media pembelajaran.

### **3.3.2 Terhadap Ahli Materi**

Uji validitas terkait pengembangan media modul digital akan dilakukan oleh dosen ahli bidang teknologi desain dan perancangan media pembelajaran

### **3.3.3 Terhadap Peserta Didik**

#### **1. Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah produk digital di validasi oleh para ahli dan sudah di perbaiki, selanjutnya modul digital di uji kepada 3 peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

## 2. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba ini merupakan tahap uji coba dengan kelompok besar oleh para peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Yang berjumlah 12 Siswa.

### 3.4 Jenis Data

Jenis data yang di gunakan peneliti yakni kuantitatif yaitu skor setiap point dari kriteria penilaian pada angket kualitas media pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita kearifan lokal papua pada kelas X di SMA Labschool STKIP Muhammadiyah Kabupaten Sorong. Penilaian dari setiap poin akan di konversikan kedalam skala likert. SS (4), S (3), TS (2), STS (1), untuk pernyataan positif (1), dan untuk pernyataan negative (4).

### 3.5 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong yaitu dari bulan September 2025 – Desember 2025.

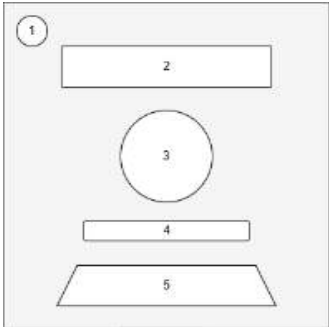
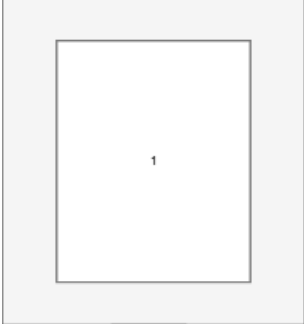
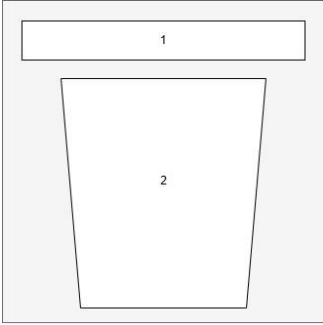
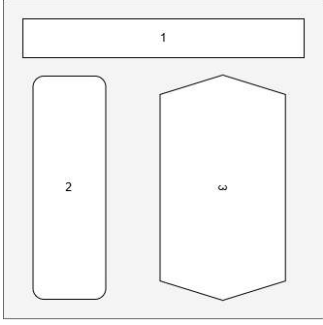
**Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

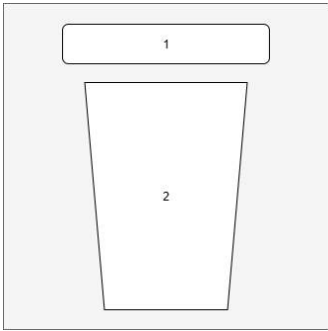
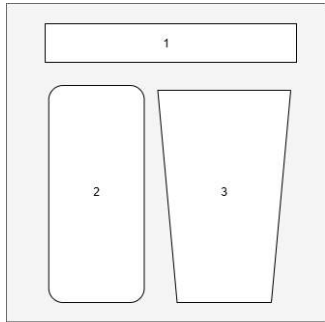
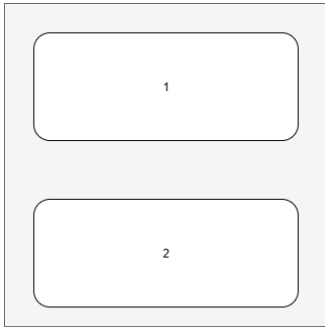
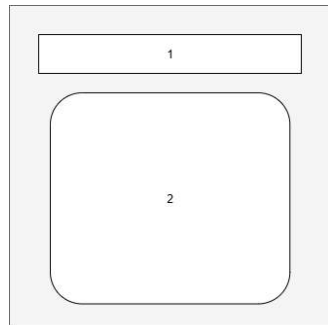
| Jadwal Kegiatan    | Bulan     |         |          |          |
|--------------------|-----------|---------|----------|----------|
|                    | September | Oktober | November | Desember |
| Observasi          | ✓         |         |          |          |
| Wawancara          |           | ✓       |          |          |
| Media Pembelajaran |           |         | ✓        |          |
| Uji Coba           |           |         |          | ✓        |
| Selesai Penelitian |           |         |          |          |

### 3.6 Desain Penelitian

Berikut contoh desain *Storyboard* media pembelajaran berupa modul digital yang akan peneliti buat dengan aplikasi Canva.

**Tabel 3. 2 Desain Storyboard Modul**

| No | Tampilan                                                                            | Deskripsi                                                                                                                                                                     |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |    | <p>Cover Modul</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo</li> <li>2. Judul Modul</li> <li>3. Gambar</li> <li>4. Nama Penulis</li> <li>5. Nama Universitas</li> </ol> |
| 2  |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deskripsi Hak Cipta</li> </ol>                                                                                                      |
| 3  |  | <p>Pengantar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Kata Pengantar</li> </ol>                                                                        |
| 4  |  | <p>Panduan Modul</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Gambar</li> <li>3. Deskripsi</li> </ol>                                                      |

| No | Tampilan                                                                            | Deskripsi                                                                                                                                                |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5  |    | <p>Daftar Isi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Daftar Isi</li> </ol>                                                      |
| 6  |   | <p>Isi Cerita</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita</li> <li>2. Ilustrasi Gambar</li> <li>3. Cerita Kearifan Lokal Papua</li> </ol> |
| 7  |  | <p>Pendalaman Cerita</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi Cerita</li> <li>2. Latihan Soal</li> </ol>                                   |
| 8  |  | <p>Sampul Belakang</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Deskripsi Singkat</li> </ol>                                          |



### **3.7 Populasi dan Sampel**

1. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, berjumlah 11 siswa.
2. Sampel yang di ambil Adalah jumlah populasi dengan metode total sampling atau sampling jenuh yakni 11 siswa, kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### **3.8 Teknik Pengumpulan Data**

Proses penelitian mengenai penggunaa Modul Digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menggunakan beberapa teknik sebagai berikut:

#### **3.8.1 Observasi Langsung**

Metode observasi bertujuan untuk melakukan pengamatan secara langsung selama sesi pembelajaran literasi dengan modul digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi penelitian di Sekolah SMA UNIMUDA Pulau Arar, sarana pembelajaran, letak geografis sekolah, dan aktivitas pembelajaran siswa. Agar media yang di hasilkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### **3.8.2 Wawancara**

Wawancara adalah jenis komunikasi tatap muka antara dua orang atau lebih. Salah satu pihak melakukan wawancara, dan pihak lain melakukan wawancara dengan tujuan tertentu, seperti mendapatkan informasi atau mengumpulkan data (Rahmawati et al., 2024). Dalam hal ini di gunakan peneliti saat awal studi pendahuluan atau pra observasi untuk mengetahui permasalahan apa yang harus di teliti.

1. Wawancara Guru : Wawancara kepada Guru Bahasa Indonesia SMA UNIMUDA Pulau Arar, dengan tujuan memperoleh informasi terkait kebutuhan dan masalah yang sedang di hadapi. Adapun daftar pertanyaan wawancara sebagai berikut :
  - a. Apa saja yang menjadi kendala ibu selama ini dalam mengajar di kelas khusus mata pelajaran Bahasa Indonesia ?
  - b. Media apa yang di gunakan selama ini ?

- c. Bagaimana kemampuan literasi membaca siswa ?
  - d. Bagaimana pendapat ibu terkait kelebihan media digital di banding media cetak?
  - e. Apakah konten kearifan lokal papua berupa cerita rakyat dapat menarik perhatian siswa dalam membantu pemahaman mereka ?
  - f. Saran atau masukan dari ibu terkait pengembangan modul digital ini seperti apa ?
2. Wawancara Siswa : Wawancara kepada para peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar, dengan tujuan mengetahui kendala-kendala apa saja yang mereka hadapi saat proses pembelajaran pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.
- a. Apa kendala yang kamu hadapi pada saat pembelajaran di kelas?
  - b. Apakah ada media pendukung untuk pembelajaran kamu saat ini ?
  - c. Apakah kamu pernah menggunakan modul digital dalam pembelajaran selama ini ?
  - d. Bagaimana pendapatmu kalo saya mengembangkan modul digital ?
  - e. Apakah kamu setuju jika cerita rakyat papua yang saya masukan kedalam modul ?

### 3.8.3 Angket

Kuesioner, juga dikenal sebagai angket, adalah metode atau alat pengumpulan data yang melengkapi proses pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dengan mengajukan atau menyebarkan daftar pertanyaan tertulis yang terstruktur yang berkaitan dengan tanggapannya (Muchlis, 2023). Dalam hal ini yang di pakai Adalah angket validasi instrumen, angket uji validitas modul, dan angket pengguna. Angket validasi instrumen di berikan kepada ahli instrumen untuk menilai angket keseluruhan yaitu angket uji validasi modul oleh ahli media dan materi, serta angket untuk pengguna. Maka di peroleh masukan dan saran terhadap angket keseluruhan tersebut sudah bisa di uji cobakan atau belum. Angket uji validasi modul di berikan kepada validator yakni ahli media dan materi, maka di peroleh masukan dan saran terhadap modul

yang di buat. Apakah sudah layak atau belum untuk di gunakan. Sedangkan angket untuk pengguna yakni di gunakan sebagai penilaian oleh para peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong terhadap modu yang sudah di kembangkan.

#### **3.8.4 Studi Pustaka**

Penelitian melakukan studi Pustaka untuk mengumpulkan informasi mengenai penelitian yang relevan melalui sumber data yang tervalidasi untuk menunjang penelitian ini.

### **3.9 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan sebuah penelitian dalam hal ini di perlukan beberapa alat-alat seperti Laptop, akses internet, modul, kuesioner, dan proyektor.

#### **3.9.1 Angket**

Angket juga dikenal sebagai kuesioner, yakni metode pengumpulan data yang menggunakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada orang yang disurvei untuk dijawab. Dalam proses pembelajaran di kelas, orang yang disurvei adalah siswa (Rima damayanti et al., 2024).

#### **1. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media**

Uji kelayakan ini melibatkan para ahli di bidangnya, seperti Ahli Media, yang memberikan penilaian terhadap aspek tertentu agar produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam menyusun instrumen untuk menilai kualitas buku teks pelajaran, modul, dan bahan ajar lainnya. Instrumen ini terdiri dari 4 aspek utama, berdasarkan (BSNP, 2014).

- 1. Kelayakan Isi** : Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran, akurasi materi, kemutakhiran materi.
- 2. Kelayakan Bahasa** : Penggunaan bahasa sesuai dengan standar kaidah, dan konteks.
- 3. Kelayakan Penyajian** : penilaian terhadap teknik penyajian dan materi yang di sajikan secara runtut, menarik, dan mudah pahami.

**4. Kelayakan Kefrafikan** : kesesuaian terhadap tampilan visual seperti *layout, design, gambar, dan warna.*

Khusus penilaian dari ahli media peneliti menggunakan 3 Aspek utama yakni Aspek Kefrafikan, Penyajian, dan Kemudahan Pengguna seperti penelitian yang sudah di lakukan oleh (Giawa et al., 2022), (Hendri et al., 2021), (Supriadi, 2020).

- a. **Aspek Kefrafikan** : kesesuaian terhadap tampilan visual seperti *layout, design, gambar, dan warna.* (BSNP, 2014).
- b. **Aspek Penyajian** : penilaian terhadap teknik penyajian dan materi yang di sajikan secara runtut, menarik, dan mudah pahami. (BSNP, 2014).
- c. **Aspek Kemudahan Pengguna** : Kemudahan pengguna dalam mengoperasikan, tampilan navigasi yang mudah, serta dukungan tampilan media yang interaktif bagi pengguna. (Arsyad, 2019)

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Media**

| No | Kriteria                                       | Indikator                                    |
|----|------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| 1. | Aspek Kefrafikan ( <i>Visual Design</i> )      | Kesesuaian warna, font, dan tata letak       |
|    |                                                | Desain Sampul Modul                          |
|    |                                                | Desain isi Modul                             |
| 2. | Aspek Penyajian ( <i>Presentation Design</i> ) | Keteraturan struktur tampilan                |
|    |                                                | Kejelasan antar halaman                      |
|    |                                                | Kejelasan petunjuk                           |
| 3. | Kemudahan Penggunaan ( <i>Usability</i> )      | Modul mudah di akses oleh siswa              |
|    |                                                | Navigasi mudah di pahami                     |
|    |                                                | Tampilan interaktif mendukung proses belajar |

**Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Media**

| No | Kriteria                                       | Pernyataan                                                                                       | Skor |   |   |   |
|----|------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                                |                                                                                                  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Aspek Kegrafikan ( <i>Visual Design</i> )      | Warna yang digunakan pada modul sudah sesuai dan nyaman dilihat.                                 |      |   |   |   |
|    |                                                | Pemilihan font pada modul jelas, terbaca, dan konsisten.                                         |      |   |   |   |
|    |                                                | Tata letak elemen pada modul tersusun rapi dan tidak membingungkan.                              |      |   |   |   |
|    |                                                | Desain sampul modul terlihat menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran.                      |      |   |   |   |
|    |                                                | Desain tampilan isi modul (layout, ikon, gambar) sudah konsisten dan mendukung pemahaman materi. |      |   |   |   |
| 2. | Aspek Penyajian ( <i>Presentation Design</i> ) | Struktur tampilan modul disajikan secara runtut dan mudah diikuti.                               |      |   |   |   |
|    |                                                | Perpindahan antar halaman atau menu dalam modul sangat jelas dan tidak membingungkan.            |      |   |   |   |
|    |                                                | Petunjuk penggunaan modul ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami.                           |      |   |   |   |
| 3. | Kemudahan Penggunaan ( <i>Usability</i> )      | Modul pembelajaran mudah diakses oleh siswa tanpa kendala.                                       |      |   |   |   |
|    |                                                | Navigasi dalam modul (menu, tombol, ikon) mudah dipahami oleh pengguna.                          |      |   |   |   |
|    |                                                | Modul memiliki elemen interaktif yang membantu siswa memahami materi.                            |      |   |   |   |

|  |  |                                                      |  |  |  |  |
|--|--|------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|  |  | Modul mendukung proses belajar siswa secara efektif. |  |  |  |  |
|--|--|------------------------------------------------------|--|--|--|--|

## 2. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi

Selanjutnya pengujian kelayakan materi terhadap Modul Cerita Rakyat Papua untuk pembelajaran Literasi, memerlukan beberapa aspek antara lain. Dalam menyusun instrumen untuk menilai kualitas buku teks pelajaran, modul, dan bahan ajar lainnya. Instrumen ini terdiri dari 4 aspek utama, berdasarkan (BSNP, 2014).

1. **Kelayakan Isi** : Kesesuaian dengan Alur Tujuan Pembelajaran dan Capaian Pembelajaran, akurasi materi, kemutakhiran materi.
2. **Kelayakan Bahasa** : Penggunaan bahasa sesuai dengan standar kaidah, dan konteks.
3. **Kelayakan Penyajian** : penilaian terhadap teknik penyajian dan materi yang di sajikan secara runtut, menarik, dan mudah pahami.
4. **Kelayakan Kegrafikan** : kesusaian terhadap tampilan visual seperti *layout, design*, gambar, dan warna.

Khusus penilaian dari ahli materi peneliti menggunakan 3 Aspek utama yakni Aspek Isi, Aspek Bahasa, dan Aspek Penyajian seperti penelitian yang sudah di lakukan oleh (Andhany & Maysarah, 2023), (Juliani et al., 2023), (Sulastri et al., n.d.).

- a. **Aspek Kelayakan Isi** : kesusaian terhadap tampilan visual seperti *layout, design*, gambar, dan warna. (BSNP, 2014).
- b. **Aspek Bahasa** : Penggunaan bahasa sesuai dengan standar kaidah dan konteks. (BSNP, 2014).
- c. **Aspek Penyajian** : penilaian terhadap teknik penyajian dan materi yang di sajikan secara runtut, menarik, dan mudah pahami. (BSNP, 2014).

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Validasi Materi**

| No | Kriteria                                            | Indikator                                  |
|----|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1. | Kelayakan Isi Materi ( <i>Content Feasibility</i> ) | Keakuratan materi                          |
|    |                                                     | Relevansi dengan cerita rakyat lokal papua |
|    |                                                     | Kemudahann materi untuk di pahami          |
| 2. | Aspek Bahasa ( <i>Language Feasibility</i> )        | Ketepatan kaidah Bahasa Indonesia          |
|    |                                                     | Penggunaan bahasa mudah di pahami          |
|    |                                                     | Komunikatif                                |
| 3. | Penyajian Materi ( <i>Presentation of Content</i> ) | Kejelasan tujuan pembelajaran              |
|    |                                                     | Kesesuaian penyajian urutan materi         |

**Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Materi**

| No | Kriteria                                            | Pernyataan                                                                                 | Skor |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                                     |                                                                                            | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelayakan Isi Materi ( <i>Content Feasibility</i> ) | Materi yang disajikan dalam modul digital ini akurat sesuai dengan konsep yang seharusnya. |      |   |   |   |
|    |                                                     | Materi dalam modul digital ini relevan dengan cerita rakyat atau konteks lokal Papua       |      |   |   |   |
|    |                                                     | Isi materi pada modul digital ini mudah dipahami                                           |      |   |   |   |
|    |                                                     | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.                |      |   |   |   |

|    |                                                        |                                                                                                       |  |  |  |  |
|----|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
| 2. | Aspek Bahasa<br>( <i>Language Feasibility</i> )        | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. |  |  |  |  |
|    |                                                        | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini jelas dan mudah dipahami                                |  |  |  |  |
|    |                                                        | Penyampaian bahasa dalam modul digital komunikatif, seolah-olah “berbicara” langsung kepada pembaca.  |  |  |  |  |
|    |                                                        | Tidak terdapat kalimat yang membingungkan                                                             |  |  |  |  |
| 3. | Penyajian Materi<br>( <i>Presentation of Content</i> ) | Penyajian materi dalam modul digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran                            |  |  |  |  |
|    |                                                        | Urutan penyajian materi dalam modul digital ini terstruktur dan runtut                                |  |  |  |  |
|    |                                                        | Tampilan modul digital (layout, warna, ilustrasi) mendukung pemahaman materi                          |  |  |  |  |
|    |                                                        | Penyajian materi dalam modul digital menarik dan tidak membosankan bagi pengguna                      |  |  |  |  |

### 3. Instrumen Uji Coba Kepada Peserta Didik

Tahapan uji coba ini dilakukan setelah melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian modul yang telah selesai dikembangkan, di uji cobakan kepada para peserta didik untuk menilai beberapa aspek yang berdasarkan pada bukunya (Martin Tessmer, 1993:70). yang berjudul “*Planning and Conducting Formative Evaluations*”. hasil uji modul, berdasarkan pada kriteria :



- a. **Keterbacaan (*Readability*)** : Penggunaan Bahasa yang mudah di pahami, Teks yang di sajikan jelas, Rangkaian isi yang tersusun rapi.
- b. **Kepraktisan (*Usability*)** : Tampilan navigasi yang mudah, ikon menu yang jelas, Modul mudah di gunakan.
- c. **Respon Pengguna (*User Reaction*)** : Tampilan yang menarik serta nyaman di gunakan, memotivasi pengguna. (Martin Tessmer, 1993:70).

Ketiga kriteria tersebut sudah di gunakan dalam penelitian yang di lakukan oleh (Desita Wengrum & Nurhartanto, n.d.), (Dewi et al., 2022), (Putra & Sentia, 2023).

**Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Uji Coba Peserta Didik**

| No | Kriteria                                 | Indikator                   |
|----|------------------------------------------|-----------------------------|
| 1. | Keterbacaan ( <i>Readability</i> )       | Bahasa mudah di pahami      |
|    |                                          | Teks jelas                  |
|    |                                          | Rangkaian alur rapi         |
| 2. | Kepraktisan ( <i>Usability</i> )         | Navigasi Mudah              |
|    |                                          | Menu jelas                  |
|    |                                          | Modul mudah di gunakan      |
| 3. | Respon Pengguna ( <i>User Reaction</i> ) | Tampilan menarik dan nyaman |
|    |                                          | Tampilan memotivasi         |

**Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Uji Coba Peserta Didik**

| No | Kriteria                           | Pernyataan                                                | Skor |   |   |   |
|----|------------------------------------|-----------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                    |                                                           | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Keterbacaan ( <i>Readability</i> ) | Bahasa dalam modul mudah saya pahami                      |      |   |   |   |
|    |                                    | Teks cerita yang di sajikan jelas dan tidak membingungkan |      |   |   |   |

|    |                                             |                                                               |  |  |  |  |
|----|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--|--|--|--|
|    |                                             | Istilah / kata-kata di dalam modul mudah di pahami            |  |  |  |  |
|    |                                             | Alur cerita di dalam modul mudah di ikuti                     |  |  |  |  |
| 2. | Kepraktisan<br>( <i>Usability</i> )         | Navigasi di dalam modul mudah di gunakan                      |  |  |  |  |
|    |                                             | Tombol menu di dalam modul jelas fungsinya                    |  |  |  |  |
|    |                                             | Modul mudah di gunakan walaupun tanpa bantuan guru            |  |  |  |  |
|    |                                             | Saya tidak kesulitan berpindah halaman untuk menemukan cerita |  |  |  |  |
| 3. | Respon Pengguna<br>( <i>User Reaction</i> ) | Tampilan modul menarik dan menyenangkan                       |  |  |  |  |
|    |                                             | Saya merasa nyaman menggunakan modul ini                      |  |  |  |  |
|    |                                             | Modul membuat saya tertarik untuk membacanya sampai selesai   |  |  |  |  |
|    |                                             | Saya ingin menggunakan modul seperti ini lagi                 |  |  |  |  |

### 3.9.2 Dokumentasi

Dokumentasi pada penelitian ini di lakukan pada saat implementasi di dalam kelas. Informasi yang di peroleh berupa foto dokumentasi pengimplementasian media yang mendukung pembelajaran bahasa indonesia secara menyeluruh.

### 3.10 Teknik Analisis Data

Pada tahapan Analisis data ini bertujuan untuk mengubah data penelitian agar lebih mudah di pahami orang lain. Dalam hal analisis peneliti menggunakan Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berdasarkan masukan dari validator pada tahap validasi.

Sedangkan data Kuantitatif di peroleh dari hasil angket, pada tahap uji validasi dan uji coba lapangan. Yang mana bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul digital yang sudah di kembangkan.

Angket validasi dan angket pengguna bersifat kuantitatif yang akan di olah secara penyajian presentase dengan menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini di susun dalam bentuk pernyataan dan di ikuti empat respon. Sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban**

| Katagori      | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik   | 4    |
| Baik          | 3    |
| Kurang        | 2    |
| Sangat Kurang | 1    |

Sumber : (Harahap et al., 2022).

Kemudian di lakukan perhitungan presentase, dengan menggunakan rumus yang diberikan oleh (Sugiyono, 2023).

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

Keterangan :

P : Nilai akhir validitas dari masing-masing validator

$f$  : Skor yang di peroleh

$n$  : Skor Maksimum

100 = bilangan konstan

Dari presentase yang telah di peroleh, maka di tentukan tingkat kelayakan modul yang sudah di kembangkan. Pemberian makna tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi sebagai berikut :

**Tabel 3. 8 Klasifikasi Kelayakan Media**

| <b>Presentase (%)</b> | <b>Skor (%)</b>           |
|-----------------------|---------------------------|
| 76-100 %              | Sangat Layak/ Sangat Baik |
| 51-75 %               | Layak/ Baik               |
| 26-50 %               | Kurang Layak/ Kurang Baik |
| 0-25 %                | Tidak Layak/ Tidak Baik   |

Sumber : (Safarati, 2021)

Dalam hal ini modul digital di katakan layak apabila skor presentase kelayakan di  $\geq$  (lebih dari) 51 %.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.2 Hasil Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Hasil penelitian pengembangan ini berupa Modul Cerita Rakyat Papua dalam 2 bentuk versi Online yakni Flipbook dan Offline berupa File PDF, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengidentifikasi masalah pada sekolah Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, melalui wawancara secara langsung pada Ibu Guru Sari Dwi Permana, S.Pd., M.Pd. dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut pada siswanya. Berdasarkan analisis kebutuhan ditemukan bahwa kegiatan literasi di sekolah tersebut masih minim. Proses pembelajaran juga sejauh ini masih menggunakan buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital yang terbaru. Guru menyampaikan perlunya pengembangan media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan literasi siswa, namun saran dari ibu Guru media tersebut sebaiknya dapat diakses secara offline agar tidak tergantung pada jaringan internet, yang mana dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Sedangkan wawancara bersama 3 orang siswa kelas X menunjukkan bahwa mereka merasa lebih suka dan antusias apabila pembelajaran menggunakan media digital interaktif karena selama ini para guru hanya mengandalkan modul manual, dan mereka pun setuju apabila modul ini peneliti kemas dalam bentuk cerita rakyat dengan memadukan gambar ilustrasi di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka di butuhkan solusi yaitu peneliti mencoba membuat modul digital yang berisikan beberapa cerita rakyat di dalamnya yang di lengkapi dengan ilustrasi gambar agar mereka lebih tertarik. Di sini peneliti mengembangkan dalam dua versi modul ada yang dengan format PDF di mana hal ini sesuai permintaan guru mata pelajaran di awal wawancara di mana modul tersebut beliau meminta di buat secara digital namun offline sehingga bisa di akses di mana saja dan kapan saja tanpa internet. Sedangkan yang kedua yakni versi Flipbook secara Online berdasarkan saran dan revisi dari ahli media, dimana versi digitalnya harus benar-benar terlihat tidak pasaran seperti modul Pdf pada umumnya.

## 2. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya melakukan perancangan desain modul digital cerita rakyat menggunakan canva untuk siswa kelas X SMA UNIMUDA Kabupaten Sorong.

### a. Menyusun Garis Besar Isi Modul

Modul digital yang di kembangkan dalam penelitian ini memiliki garis besar isi yang mencakup rancangan awal yang di sajikan pada modul digital ini. Berikut bagian-bagian isi cerita modul digital.

#### 1.) Cerita 1 : **"Tradisi Potong Jari Suku Dani"** terdiri dari :

a) Refleksi Cerita Mencangkup : Asal dan Makna Tradisi, Tujuan dan Filosofi, Nilai Kearifan Lokal.

#### 2.) Cerita 2 : **"Pembuatan Tifa Dengan Darah Manusia"** terdiri dari :

a) Refleksi Cerita Mencangkup : Asal dan Makna Tradisi, Tujuan dan Filosofi, Nilai Kearifan Lokal.

#### 3.) Cerita 3 : **"Misteri Danau Anggi Merauke"** terdiri dari :

a) Refleksi Cerita Mencangkup : Nilai Kearifan Lokal dan Pesan Moral.

#### 4.) Cerita 4 : **"Legenda Bung Karno Pernah Berada di Ayamaru"** terdiri dari :

a) Refleksi Cerita Mencangkup : Pentingnya Kebijaksanaan Dalam Kepemimpinan, Simbol Persatuan Bangsa, Penghargaan Terhadap Kearifan Lokal.

b. Menyusun Kerangka Modul Digital

- a. Cover Modul
- b. Deskripsi Hak Cipta
- c. Kata Pengantar
- d. Daftar Isi
- e. Panduan Modul
- f. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
- g. Isi Cerita
- h. Refleksi Cerita
- i. Penutup
- j. Cover Penutup

c. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian di buat dengan tujuan mengukur kelayakan modul digital yang di kembangkan. Di antaranya meliputi lembar validasi instrumen, lembar validasi ahli media, dan lembar validasi ahli materi, dan lembar respon peserta didik. Adapun tahap perancangan instrumen sebagai berikut :

1.) Lembar Validasi Instrumen Penelitian

Lembar validasi instrumen penelitian ini di berikan kepada 1 dosen ahli instrumen penelitian, yakni Bpk Sahiruddin, M.Kom. dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari instrumen penelitian ahli media, instrumen ahli materi, dan instrumen respon peserta didik. Lembar penilaian instrumen penelitian ini di rancang dengan 5 aspek penilaian yaitu kejelasan, relevansi, kevalidan isi, tidak ada bias, ketepatan bahasa. Dalam bentuk angket skala *likert* yang memiliki 4 pilihan jawaban yaitu (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Tidak Baik, (1) Sangat Tidak Baik.

2.) Lembar Validasi Instrumen Penelitian oleh Ahli Media

Lembar validasi instrumen penelitian ini di berikan kepada 1 dosen ahli media penelitian, yakni Bpk Dr. Firman, M.Pd. dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan modul dari sisi ahli media. Lembar instrumen penilaian di rancang dengan 3 aspek penilaian yakni Aspek Kegrafikan (*Visual Design*), Aspek Penyajian (*Presentation Design*), Aspek Kemudahan Pengguna (*Usability*). Dalam bentuk angket skala *likert* yang memiliki 4 pilihan jawaban yaitu (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Tidak Baik, (1) Sangat Tidak Baik.

### 3.) Lembar Validasi Instrumen Penelitian oleh Ahli Materi

Lembar validasi instrumen penelitian ini di berikan kepada seorang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, yakni Bpk Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H. dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan modul dari sisi ahli materi. Lembar instrumen penilaian di rancang dengan 3 aspek penilaian yakni Aspek Kelayakan Isi (*Content Feasibility*), Aspek Bahasa (*Language Feasibility*), Aspek Penyajian Materi (*Presentation Of Content*). Dalam bentuk angket skala *likert* yang memiliki 4 pilihan jawaban yaitu (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Tidak Baik, (1) Sangat Tidak Baik.

### 4.) Lembar Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket di berikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk melihat respon serta kelayakan modul digital yang telah selesai tahap revisi oleh ahli Media dan Materi. Aspek yang di nilai dalam hal ini terbagi menjadi 3 bagian yakni Aspek Keterbacaan (*Readbility*), Aspek Kepraktisan (*Usability*), Aspek Respon Pengguna (*User Reaction*). Dalam bentuk angket skala *likert* yang memiliki 4 pilihan jawaban yaitu (4) Sangat Baik, (3) Baik, (2) Tidak Baik, (1) Sangat Tidak Baik.

## 3. Pengembangan (*Development*)

Tahap yang ketiga yakni tahap pengembangan modul digital cerita rakyat. Adapun tahapan pengembangan Modul Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong sebagai berikut :

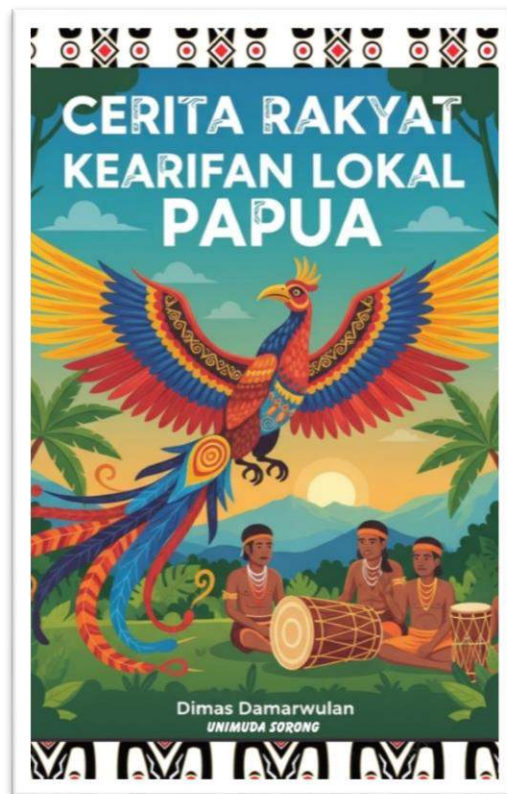


a. Pengembangan Modul Cerita Rakyat Papua

Tahapan ini merupakan tahapan produksi dalam mengembangkan produk berupa modul digital dari bentuk desain hingga menjadi produk modul yang sesungguhnya. Adapun hasilnya sebagai berikut :

1.) Sampul Modul

Sampul modul cerita rakyat yang di kembangkan terdiri dari Judul yaitu Cerita Rakyat Kearifan Lokal Papua, dengan nama penyusun modul Dimas Damarwulan dan di ikuti nama Institusi Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong (UNIMUDA Sorong). Pembuatan sampul ini dengan aplikasi Canva yang di sertai gambar Pemandangan alam, Burung orang adat dengan nuansa papua, yang mana menyesuaikan isi dari modul tersebut yakni berisi cerita rakyat papua. Untuk tampilan dari sampul dappat di lihat pada gambar 4.1



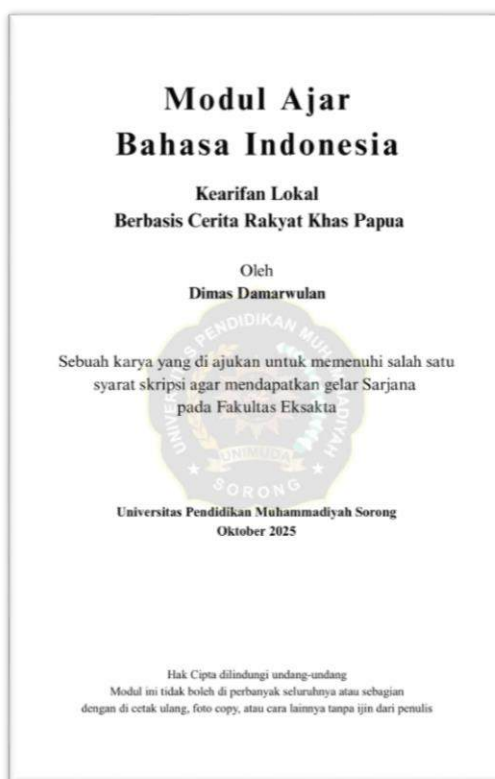
**Gambar 4.1 Sampul Modul Cerita Rakyat Papua**

## 2.) Deskripsi Hak Cipta

Modul digital ini dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Seluruh isi modul, termasuk teks, ilustrasi, desain, tata letak, dan elemen multimedia di dalamnya merupakan karya asli yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu Dimas Damarwulan, sebagai bagian dari tugas akhir/Skripsi pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Segala bentuk penggandaan, penyebaran, pengeditan, atau penggunaan kembali sebagian maupun seluruh isi modul ini tidak diperbolehkan tanpa izin tertulis dari penyusun. Modul ini hanya diperuntukkan sebagai media pembelajaran dan bahan ajar untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan penggunaan non-komersial.

Pihak lain diperbolehkan menggunakan modul ini sebatas rujukan, selama tetap mencantumkan sumber secara benar dan tidak mengubah isi asli karya.



**Gambar 4.2 Deskripsi Hak Cipta Modul Digital**

### 3.) Kata Pengantar

Kata pengantar dalam modul digital berisi ungkapan puji syukur kepada Allah Swt, tujuan dan manfaat penyusunan modul digital yang berisi cerita rakyat papua, ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu, dan juga saran-saran dari penyusunan modul digital oleh pengguna atau pembaca, tanggal dan tahun serta nama penyusun modul. Tampilan dari *layout* modul digital cerita rakyat papua di tunjukkan pada gambar 4.3.



**Gambar 4.3 Kata Pengantar Modul Digital**

### 4.) Daftar Isi

Daftar Isi merupakan halaman yang berisi informasi nama halaman yang berada di dalam modul beserta dengan nomor dari halamannya untuk memudahkan pengguna dalam menemukan halaman yang ingin di baca. Tampilan dari daftar isi dapat di tunjukkan pada gambar 4.4.

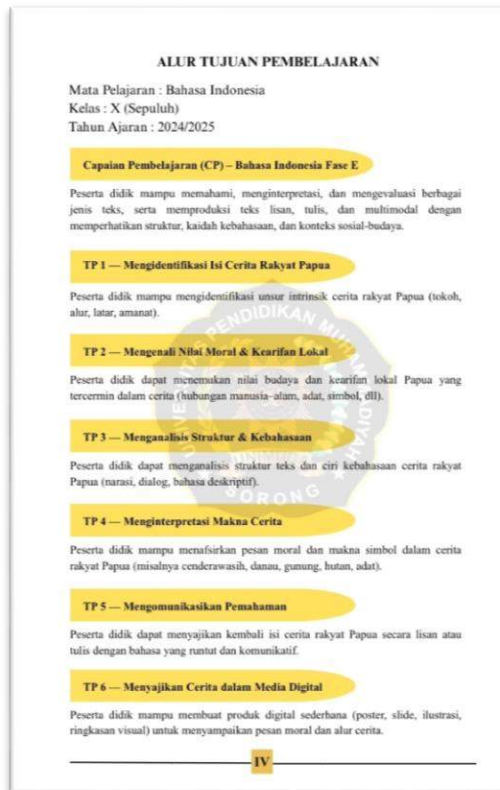
| DAFTAR ISI                                         |     |
|----------------------------------------------------|-----|
| Kata Pengantar.....                                | I   |
| Daftar Isi.....                                    | II  |
| Panduan Modul.....                                 | III |
| 1.1 Panduan Guru.....                              | III |
| 1.2 Panduan Siswa.....                             | III |
| Alur Tujuan Pembelajaran.....                      | IV  |
| Cerita 1 Tradisi Potong Jari Suku Dani.....        | 1   |
| Refleksi Cerita.....                               | 2   |
| Cerita 2 Pembuatan Tifa Dengan Darah Manusia.....  | 3   |
| Refleksi Cerita.....                               | 3   |
| Cerita 3 Misteri Danau Anggi Merauke.....          | 5   |
| Refleksi Cerita.....                               | 6   |
| Cerita 4 Legenda Bung Karno Pernah di Ayamaru..... | 7   |
| Refleksi Cerita.....                               | 8   |
| Penutup.....                                       | 9   |

**Gambar 4.4 Daftar Isi Modul Digital**

#### 5.) Alur Tujuan Pembelajaran

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dalam modul ini disusun sebagai penjabaran operasional dari Capaian Pembelajaran (CP) kurikulum yang berlaku. ATP berfungsi sebagai panduan urutan proses belajar yang sistematis, mulai dari kompetensi yang paling dasar hingga kompetensi yang lebih kompleks, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara bertahap dan terarah.

Pada modul “Cerita Rakyat Papua” ini, ATP dirancang untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca, memahami makna, serta menumbuhkan nilai-nilai karakter melalui cerita rakyat lokal. Tampilan dari Alur Tujuan Pembelajaran dapat di tunjukkan pada gambar 4.4.



**Gambar 4.5 Alur Tujuan Pembelajaran**

## 6.) Isi Cerita

Daftar isi cerita rakyat papua yang di angkat meliputi 4 judul cerita dimana berdasarkan cerita yang nyata berdasarkan sumber berita yang tervalidasi bukan karangan fiksi atau dongeng. 4 cerita tersebut di antaranya Cerita 1 ”Legenda Bung Karno Pernah Berada di Ayamaru”, ”Tradisi Potong Jari Suku Dani”, Cerita 2 ”Pembuatan Tifa Dengan Darah Manusia”, Cerita 3 ”Misteri Danau Anggi Merauke”, Cerita 4 ”Legenda Bung Karno Pernah Berada di Ayamaru”. Tampilan

### TRADISI POTONG JARI SUKU DANI

Di sebuah lembah yang subur di Papua, hiduplah sebuah suku yang sangat mengagumkan kebersamaan. Mereka adalah Suku Dani. Bagi mereka, sebuah keluarga ibarat sebuah tangan dengan lima jari. Setiap jari memiliki fungsi dan perannya masing-masing, namun kekuatan sejati datang dari kebersamaan mereka saat menggenggam, memegang, dan berbuat.

Suatu hari, seorang ibu bernama Amona kehilangan suaminya. Lelaki itu adalah pemimpin keluarga yang perkasa, jari jemol yang paling kuat. Kepergiannya membuat hati Amona hancur, seperti tanah yang kering kerontang. Ia menangis tanpa henti, tetapi air matanya tidak mampu menghapus kesedihan di hatinya. Amona merasa sebagian dari dirinya telah hilang, kekuatan dan kebersamaan keluarganya seakan sirna. Saat Amona merenungi kesedihannya, seorang tetua kampung yang bijaksana datang. Ia menjelaskan, "Amona, kesedihanmu adalah kesedihan kita semua. Ingatlah tangan kita. Saat jemol itu pergi, jari-jari lain tidak akan berfungsi sempurna. Kebersamaan kita berkurang, kekuatan kita tak lagi utuh." Tetua itu melanjutkan, "Agar kesedihanmu terwakikan, dan agar kamu dapat memulihkan kekuatannya, kamu harus melakukan sesuatu yang setara dengan rasa sakit di hatimu. Potonglah jari manismu, jari yang paling dekat dengan jantungmu."

Amona pun mengangguk mengerti. Dengan hati yang mantap, ia mengikat jari manisnya hingga mati rasa, lalu memotongnya. Rasa sakit yang tajam seketika menjalar di tangannya, tetapi Amona merasa wujud nyata dari luka di hatinya. Setiap kali ia melihat tangannya yang tak lagi utuh, ia teringat pada suaminya, tetapi ingatan itu kini beriringan dengan kekuatan untuk melanjutkan hidup.

Tidak hanya itu, menurut kepercayaan mereka, pemotongan jari juga akan membuang kesialan yang mungkin mengintai keluarga. Dengan mengorbankan sebagian tubuh, mereka berharap dapat memenangkan roh leluhur dan mencegah malapetaka datang lagi.

1

Sejak saat itu, tradisi Iki Palek terus diwariskan. Setiap kali ada anggota keluarga yang meninggal, terutama bagi kaum perempuan, pemotongan jari akan dilakukan sebagai lambang duka yang mendalam, kesetiaan abadi, dan harapan untuk membuang segala kesialan. Bekas potongan jari menjadi pengingat bisu akan kasih sayang dan pengorbanan yang tak tergantikan, sebuah bukti bahwa ikatan keluarga Suku Dani begitu kuat hingga maut pun tak bisa memutusinya sepenuhnya.

#### A. REFLEKSI CERITA

##### 1. Asal dan Makna Tradisi

- Tradisi Iki Palek berasal dari suku Dani yang mendiami Lembah Baliem, Kabupaten Jayawijaya, Papua.
- "Iki" berarti jari, sedangkan "Palek" berarti memotong, sehingga Iki Palek bermakna memotong jari.
- Tindakan ini dilakukan sebagai simbol kesedihan dan pengorbanan karena kehilangan orang yang sangat dicintai.

##### 2. Tujuan dan Filosofi

- Tujuannya bukan menyakiti diri, tetapi menunjukkan rasa kehilangan dan cinta terhadap orang yang telah meninggal.
- Jari yang dipotong melambangkan bagian dari diri yang ikut hilang, menandakan bahwa kehidupan tidak akan sama lagi tanpa orang tersebut.
- Ini juga menjadi ungkapan kesetiaan dan penghormatan kepada yang meninggal.

##### 3. Nilai Kearifan Lokal

Tradisi ini sarat dengan nilai-nilai budaya, seperti:

- Kepedulian dan kasih sayang terhadap keluarga.
- Keteguhan hati dan kesetiaan.
- Simbol solidaritas dan penghormatan terhadap kematian.
- Mengajarkan bahwa setiap kehilangan membawa pelajaran hidup dan empati.

2

### PEMBUATAN TIFA DENGAN DARAH MANUSIA

Dahulu kala, di tepi sungai besar di daerah Timika, hiduplah seorang pemahat bernama Maraname. Ia terkenal karena keahliannya membuat ukiran dan alat musik dari kayu. Namun suatu hari, bencana menimpa kampungnya — wabah penyakit menyerang, membuat banyak orang meninggal, termasuk anak laki-laki Maraname yang paling ia sayangi.

Maraname sangat berduka. Dalam kesedihannya, ia memotong sebatang pohon besar yang tumbuh di dekat kuburan anaknya. Ia ingin membuat sesuatu agar suara dan semangat anaknya tetap hidup. Ketika memahat kayu itu, darah anaknya yang tertumpah di tanah meresap ke akar pohon tersebut, sehingga pohon itu menjadi sakral.

Setelah sehari-hari bekerja, Maraname menutup bagian atas kayu berlubang itu dengan kulit biawak dan mengikatnya dengan serat rotan. Ketika ia menabuhnya, terdengarlah bunyi yang sangat indah — seolah memanggil roh anaknya dari alam roh.

Sejak saat itu, alat musik itu dinamakan TIFA. Bagi suku Kamoro, tifa adalah simbol kehidupan, roh, dan hubungan antara manusia dengan leluhur. Tifa selalu dimainkan dalam upacara kematian, penyambutan, dan tarian adat, sebagai tanda penghormatan kepada arwah dan kekuatan alam.

#### REFLEKSI CERITA

##### Asal dan Makna Tradisi Tifa dari Timika

- Berasal dari Suku Kamoro di wilayah Timika, Papua Tengah.
- Simbol kehidupan dan roh leluhur — bunyi tifa dianggap sebagai suara roh yang memberi semangat bagi masyarakat.
- Lambang cinta dan pengorbanan — berasal dari kisah kasih seorang ayah terhadap anaknya.
- Wujud hubungan manusia dan alam — bahan tifa berasal dari alam yang memiliki nilai spiritual.
- Pesan moral — mengajarkan penghormatan kepada leluhur, rasa syukur kepada alam, dan menjaga warisan budaya dengan penuh tanggung jawab.

3

##### 2. Tujuan dan Filosofi

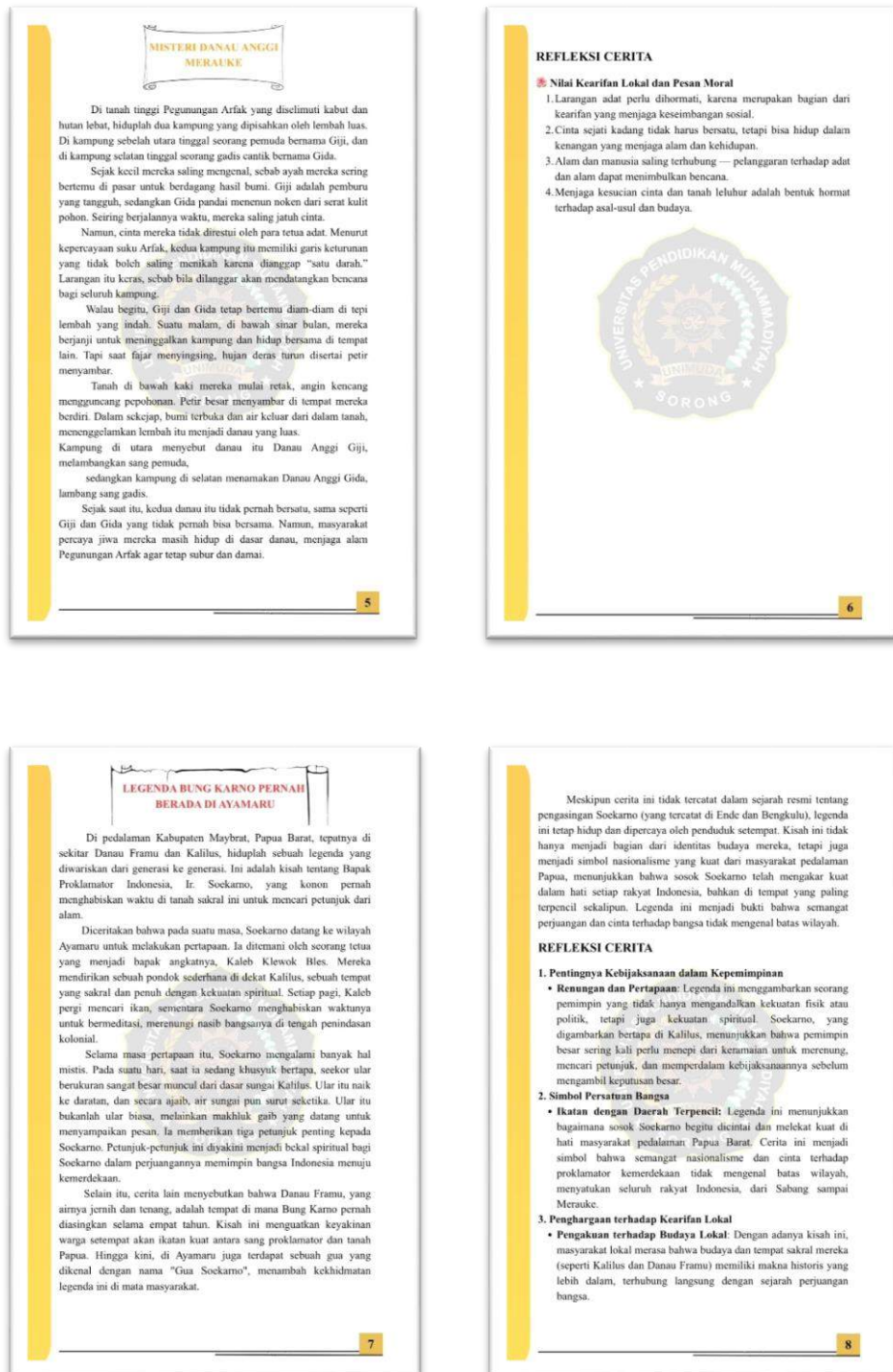
- Tujuan utama tradisi ini adalah sebagai penghormatan kepada arwah leluhur dan keluarga yang telah meninggal, serta sebagai sarana komunikasi spiritual antara manusia dan roh.
- Filosofinya menggambarkan bahwa kehidupan, kematian, dan alam saling terhubung — dari pohon, tanah, dan darah lahiriah suara kehidupan melalui tifa.
- Bunyi tifa melambangkan semangat, kekuatan, dan persatuan masyarakat Papua.
- Tradisi ini mengajarkan bahwa setiap karya memiliki jiwa, dan budaya harus dijaga dengan penghormatan, cinta, dan rasa syukur kepada alam serta leluhur.

##### 3. Nilai Kearifan Lokal

- Penghormatan kepada leluhur — bunyi tifa dipercaya sebagai suara roh yang memberi semangat dan perlindungan.
- Keterikatan dengan alam — bahan tifa berasal dari pohon dan kulit hewan yang dianggap memiliki roh kehidupan.
- Cinta dan pengorbanan — lahir dari kasih seorang ayah kepada anaknya sebagai wujud cinta yang abadi.
- Persatuan dan kebersamaan — dimainkan dalam upacara adat untuk memperkuat hubungan antaranggota masyarakat.
- Pelestarian budaya — menjadi simbol identitas dan warisan budaya Papua yang dijaga turun-temurun.

4

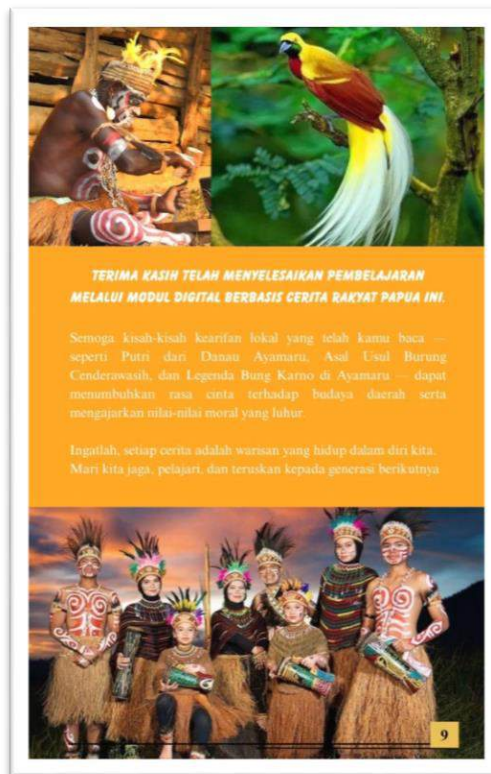




Gambar 4.6 Daftar Isi Cerita Modul

### 7.) Penutup Cerita

Halaman Penutup Cerita ini berisi ucapan Terima Kasih kepada pengguna yang telah membaca hingga selesai cerita yang di sajikan. Tampilan halaman penutup di tunkukkan pada gambar 4.7.



**Gambar 4.7 Penutup Cerita**

### 8.) Cover Penutup Modul

Cover penutup ini merupakan sampul bagian belakang modul dengan berisi sedikit pesan moral terkait luasnya nuansa nilai kearifan negeri tercinta cendrawasih ini.





**Gambar 4.8 Cover Penutup Modul**

b. Pengembangan Instrumen

Instrumen yang telah di susun pada tahap *design*, langkah selanjutnya di konsultasikan kepada dosen ahli di bidang instrumen. Yaitu dosen Pendidikan Teknologi Informasi. Peneliti melakukan validasi instrumen kepada Bapak Sahiruddin, M.Kom. Tujuan validasi dalam hal ini adalah agar instrumen penelitian yang di gunakan valid dan layak di gunakan dalam penelitian nantinya. Aspek penilaian yang di evaluasi dalam instrumen penelitian terdiri dari 5 aspek yaitu Kejelasan, Relevansi, Kevalidan isi, Tidak ada bias, Ketepatan bahasa. Berikut hasil validasi instrumen oleh ahli validator ahli instrumen yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 Data Hasil Penelitian Instrumen**

| Aspek            | Butir Penilaian | Validator Instrumen | <i>f</i>     | <i>n</i> | P (%) | Kriteria     |
|------------------|-----------------|---------------------|--------------|----------|-------|--------------|
| Kejelasan        | 1               | 4                   | 12           | 12       | 100%  | Sangat Layak |
|                  | 2               | 4                   |              |          |       |              |
|                  | 3               | 4                   |              |          |       |              |
| Relevansi        | 4               | 4                   | 8            | 8        | 100%  | Sangat Layak |
|                  | 5               | 4                   |              |          |       |              |
| Kevaldian isi    | 6               | 4                   | 4            | 4        | 100%  | Sangat Layak |
| Tidak ada bias   | 7               | 4                   | 4            | 4        | 100%  | Sangat Layak |
| Ketepatan Bahasa | 8               | 4                   | 8            | 8        | 100%  | Sangat Layak |
|                  | 9               | 4                   |              |          |       |              |
| Total            |                 |                     | 36           |          |       |              |
| Skor Maksimal    |                 |                     | 36           |          |       |              |
| Presentase       |                 |                     | 100%         |          |       |              |
| Kriteria         |                 |                     | Sangat Layak |          |       |              |

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil penelitian oleh ahli instrumen penelitian di atas pada aspek kejelasan di peroleh jumlah tiap butir 12 dan di peroleh presentase 100% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek relevansi di peroleh jumlah tiap butir yaitu 8 dengan skor maksimal 8, di peroleh presentase 100% masuk pada kriteria sangat baik. Selanjutnya pada kevalidan isi di peroleh jumlah tiap butir yaitu 4 dengan skor maksimal 4, di peroleh presentase 100% masuk pada kriteria sangat

baik. Pada aspek tidak ada bias di peroleh jumlah tiap butir yaitu 8 dengan skor maksimal 8, di peroleh presentase 100% masuk pada kriteria sangat baik. Dan untuk ketepatan bahasa di peroleh jumlah tiap butir yaitu 8 dengan skor maksimal 8, di peroleh presentase 100% masuk pada kriteria sangat baik, Sehingga seluruh instrumen yang di kembangkan valid dan sangat baik untuk di uji coba pada tahap validasi ahli media dan materi.

Bagian komentar dan saran ada perbaikan dari ahli Instrumen Tidak ada. Dan kesimpulannya berdasarkan penilaian yang telah di lakukan, dinyatakan bahwa media Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi.

c. Validasi Ahli

Modul digital yang sudah di buat selanjutnya di lakukan validasi oleh dosen ahli media dan guru ahli materi. Validasi di lakukan dengan tujuan agar mendapatkan kelayakan modul digital yang mana nantinya akan di gunakan saat uji coba di lapangan. Adapun hasil validasi modul oleh validator yaitu sebagai berikut :

1.) Ahli Media

Validasi ahli media untuk menilai kelayakan modul digital dari segi tampilan media yang meliputi 3 aspek yaitu Aspek Kegrafikan (*Visual Design*), Aspek Penyajian (*Presentation Design*), Kemudahan Pengguna (*Usability*). Adapun yang menjadi ahli media di sini Adalah dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yakni Bapak Dr. Firman, M.Pd. untuk hasil penilaian oleh ahli media dapat di lihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Media

| Aspek                                     | Butir Penilaian | Validator Instrumen | <i>f</i>     | <i>n</i> | P (%)  | Kriteria     |
|-------------------------------------------|-----------------|---------------------|--------------|----------|--------|--------------|
| Kegrafikan<br><i>(Visual Design)</i>      | 1               | 4                   | 19           | 20       | 95 %   | Sangat Layak |
|                                           | 2               | 4                   |              |          |        |              |
|                                           | 3               | 4                   |              |          |        |              |
|                                           | 4               | 4                   |              |          |        |              |
|                                           | 5               | 3                   |              |          |        |              |
| Penyajian<br><i>(Presentation Design)</i> | 6               | 4                   | 14           | 16       | 87,5 % | Sangat Layak |
|                                           | 7               | 3                   |              |          |        |              |
|                                           | 8               | 4                   |              |          |        |              |
| Kemudahan Pengguna<br><i>(Usability)</i>  | 9               | 3                   | 14           | 16       | 87,5 % | Sangat Layak |
|                                           | 10              | 4                   |              |          |        |              |
|                                           | 11              | 4                   |              |          |        |              |
|                                           | 12              | 3                   |              |          |        |              |
| Total                                     |                 |                     | 47           |          |        |              |
| Skor Maksimal                             |                 |                     | 52           |          |        |              |
| Presentase                                |                 |                     | 90,3 %       |          |        |              |
| Kriteria                                  |                 |                     | Sangat Layak |          |        |              |

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan hasil penelitian oleh ahli media penelitian di atas pada aspek kegrafikan di peroleh jumlah tiap butir 19 dan di peroleh presentase 95% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek penyajian di peroleh jumlah tiap butir yaitu 14 dengan skor maksimal

16, di peroleh presentase 87,5 % masuk pada kriteria sangat baik. Selanjutnya pada aspek kemudahan pengguna di peroleh jumlah tiap butir yaitu 14 dengan skor maksimal 16, di peroleh presentase 87, 5% masuk pada kriteria sangat baik.

Bagian komentar dan saran ada perbaikan dari ahli media meliputi Perbaikan template, Update gambar, Perbaikan *font*. Dan kesimpulannya berdasarkan penilaian yang telah di lakukan, dinyatakan bahwa Media Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi yang sesuai saran.

## 2.) Ahli Materi

Validasi ahli materi di lakukan untuk menilai kelayakan materi modul digital cerita rakyat Papua yang di kembangkan. Adapun yang menjadi ahli validator yakni Guru Bahasa Indonesia SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, Bapak Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H. Hasil dari validasi ahli materi modul digital oleh ahli materi di tunjukkan pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi**

| Aspek                                           | Butir Penilaian | Validator Instrumen | <i>f</i> | <i>n</i> | P (%)  | Kriteria     |
|-------------------------------------------------|-----------------|---------------------|----------|----------|--------|--------------|
| Kelayakan Isi<br>( <i>Content Feasibility</i> ) | 1               | 4                   | 14       | 16       | 87,5 % | Sangat Layak |
|                                                 | 2               | 4                   |          |          |        |              |
|                                                 | 3               | 3                   |          |          |        |              |
|                                                 | 4               | 3                   |          |          |        |              |
| Aspek Bahasa<br>( <i>Language Faesibility</i> ) | 5               | 4                   | 10       | 12       | 83,3 % | Sangat Layak |
|                                                 | 6               | 3                   |          |          |        |              |
|                                                 | 7               | 3                   |          |          |        |              |
| Penyajian                                       | 9               | 3                   | 13       | 16       | 81,25  | Sangat       |

|                                            |    |   |              |  |   |       |
|--------------------------------------------|----|---|--------------|--|---|-------|
| Materi<br><i>(Presentation of Content)</i> |    |   |              |  | % | Layak |
|                                            | 10 | 3 |              |  |   |       |
|                                            | 11 | 3 |              |  |   |       |
|                                            | 12 | 4 |              |  |   |       |
| Total                                      |    |   | 37           |  |   |       |
| Skor Maksimal                              |    |   | 44           |  |   |       |
| Presentase                                 |    |   | 84,0 %       |  |   |       |
| Kriteria                                   |    |   | Sangat Layak |  |   |       |

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan hasil penelitian oleh ahli instrumen penelitian di atas pada aspek kelayakan isi di peroleh jumlah tiap butir 14 dengan skor maksimal 16 dan di peroleh presentase 87,5%, yang masuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek bahasa di peroleh jumlah tiap butir yaitu 10 dengan skor maksimal 12, di peroleh presentase 83,3 % masuk pada kriteria sangat baik. Selanjutnya pada aspek penyajian materi di peroleh jumlah tiap butir yaitu 13 dengan skor maksimal 16, di peroleh presentase 81, 25% masuk pada kriteria sangat baik.

Bagian komentar dan saran ada perbaikan dari ahli materi yakni Semua unsur dan kriteria sudah terpenuhi layak di uji cobakan. Dan kesimpulannya berdasarkan penilaian yang telah di lakukan, dinyatakan bahwa Media Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

d. Revisi

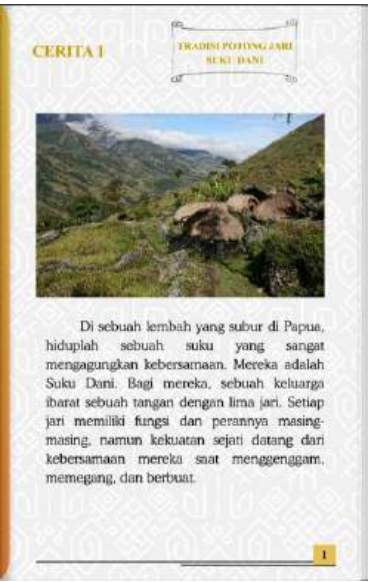
Setelah modul yang di buat telah di validasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media dengan memberikan berbagai masukan dan saran terhadap modul yang di kembangkan. Langkah selanjutnya peneliti melakukan beberapa revisi terhadap modul yang sudah di validasi. Berikut ini merupakan hasil revisi pada modul digital cerita rakyat papua.

## 1. Revisi Ahli Media

Nama Validator : Dr. Firman, M.Pd.

**Tabel 4.4 Hasil Revisi Ahli Media**

| No | Sebelum Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Sesudah Revisi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. |  <p>Format modul dalam hal ini di ganti ke Flipbook yang lebih modern karena format awalnya yakni PDF. Alasannya agar produk modul terlihat digitalnya dan nilai perbedaanya, di banding Modul PDF biasa.</p> |  <p>Setelah di revisi format ke dalam versi Flipbook, modul terlihat lebih realistis, dimana bisa di <i>scroll</i> ke samping layaknya buku pelajaran pada umumnya, sedangkan sebelum di revisi hanya bisa berpindah secara manual ke bawah.</p> |

|           |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>2.</p> |  <p>Pada tampilan <i>layout</i> modul di ubah dengan menambahkan <i>background</i> batik dan list pada pinggir modul warna <i>orange</i> pada modul.</p> |  <p>Setelah di revisi bagian <i>background</i> dengan penambahan batik dan list pada pinggir modul dengan warna <i>orange</i>.</p> |
| <p>3.</p> |                                                                                                                                                        |                                                                                                                                  |



|    |                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                 |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Ukuran font di perbesar lagi bagian cerita modul dan juga menambahkan gambar ilustrasi sesuai dengan yang diceritakan.</p>                                                                                                        | <p>Setelah di revisi maka <i>font</i> pada modul di perbesar dan juga di tambahkan gambar nyata sesuai cerita yang di sajikan.</p>                                              |
| 4. |  <p>Setelah halaman penutup modul seharusnya ada daftar pustaka agar cerita pembaca juga tau dari mana sumber cerita asli dari kisah tersebut.</p> |  <p>Setelah di revisi, di tambahkan halaman daftar pustaka setelah bagian penutup modul.</p> |

5.



Setelah halaman Daftar Pustaka juga di tambahkan Nama Profil Penulis modul.



Setelah di revisi, tampilan nama Profil Penulis di tambahkan setelah halaman daftar pustaka.

6.



Tampilan cover modul di tambahkan hewan khas dari papua.



Setelah di revisi, tampilan modul bagian sampul belakang di tambahkan 2 hewan berupa burung khas papua.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah modul digital selesai di validasi oleh ahli media dan ahli materi serta revisi dari ahli media, maka langkah selanjutnya di lakukan uji coba terhadap peserta didik untuk mengetahui respon keterbacaan, kepraktisan, dan juga respon pengguna terhadap modul yang telah di kembangkan. Uji coba terhadap kelompok kelas berjumlah 12 peserta didik. Adapun hasil uji coba yang di lakukan sebagai berikut :

##### 1. Hasil uji coba kepada kelompok

Uji coba kelompok di lakukan pada tanggal 26 November Tahun 2025 dengan menjadikan seluruh siswa kelas X (sepuluhmenjadi 1 kelompok yang berjumlah 12 siswa. Uji coba di lakukan dengan membagikan produk berupa modul digital yang sudah di kembangkan sebelumnya, kepada seluruh peserta didik. Sebelum peserta didik menggunakan media yang telah di bagikan. Peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan penelitian yang di lakukan. Setelah pembelajaran selesai di lakukan, para peserta didik di minta mengisi angket melalui kuesioner yang telah di bagikan untuk memberikan penilaian terkait modul yang telah di kembangkan dari sisi Keterbacaan, Kepraktisan, dan Respon pengguna. Berikut ini hasil penilaian peserta didik terhadap modul digital yang dapat di tunjukkan pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5 Data Hasil Respon Peserta Didik**

| No            | Aspek           | Skor Rata-Rata | Presentase    | Kriteria           |
|---------------|-----------------|----------------|---------------|--------------------|
| 1.            | Keterbacaan     | 3.50           | 87,5%         | Sangat Baik        |
| 2.            | Kepraktisan     | 3.42           | 85,5%         | Sangat Baik        |
| 3.            | Respon Pengguna | 3.42           | 85,5%         | Sangat Baik        |
| <b>Jumlah</b> |                 | <b>3.44</b>    | <b>86,11%</b> | <b>Sangat Baik</b> |

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan hasil penelitian respon dari peserta didik terhadap modul digital yang telah di kembangkan. Menunjukkan bahwa aspek untuk keterbacaan mendapatkan skor rata-rata 3.50 dengan jumlah presentase 87,5% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Sedangkan untuk aspek kepraktisan mendapatkan skor rata-rata 3.42 dengan jumlah

presentase 85,5% yang masuk dalam kriteria sangat baik. Dan untuk aspek respon pengguna mendapatkan skor rata-rata 3.42 dengan jumlah presentase 85,5% yang masuk dalam kriteria sangat baik . jadi total keseluruhan skor yang di dapat yakni 3,44 dengan presentase 86,11 yang masuk dalam kriteria Sangat Baik.

Berdasarkan hasil data tersebut menunjukan bahwa modul digital yang berbasis pada cerita rakyat papua sangat baik untuk di gunakan dalam pembelajaran Literasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Modul yang telah di uji cobakan di lapangan di tinjau kembali apabila ada komentar dan saran dari peserta didik. Namun hasil dari uji coba lapangan menunjukkan tidak adanya komentar dan saran dari peserta didik, sehingga dalam hal ini hasil uji coba lapangan menunjukkan hasil kriteria yang sangat baik berdasarkan skor presentase yang di peroleh.

## **4.3 Pembahasan**

Dalam Pembahasan dalam penelitian pengembangan ini membahas terkait hasil yang sudah di kembangkan untuk menjawab tujuan dari pengembangan modul praktikum.

### **1. Pengembangan Modul Praktikum**

Dalam penelitian ini menggunakan metode *Research And Development* atau istilah umunya yakni penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengembangkan produk berupa Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Model yang di terapkan yakni ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*). Tahap pengembangan yang pertama yaitu analisis (*Analysis*). Hal yang pertama dalam mengembangkan modul ini yakni melakukan analisis kebutuhan yang ada di lapangan.

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada Ibu guru Bahasa Indonesia SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Kemudian di peroleh hasil dari wawancara tersebut Berdasarkan analisis kebutuhan di temukan bahwa kegiatan literasi di sekolah tersebut masih minim. Proses pembelajaran juga sejauh ini masih menggunakan buku paket Bahasa Indonesia tanpa dukungan media digital yang terbaru. Guru menyampaikan perlunya pengembangan media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan literasi siswa, namun saran dari ibu Guru media tersebut sebaiknya dapat diakses secara offline agar tidak tergantung pada jaringan internet, yang mana dapat di gunakan di mana saja dan kapan saja. Sedangkan wawancara bersama 3 orang siswa kelas X menunjukkan bahwa mereka merasa lebih suka dan antusias apabila pembelajaran menggunakan media digital interaktif karena selama ini para guru hanya mengandalkan modul manual, dan mereka pun setuju apabila modul ini peneliti kemas dalam bentuk cerita rakyat dengan memadukan gambar ilustrasi di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka di butuhkan solusi yaitu peneliti mencoba membuat modul digital yang berisikan beberapa cerita rakyat di dalamnya yang di lengkapi dengan ilustrasi gambar agar mereka lebih tertarik. Di sini peneliti mengembangkan dalam dua versi modul ada yang dengan format PDF di mana hal ini sesuai permintaan guru mata pelajaran di awal wawancara di mana modul tersebut beliau meminta di buat secara digital namun offline sehingga bisa di akses di mana saja dan kapan saja tanpa internet. Sedangkan yang kedua yakni versi Flipbook secara Online berdasarkan saran dan revisi dari ahli media, dimana versi digitalnya harus benar-benar terlihat tidak pasaran seperti modul Pdf pada umumnya.

Tahap kedua yaitu mendesain modul digital dengan menentukan format desain. Dalam hal ini peneliti dalam pertama membuat desain modul menggunakan aplikasi canva dengan format pdf, alasannya karena format tersebut tidak membutuhkan jaringan internet dan bisa di akses dimana saja

dan kapan saja, sesuai saran masukan dari guru mata pelajaran. Sedangkan versi yang kedua peneliti kembali merevisi format desain kedalam format Flipbook berdasarkan pada saran dan masukan dari Dosen validator ahli media, karena apabila Pdf sudah sangat familiar tidak ada perbedaannya seperti modul pada umumn. Akhirnya saya merubahnya kedalam format Flipbook. Namun di sini peneliti sudah menyediakan antara versi Pdf dan Flipbook kepada sekolah agar bisa di gunakan sesuai kebutuhan. Serta menyusun instrumen penelitian untuk menguji kelayakan modul.

Pada tahap yang ketiga yaitu pengembangan modul sesuai dengan apa yang sudah di buat pada langkah pendesainan yang sesungguhnya. Pada tahap pengembangan peneliti juga mengembangkan instrumen penelitian dengan cara melakukan validasi terhadap instrumen penelitian yang telah di rancang sebelumnya. Setelah modul selesai di buat maka akan di validasi oleh oleh seorang dosen ahli media dan seorang guru mata pelajaran ahli materi. Tujuannya agar mendapatkan penilaian kelayakan modul yang sudah di buat sebelum di gunakan pada uji coba terhadap peserta didik, selain itu juga mendapatkan beberapa masukan dan saran dari para validator untuk memperbaiki kembali modul yang sudah di buat. Kemudian modul yang sudah selesai melakukan validasid selanjutnya merevisi beberapa masukan dari para ahli validator terutama dari ahli media.

Tahap yang keempat yakni implementasi. Pada tahap ini modul yang sudah di validasi oleh validator ahli media dan materi, serta merevisi sesuai yang di berikan. Kemudian modul digital ini di terapkan kepada peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, dengan uji coba seluruh siswa yang relatif kecil yakni 12 siswa. Tujuan uji coba ini di lakukan untuk mengetahui respon peserta didik sebagai pengguna terhadap kelayakan modul yang telah di validasi oleh ahli materi dan media dan di kembangkan oleh peneliti. Di akhir pembelajaran para peserta didik di minta untuk mengisi kuesioner respon penilaian terhadap modul yang sudah di kembangkan.

Tahap yang kelima yakni evaluasi. Tahap ini dilakukan evaluasi terhadap modul yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan oleh peserta didik kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar untuk mengetahui respon mereka terhadap modul digital yang sudah dikembangkan.

## **2. Kelayakan Modul Digital**

Kelayakan modul yang telah dikembangkan, maka hasil akhirnya yakni di peroleh penilaian data uji validasi ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik. Perolehan data hasil validasi produk dan uji coba lapangan di uraikan sebagai berikut :

### **1. Data Hasil Validasi Ahli Media**

Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Kelas X telah di uji kelayakan dari segi ahli media. Validasi dalam hal ini berdasarkan pada kelayakan kegrafikan, Penyajian, Kemudahan Pengguna yang berdasarkan dari peraturan Badan Nasional Satuan Pendidikan (BNSP) Tahun 2014. Hasil penilaian dari validasi ahli media yakni Bapak Dr. Firman, M.Pd. pada aspek Kegrafikan (*Visual Design*) di peroleh persentase 95% yang masuk dalam kriteria sangat layak, aspek Penyajian (*Presentation Design*) di peroleh persentase 87,5% yang masuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan aspek Kemudahan Pengguna (*Usability*) di peroleh hasil persentase 87,5 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga di peroleh seluruh hasil penilaian seluruh aspek dengan persentase 90,3% yang mana masuk kedalam kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran untuk peserta didik kelas X pada SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### **2. Data Hasil Validasi Ahli Materi**

Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Kelas X telah di uji kelayakan dari segi ahli materi, Validasi dalam hal ini berdasarkan pada kelayakan kegrafikan, Penyajian, Kemudahan Pengguna yang berdasarkan dari peraturan Badan Nasional Satuan Pendidikan (BNSP) Tahun 2014. Hasil penilaian dari validasi ahli

materi yakni Bapak Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H. pada aspek Kelayakan Isi (*Content Feasibility*) di peroleh persentase 87,5% yang masuk dalam kriteria sangat layak, aspek Bahasa (*Language Feasibility*) di peroleh persentase 83,3% yang masuk dalam kriteria sangat layak, sedangkan aspek Penyajian Materi (*Presentation Of Content*) di peroleh hasil persentase 81,25 yang masuk dalam kriteria sangat layak. Sehingga di peroleh seluruh hasil penilaian seluruh aspek dengan persentase 84,0% yang mana masuk kedalam kriteria sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang di kembangkan telah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran untuk peserta didik kelas X pada SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong.

### 3. Data Hasil Respon Peserta Didik

#### a. Uji Coba Kelompok

Dalam uji coba kelompok ini di lakukan setelah melewati fase revisi oleh ahli media dan ahli materi sebelumnya. Hasil uji coba kali ini di lakukan oleh seluruh siswa kelas X yang berjumlah 12 peserta didik, Dimana mendapatkan total hasil persentase 86,1% yang Dimana masuk kedalam kriteria sangat baik. Sehingga berdasarkan hasil penilaian yang di lakukan pada uji coba lapangan, menunjukkan bahwa modul digital berbasis cerita rakyat papua untuk pembelajaran literasi siswa kelas X sangat layak di gunakan untuk media pembelajaran pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Tampilan data penilaian dari keseluruhan validator dan uji coba lapangan produk modul digital berbasis cerita rakyat Papua dapat di lihat pada tabel 4.6.



**Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Dari Keseluruhan Validator dan Uji Coba Lapangan**

| <b>No</b>              | <b>Validator</b>  | <b>Jumlah Presentase</b> | <b>Kriteria</b>     |
|------------------------|-------------------|--------------------------|---------------------|
| 1.                     | Ahli Media        | 90,3 %                   | Sangat Layak        |
| 2.                     | Ahli Materi       | 84,0 %                   | Sangat Layak        |
| 3.                     | Uji Coba Kelompok | 86,11 %                  | Sangat Baik         |
| <b>Total Rata-Rata</b> |                   | <b>86,8</b>              | <b>Sangat Layak</b> |

Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong yang di kembangkan oleh peneliti, telah menjawab dari permasalahan latar belakang penelitian. Dimana modul yang di kembangkan sudah di sesuaikan dengan kebutuhan guru dan peserta didik dan telah di validasi oleh ahli materi yaitu guru dari sekolah SMA Pulau Arar sendiri. Hasil dari modul ini di kembangkan secara Digital non cetak karena sesuai permintaan guru mata pelajaran tersebut. Di dalam modul cerita rakyat tersebut sudah di tambahkan ilustrasi gambar sesuai saran dari validator ahli media yang mana sebelumnya hanya berupa teks bacaan saja. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pengembangan modul digital berbasis cerita rakyat papua untuk pembelajaran literasi siswa kelas x, yang telah di lakukan sudah berhasil menuntaskan permasalahan yang terjadi pada latar belakang penelitian.

#### **4.4 Keterbatasan Penelitian**

Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong memiliki keterbatasan penelitian yaitu belum sampai pada tahap menguji keefektifan dari hasil pembelajaran modul tersebut, di karenakan keterbatasan waktu dalam penelitian.

#### **4.5 Kelebihan dan Kekurangan Modul Digital Cerita Rakyat Papua**

1. Kelebihan modul digital cerita rakyat papua yaitu pemilihan jenis cerita yang di angkat berdasarkan kisah nyata sesuai tradisi suku yang ada di wilayah papua dan di ilustrasikan dengan gambar yang nyata, di mana hal tersebut dapat menambah kesan yang lebih menarik kepada para pembaca. Kemudian di tambah refleksi cerita yang di mana menambah pesan-pesan yang di sajikan dalam cerita tersebut.
2. Kekurangan modul digital cerita rakyat papua yakni cerita yang di sediakan masih minim jumlahnya, di karenakan sumber yang valid sejauh ini peneliti cari masih terbatas.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5. 1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan modul digital berbasis cerita rakyat papua untuk pembelajaran literasi siswa kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, serta melihat dari permasalahan yang terdapat pada rumusan masalah penelitian, maka dapat di simpulkan bahwa :

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk digital berupa Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi, (*Evaluation*).
2. Hasil penelitian yang di peroleh menunjukkan bahwa modul praktikum yang telah di kembangkan berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil perolehan skor presentase dari ahli media yakni 90,3% dengan kriteria “Sangat Layak”, hasil validasi oleh ahli materi di peroleh total presentase yakni 84,0% dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudian untuk tahap uji coba kelompok pada peserta didik di peroleh skor presentase yakni 86,1% dengan kriteria “Sangat Baik”. Dari hasil penilaian terhadap modul digital cerita rakyat papua untuk pembelajaran literasi siswa kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong yang telah di uraikan di atas dapat di simpulkan bahwa modul digital yang di kembangkan “Sangat Layak” untuk di gunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 5. 2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah di kembangkan, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi para peserta didik modul yang telah selesai di kembangkan, di harapkan dapat di gunakan sebagai sumber belajar tambahan di setiap mata pembelajara Bahasa Indonesia atau di mana saja kalian berada boleh di gunakan baik secara kelompok dan mandiri.
2. Bagi guru mata pelajaran untuk di manfaatkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran terutama untuk menambah tingkat literasi para peserta didik.
3. Bagi penelitian selanjutnya, di harapkan untuk menguji keefektifannya dalam hal pembelajaran. Selain itu boleh juga mengembangkan modul ini dengan desain dan tampilan yang lebih kreatif dan inovatif lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Alfiah Laila, N., & Ibrahim, N. (2021). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Tersedia secara online* <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS> STRUKTUR DAN KAIDAH KEBAHASAAN CERITA RAKYAT DALAM BSE BAHASA INDONESIA KELAS X SMA TAHUN PELAJARAN 2020/2021. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBS>
- Andhany, E., & Maysarah, S. (2023). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS LITERASI MATEMATIKA. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3503. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i3.6299>
- Arlika, N., Patmanthara, S., & Wibawanto, S. (2021). Pengembangan modul digital pada pembelajaran pekerjaan dasar elektromekanik untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas X TITL Di SMK Negeri 6 Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(1), 27–36. <https://doi.org/10.17977/um068v1n1p27-36>
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca dan Numerasi di Tengah Evolusi Konsep Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6380. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1758>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. [https://scholar.google.co.id/scholar?q=Arsyad,+A.+\(2017\).+Media+Pembelajaran.+Jakarta:+RajaGrafindo+Persada.&hl=id&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=scholar](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Arsyad,+A.+(2017).+Media+Pembelajaran.+Jakarta:+RajaGrafindo+Persada.&hl=id&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar)
- Astrid Dwi Anjasti. (2023). *PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERMUATAN CERITA PENDEK BERBASIS KEARIFAN LOKAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KIMIA PADA MATERI POKOK ASAM BASA*.
- Azra Batrisyia, Dzakiyah Mega Wangi, Ernisa Hidayah, Justianti Intan Lahagu, & Fitriani Lubis. (2024). Menilik Cerita Rakyat Sungai Oyo Dan Susua Pada Masyarakat Nias: Kajian Nilai Moral. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, Dan Pengajarannya*, 3(1), 118. <https://doi.org/10.55606/protasis.v3i1.144>

- Binthariningrum Hanatan, R., Yuniastuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). *Hal 81-98 Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Developing Discovery Learning-based Interactive Digital Modules to Increase Students' Learning Interest* (Vol. 27).
- BSNP. (2014). *Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org> .
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. In *Jurnal Pendidikan Sejarah* (Vol. 11, Issue 1).
- Dewi, C. C. A., Kusuma, J. M., Pahriah, P., & Syahri, W. (2022). Pengembangan Modul Digital pada Materi Struktur Atom untuk Menumbuhkan Literasi Digital Siswa. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 14(2), 84. <https://doi.org/10.22437/jisic.v14i2.19930>
- Dinda Rizki Andini<sup>1</sup>, M. S. (2024). Integrasi Kearifan Lokal dalam Perencanaan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4, 467.
- Eni Desfitri, Risa Yulisna, & Fadhillah. (2023). Sosialisasi Pentingnya Literasi Membaca Bagi Siswa SD di Kampung Sungai Salak Pesisir Selatan. *INTEGRATIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.60041/integratif.v1i1.16>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K., Kanya, N., Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 3–4.
- Ferando, M. F., Bardi, Y., Kristianus, Y., Mayeli, F. R., Rada, M. M., Mude, M. R., Penu, N., Du'a Bolor, S., Dan, K., Pendidikan, I., Kewarganegaraan, P., Kampus, A., Jenderal, J., Waioti, S., Nusa, M., & Timur, T. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 3(1), 311. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v3i1.1486>
- Firda Nurjihan Salsabila, Yola Agustina, & Ichsan Fauzi Rachman. (2024). LITERASI DIGITAL : PERAN GURU DAN PENDIDIK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENCAPAI TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN. *JURNAL ILMIAH RESEARCH STUDENT*, 1(5), 346–350. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i5.1380>

- Fitriani, F., & Putri Mayang Sari. (2022). Pengembangan E-Modul Pelajaran Ekonomi Berbasis Canva Pada Materi Perkoperasian Kelas X IPS di SMAN 1 Cerenti. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 13(2), 63. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13\(2\).10481](https://doi.org/10.25299/perspektif.2022.vol13(2).10481)
- Fuafiah, N. F. (2021). *INTEGRASI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21*. 63.
- Giawa, R., Harefa, A. R., & Waruwu, T. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Pada Materi Perubahan Lingkungan. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(2), 411–422. <https://doi.org/10.56248/edusculip.v1i1.59>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1005. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Harahap, M., Mujib, A., Syahri Nasution, A., & Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, U. (2022). *Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Development of Uno Math Media to Measure Understanding the Concept of Area of Flat Shapes*. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395–2403. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1172>
- Herlina, A., & Hadiyanti, D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(2), 284. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3344>
- Hermawan, R., & Rumaf, N. (2020). Pengaruh Literasi terhadap Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas IV SD Inpres 12 Kabupaten Sorong. In *Jurnal Papeda* (Vol. 2, Issue 1).
- Inkiriwang, R. R., Singal, R., & Roeroe, V. J. (2020). *KEWAJIBAN NEGARA DALAM PENYEDIAAN FASILITAS PENDIDIKAN KEPADA MASYARAKAT MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL*. 144.
- Inovasi, J., Sains, P., Terapan, D., Parinduri, S. H., Prodi, D., Fisika, T., Tarbiyah, F., Keguruan, I., Syekh, U., Hasan, A., & Padangsidempuan, A. A. (2023). *Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata*

*Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi.*  
<https://jurnal.politap.ac.id/index.php/intern>

- Isnaeni Neni, & Hildayah Dewi. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA. *Jurnal Syntax Transformation, Vol. 1 No. 5*(Sosial Sains), 154.
- Juhaeni, Safaruddin, Nurhayati, R., & Nur Tanzila, A. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School JIEES* (Vol. 1, Issue 1).
- Juliani, N. K., Sudiarta, I. G. P., & Nuadi, N. N. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL UNTUK MENINGKATKAN NUMERASI SISWA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia, 12*(1).
- Ketut Novita Sari, N., Kadek Viosy Saras Dewi, N., Luh Gede Putri Maharani, N., Kadek Gina Puspita Sari, N., Ayu Made Dian Anggita, D., & Redan Werang, B. (2024). Membangun Generasi Digital Bijak dan Berbudaya: Intergrasi Kearifan Lokal Bali dalam Pembelajaran Literasi Digital di SDN 5 Sudaji. *Contemporary Journal of Applied Sciences (CJAS), 2*(3), 183. <https://doi.org/10.55927/cjas.v2i3.9717>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal Of Education And Humanity, 2*, 110–112. <https://www.canva.com>.
- Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education, 2*(1), 35. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>
- Martin Tessmer. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations*. <https://books.google.co.id/books?id=eEsO-LvMS60C&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Maulidianto, H., Rokhmansyah, A., & D, D. (2021). *RELIGIUSITAS DALAM CERITA RAKYAT PUAN SIPANAİK* (Vol. 5).
- Muchlis, A. F. (2023). Metode Penelitian Survei-Kuesioner untuk Kesesakan dan Privasi pada Hunian Asrama. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia, 12*(3), 154. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v12i3.252>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research, 1*(1), 45. <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jsr/>



- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 197. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Ni Wayan Eminda Sari, O., Tuti Indrawati, I., Komang Widana Putra, I., & Mahasaraswati Denpasar, U. (n.d.). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MODUL DIGITAL BAHASA INDONESIA BERBASIS GENDER DI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Cetak) Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(3).
- Noviansah, A. (2020). *GERAKAN LITERASI SEKOLAH (GLS) DAN PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK) TERHADAP PERUMUSAN MATERI POKOK MI*. 5.
- Nurdyansyah, O., Pd, S., & Pd, M. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF* (Pandi Rais, S. Pd, & M. Pd, Eds.; first). UMSIDA Press.
- Perkasha, G., & Kunci, K. (2020). Analisis Penerapan Gerakan Membaca Bersama di SDN Wonolopo 02 Semarang. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 4, Issue 1).
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 399–400. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3211>
- Putri, N. Y., Nuraini, N. L. S., & Ahdhianto, E. (2021). Pengembangan E-Modul Menggunakan Software Flip PDF Profesional Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(9), 750. <https://doi.org/10.17977/um065v1i92021p746-753>
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 461. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Karmawan, K., & Setiawan, A. A. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 4(2), 136. <https://doi.org/10.37640/japd.v4i2.2100>
- Rai, N., Pitriani, V., Gusti, I., Desy Wahyuni, A., Ketut, I., Gunawan, P., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2021). *Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu*. 4(3), 521–525. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>

- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sains Tematik menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Rambu, R., Enda, H., & Oktoviana Bano, V. (2021). Riwa Rambu Hada Enda, Vidriana Oktoviana Bano-Inventarisasi Cerita Rakyat Kabupaten Sumba Timur INVENTARISASI CERITA RAKYAT KABUPATEN SUMBA TIMUR. *HALUAN SASTRA BUDAYA*, 5(2), 214.
- Ratnawati, D., & Khaharsyah, A. (2022). *PENGEMBANGAN E-MODUL SISTEM PENDINGIN BERBASIS WEBSITE GOOGLE SITES UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/dynamika/issue/view/2267>
- Rima damayanti, Nuril Huda, & Dina Hermina. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 261. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 106. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.
- Ruslan, H. (2023). *Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu* (Vol. 3, Issue 2). <https://dmi-journals.org/deiktis/index>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 58.
- Safarati, N. (2021). *GENTA MULIA DAMPAK PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA SELAMA PANDEMIC COVID 19*. 1, 115.
- Sari, D. M., & Siregar, N. (2022). Pengembangan Modul Digital Menggunakan Desain Pembelajaran ELPSA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 323. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.13606>
- Septiana, T. I., & Ibrohim, B. (2020). *BERBAGAI KEGIATAN MEMBACA UNTUK MEMICU BUDAYA LITERASI DI SEKOLAH DASAR Various Reading Activities to Trigger Literacy Culture In Primary School Students* (Vol. 12, Issue 01).
- Simamora, B. (2022). Skala Likert, Bias Penggunaan dan Jalan Keluarnya. *Jurnal Manajemen*, 12(1), 85. <https://doi.org/10.46806/jman.v12i1.978>

- Simanjuntak, M. M., & Medan, K. A. (2021). Analisis Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat “Mado-Mado Nias.” In *KODE: Jurnal Bahasa* (Vol. 10).
- Sitepu, E. N. (2021). *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR* URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. 246–247. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Suasapha, A. H. (2020). SKALA LIKERT UNTUK PENELITIAN PARIWISATA; BEBERAPA CATATAN UNTUK MENYUSUNNYA DENGAN BAIK. *JURNAL KEPARIWISATAAN*, 19(1), 31. <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>
- Sugiyono. (2023). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. [www.cvalfabeta.com](http://www.cvalfabeta.com)
- Sulastri, H. P., Irvan Irvani, A., & Warliani, R. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL FISIKA BERBASIS PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK* (Vol. 8, Issue 1).
- Supriadi, S. (2020). PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 740.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Umri, A. C., & Syah, F. E. (2021). Nilai-Nilai Budaya Dalam Cerita Rakyat Baturaden Pada Masyarakat Banyumas Sebagai Alternatif Bahan Ajar Sastra Di Sekolah Dasar. *JURNAL PERSEDA*, 95.
- Wardhani, I. P., Hendajani, F., & Pramaishella, D. P. (2025). BAHAYA TOXIC PARENT BERBASIS WEB Magister Teknologi Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Infortmatika dan Komputer Jakarta STI&K 2 Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Infortmatika dan Komputer Jakarta STI&K 3 Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Infortmatika dan Komputer Jakarta STI&K. *Journal Computer and Technology*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.69916/comtechno.v3i1.338>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1223. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Dimas Damarwulan, di Lahirkan di Provinsi Papua Barat Daya, Kabupaten Sorong. Tepatnya di Sp 4 Jln.Gunung Sindoro, Kelurahan Makbalim pada Hari Senin, 22 September 2003. Anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan Bpk Suketan Subowo dan Ibu Sumiatun. Peneliti menyelesaikan pendidikan pertama pada tahun 2009 di TK Aisyah Bustanul Athfal, Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di SD

Negeri 29 Kabupatten Sorong dan menyelesaikannya pada tahun 2015. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan pendidikan di Kota Sorong pada SMP Negeri 10 Kota Sorong dan selesai pada tahun 2018. Setelah itu peneliti melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Kota Sorong dengan mengambil Jurusan Otomotif Kelas Teknik Kendaraan Ringan dan menyelesaikannya pada tahun 2021. Setelah itu peneliti melanjutkan studinya di perguruan tinggi swasta, yakni Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, yang berada di Aimas Kabupaten Sorong. Dengan menyelesaikan studi strata satu (S1) tahun 2026. Peneliti juga aktif selama di UNIMUDA dalam mengikuti kegiatan Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM).

Prestasi peneliti selama masa studi di UNIMUDA Sorong meraih beberapa prestasi di antaranya :

1. Terpilih sebagai Kepala Suku pada Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka Batch 3 di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur. Tahun 2024.
2. Juara 2 Tim Lomba Festival *Bussines Plan Challenge* di IAIN Sorong, dengan judul Hidromasih (Hidroponik Modern Dari Bumi Cendrawasih).
3. Juara 2 Tim Lomba *Tiktok Competition* dalam katagori Video Terkreatif.

## **LAMPIRAN**

## 1. Surat Validasi Instrumen Penelitian

|                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                         | <p><b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH<br/>(UNIMUDA) SORONG</b></p> <p><b>FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA</b></p> <p><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI</b></p> <p>Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, No. 01, Mariyat Pantai, Aimas Sorong, Papua Barat Daya, Tlp. 0812-4569-8373</p> |
| No : 042/1.3.AU/PTI/2025                                                                                                                                                                                 | Sorong, 22 November 2025                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Hal : Permohonan kesediaan menjadi <i>Expert Judgment</i>                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Yth: Sahiruddin, M.Kom.<br/>Dosen Program Studi Teknologi Informasi<br/>Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)<br/>S o r o n g</p>                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Dengan Hormat,<br/>Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama dengan ini saya:</p>                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Nama Mahasiswa                                                                                                                                                                                           | : Dimas Damarwulan                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| NIM                                                                                                                                                                                                      | : 148320721031                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Prodi                                                                                                                                                                                                    | : Pendidikan Teknologi Informasi                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Judul Skripsi                                                                                                                                                                                            | : Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk<br>Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar<br>Kabupaten Sorong                                                                                                                                       |
| <p>Memohon dengan sangat kesediaan Bapak/Ibu sebagai Expert Judgment untuk memvalidasi<br/>"Instrumen" yang berupa angket.</p>                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Demikian permohonan saya sampaikan terimakasih, atas bantuan dan kesediaan Bapak kami<br/>ucapkan terimakasih.</p>                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>Ketua Program Studi<br/>Pendidikan Teknologi Informasi</p>  <p><u>Sahiruddin M. Kom.</u><br/>NIDN. 1412049101</p> |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>✉ <a href="mailto:pti@unimudasorong.ac.id">pti@unimudasorong.ac.id</a> 🌐 <a href="http://pti.unimudasorong.ac.id">pti.unimudasorong.ac.id</a></p>                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p>FAKULTAS<br/>PENDIDIKAN<br/>EKSAKTA</p>                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

## 2. Surat Validasi Ahli Media

|                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|                                                                                                                                              |                                                                                                                                                  | <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH<br/>(UNIMUDA) SORONG</b><br><b>FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA</b><br><b>PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI</b><br><small>Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, No. 01, Mariyat Pantol, Aimas Sorong, Papua Barat Daya, Tlp. 0812-4569-8373</small> |  |
| No                                                                                                                                                                                                                            | : 042/I.3.AU/PTI/2025                                                                                                                            | Sorong, 22 November 2025                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
| Hal                                                                                                                                                                                                                           | : Permohonan kesediaan menjadi <i>Expert Judgment</i>                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Yth: Dr. Firman, M.Pd.<br>Dosen Program Studi Teknologi Informasi<br>Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA)<br>Sorong                                                                                                  |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Dengan Hormat,<br>Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama dengan ini saya:                                                                                                                     |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Nama Mahasiswa                                                                                                                                                                                                                | : Dimas Damarwulan                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| NIM                                                                                                                                                                                                                           | : 148320721031                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Prodi                                                                                                                                                                                                                         | : Pendidikan Teknologi Informasi                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Judul Skripsi                                                                                                                                                                                                                 | : Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
| Memohon dengan sangat kesediaan Bapak/Ibu sebagai Expert Judgment untuk memvalidasi "Media" yang berupa angket.<br>Demikian permohonan saya sampaikan terimakasih, atas bantuan dan kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih. |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |  |
|                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                  | <br>Ketua Program Studi<br>Pendidikan Teknologi Informasi<br><u>Sahuruddin, M.Kom.</u><br>NIDN. 1412049101                                                                                            |  |
|  pt@unimudasorong.ac.id                                                                                                                    |                                                                                                                                                  |  pt.unimudasorong.ac.id                                                                                                                                                                               |  |
|                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                      |  |



### 3. Surat Validasi Ahli Materi



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH  
(UNIMUDA) SORONG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN EKSAKTA**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI**  
Office: Jl. KH. Ahmad Dahlan, No. 01, Mariyat Pantai, Almas Sorong, Papua Barat Daya, Tlp. 0812-4560-8373

No : 042/1.3.AU/PTI/2025  
Hal : Permohonan kesediaan menjadi *Expert Judgment* Sorong, 22 November 2025

Yth: Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H.  
Guru SMA UNIMUDA Pulau Arar

Dengan Hormat,  
Sebagai salah satu syarat dalam pembuatan Tugas Akhir Skripsi, bersama dengan ini saya:

Nama Mahasiswa : Dimas Damarwulan  
NIM : 148320721031  
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong

Memohon dengan sangat kesediaan Bapak/Ibu sebagai Expert Judgment untuk memvalidasi "Materi" yang berupa angket.  
Demikian permohonan saya sampaikan terimakasih, atas bantuan dan kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Ketua Program Studi  
Pendidikan Teknologi Informasi



Sabiruddin, M.Kom.  
NIDN. 1412049101



FAKULTAS  
**PENDIDIKAN EKSAKTA**

✉ [pti@unimudasorong.ac.id](mailto:pti@unimudasorong.ac.id) 🌐 [pti.unimudasorong.ac.id](http://pti.unimudasorong.ac.id)

## 4. Lembar Validasi Instrumen Penelitian

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMENT OLEH VALIDATOR**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

---

Nama Validator : Sahiruddin, M.Kom.

NIDN : 1412049101

Jabatan : Ketua Prodi PTI

Tanggal Pengisian : 24/4/2025

**C. Petunjuk pengisian**

7. Berilah tanda ceklist ( ✓ ) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.

8. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.

1 =STB (Sangat Tidak Baik)

2 =TB (Tidak Baik)

3 =B (Baik)

4 =SB (Sangat Baik)

9. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

| No | Aspek            | Pernyataan                                                                              | Skor Penilaian |   |   |   |
|----|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---|---|---|
|    |                  |                                                                                         | 1              | 2 | 3 | 4 |
| 1  | Kejelasan        | 10. Kejelasan judul lembar angket                                                       |                |   |   | ✓ |
|    |                  | 11. Kejelasan butir pernyataan                                                          |                |   |   | ✓ |
|    |                  | 12. Kejelasan petunjuk pertanyaan                                                       |                |   |   | ✓ |
| 2  | Relevansi        | 13. Pernyataan berkaitan dengan penelitian                                              |                |   |   | ✓ |
|    |                  | 14. Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai                                   |                |   |   | ✓ |
| 3  | Kevalidan isi    | 15. Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar                                       |                |   |   | ✓ |
| 4  | Tidak ada bias   | 16. Pernyataan berisi satu gagasan lengkap                                              |                |   |   | ✓ |
| 5  | Ketepatan bahasa | 17. Butir pernyataan pada angket menggunakan ejaan bahasa indonesia yang baik dan benar |                |   |   | ✓ |
|    |                  | 18. Butir pernyataan pada angket menggunakan kalimat yang mudah dipahami                |                |   |   | ✓ |

**B. Komentar dan Saran**

### C. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☒ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong... 24 / 11 / 2025

Validator

Sahiruddin, M.Kom.



## 5. Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

---

Nama Validator : Dr. Firman, M.Pd.

NIDN : 1424129001

Jabatan : Dosen Prodi PTI

Tanggal Pengisian : 28/11/2025

**B. Petunjuk pengisian**

4. Berilah tanda ceklist ( ✓ ) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.
5. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
  - 1= STB (Sangat Tidak Baik)
  - 2= KB (Tidak Baik)
  - 3= B (Baik)
  - 4= SB (Sangat Baik)
6. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

## B. Penilaian

| No | Kriteria                                          | Pernyataan                                                                                       | Skor |   |   |   |
|----|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                                   |                                                                                                  | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Aspek Kegrafikan<br>( <i>Visual Design</i> )      | Warna yang digunakan pada modul sudah sesuai dan nyaman dilihat.                                 |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Pemilihan font pada modul jelas, terbaca, dan konsisten.                                         |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Tata letak elemen pada modul tersusun rapi dan tidak membingungkan.                              |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Desain sampul modul terlihat menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran.                      |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Desain tampilan isi modul (layout, ikon, gambar) sudah konsisten dan mendukung pemahaman materi. |      |   | ✓ |   |
| 2. | Aspek Penyajian<br>( <i>Presentation Design</i> ) | Struktur tampilan modul disajikan secara runtut dan mudah diikuti.                               |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Perpindahan antar halaman atau menu dalam modul sangat jelas dan tidak membingungkan.            |      |   | ✓ |   |
|    |                                                   | Petunjuk penggunaan modul ditampilkan dengan jelas dan mudah dipahami.                           |      |   |   | ✓ |
| 3. | Kemudahan Penggunaan<br>( <i>Usability</i> )      | Modul pembelajaran mudah diakses oleh siswa tanpa kendala.                                       |      |   | ✓ |   |
|    |                                                   | Navigasi dalam modul (menu, tombol, ikon) mudah dipahami oleh pengguna.                          |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Modul memiliki elemen interaktif yang membantu siswa memahami materi.                            |      |   |   | ✓ |
|    |                                                   | Modul mendukung proses belajar siswa secara efektif.                                             |      |   | ✓ |   |

**C. Komentar dan Saran**

- Perbaiki template.
- Update gambar.
- Perbaiki font.

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☐ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong.....28/11/2025

Validator



**Dr. Firman, M.Pd.**  
**NIDN : 1424129001**

## 6. Lembar Validasi Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

---

Nama Validator : Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H.

NIP : 196803211991081002

Jabatan : Guru Bahasa Indonesia

Instansi : SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong

Tanggal Pengisian : 26/11/2025

**A. Petunjuk pengisian**

- Berilah tanda ceklist ( ✓ ) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.
- Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
 

1= SKB (Sangat Tidak Baik)

2= KB (Tidak Baik)

3= B (Baik)

4= SB (Sangat Baik)
- Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".



**B. Penilaian**

| No | Kriteria                                            | Pernyataan                                                                                            | Skor |   |   |   |
|----|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                                     |                                                                                                       | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Kelayakan Isi Materi ( <i>Content Feasibility</i> ) | Materi yang disajikan dalam modul digital ini akurat sesuai dengan konsep yang seharusnya.            |      |   |   | ✓ |
|    |                                                     | Materi dalam modul digital ini relevan dengan cerita rakyat atau konteks lokal Papua                  |      |   |   | ✓ |
|    |                                                     | Isi materi pada modul digital ini mudah dipahami                                                      |      |   | ✓ |   |
|    |                                                     | Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.                           |      |   | ✓ |   |
| 2. | Aspek Bahasa ( <i>Language Feasibility</i> )        | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar. |      |   |   | ✓ |
|    |                                                     | Bahasa yang digunakan dalam modul digital ini jelas dan mudah dipahami                                |      |   | ✓ |   |
|    |                                                     | Penyampaian bahasa dalam modul digital komunikatif, seolah-olah "berbicara" langsung kepada pembaca.  |      |   | ✓ |   |
|    |                                                     | Tidak terdapat kalimat yang membingungkan                                                             |      |   | ✓ |   |
| 3. | Penyajian Materi ( <i>Presentation of Content</i> ) | Penyajian materi dalam modul digital ini sesuai dengan tujuan pembelajaran                            |      |   | ✓ |   |
|    |                                                     | Urutan penyajian materi dalam modul digital ini terstruktur dan runtut                                |      |   | ✓ |   |
|    |                                                     | Tampilan modul digital (layout, warna, ilustrasi) mendukung pemahaman materi                          |      |   | ✓ |   |

|  |  |                                                                                  |   |  |  |   |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------|---|--|--|---|
|  |  | Penyajian materi dalam modul digital menarik dan tidak membosankan bagi pengguna | X |  |  | ✓ |
|--|--|----------------------------------------------------------------------------------|---|--|--|---|

#### C. Komentar dan Saran

*Semua unsur kriteria terpenuhi (baik), dan layak di uji*

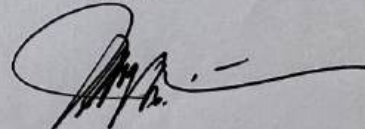
#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah di lakukan, dapat disimpulkan bahwa media tersebut dinyatakan.

- ☒ Layak untuk di uji coba lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak Layak uji coba lapangan

Sorong.....26/11...../2025

Validator



Suparto, S.Pd., M.Pd., M.H.  
NIP. 196803211991081002

## 7. Lembar Respon Peserta Didik

**ANGKET TANGGAPAN PESERTA DIDIK**

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

---

Nama Peserta Didik : Alfian Kormala

Kelas : X (10)

Tanggal Pengisian : 26.11.2025

**A. Petunjuk pengisian**

1. Berilah tanda ceklist ( ✓ ) pada kolom "penilaian" sesuai dengan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut.
2. Adapun masing-masing penilaian memiliki kriteria sebagai berikut.
  - 1= SKB (Sangat Tidak Baik)
  - 2= KB (Tidak Baik)
  - 3= B (Baik)
  - 4= SB (Sangat Baik)
3. Komentar atau saran dari Bapak/Ibu di tuliskan pada kolom "Komentar dan Saran".

## B. Penilaian

| No | Kriteria                                    | Pernyataan                                                    | Skor |   |   |   |
|----|---------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------|---|---|---|
|    |                                             |                                                               | 1    | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Keterbacaan<br>( <i>Readability</i> )       | Bahasa dalam modul mudah saya pahami                          |      |   |   | ✓ |
|    |                                             | Teks cerita yang di sajikan jelas dan tidak membingungkan     |      |   | ✓ |   |
|    |                                             | Istilah / kata-kata di dalam modul mudah di pahami            |      |   |   | ✓ |
|    |                                             | Alur cerita di dalam modul mudah di ikuti                     |      |   | ✓ |   |
| 2. | Kepraktisan<br>( <i>Usability</i> )         | Navigasi di dalam modul mudah di gunakan                      |      |   |   | ✓ |
|    |                                             | Tombol menu di dalam modul jelas fungsinya                    |      |   | ✓ |   |
|    |                                             | Modul mudah di gunakan walaupun tanpa bantuan guru            |      |   | ✓ |   |
|    |                                             | Saya tidak kesulitan berpindah halaman untuk menemukan cerita |      |   | ✓ |   |
| 3. | Respon Pengguna<br>( <i>User Reaction</i> ) | Tampilan modul menarik dan menyenangkan                       |      |   |   | ✓ |
|    |                                             | Saya merasa nyaman menggunakan modul ini                      |      |   |   | ✓ |
|    |                                             | Modul membuat saya tertarik untuk membacanya sampai selesai   |      |   | ✓ |   |
|    |                                             | Saya ingin menggunakan modul seperti ini lagi                 |      |   | ✓ |   |

## C. Komentar dan Saran



## 8. Lembar Surat Ijin Penelitian



**UNIMUDA**  
SORONG

**Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**  
**Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)**  
 Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariat Pantai, Amas, Sorong, Papua Barat Daya

Nomor : 361/SRT/1.3.AU/DKN/FEKSA/2025  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Sorong, 22 November 2025

Kepada Yth.  
Kepala SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong  
di  
Sorong

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Eksakta Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Saudara, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

|                  |                                                                                                                                                     |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama             | : Dimas Damarwulan                                                                                                                                  |
| NIM              | : 148320721031                                                                                                                                      |
| Semester         | : IX (Sembilan)                                                                                                                                     |
| Program Studi    | : Pendidikan Teknologi Informasi                                                                                                                    |
| Judul Penelitian | : " Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong" |

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang bapak/ibu pimpin (adapun sistem penelitian rencananya dilakukan secara *online/door to door maupun offline*). Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai **24 November – 13 Desember 2025**. Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.



**Dekan**  
Sahidi, M.Pd.  
NIDN. 1425088701

Tembusan disampaikan Kepada:

1. Ketua Program Studi;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;
4. Peringgal;

 feksa@unimudasorong.ac.id. | 
  feksa.unimudasorong.ac.id. | 
  Fakultas Pendidikan Eksakta

## 9. Lembar Pengesahan Revisi Skripsi

**LEMBAR PENGESAHAN**

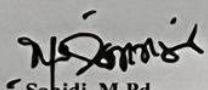
**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT  
PAPUA UNTUK PEMBELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X  
SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG**

**NAMA : Dimas Damarwulan  
NIM : 148320721031**

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Eksakta  
Universitas Pendidikan Muhammadiyah (Unimuda) Sorong.

Pada: 09 Januari ..... 2026

Dekan Feksa,

  
**Sahidi, M.Pd.**  
NIDN. 1425088701

Tim Penguji Skripsi

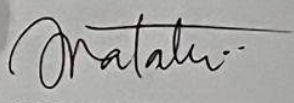
1. **Matahari, M.Kom.**  
NIDN. 1409039001

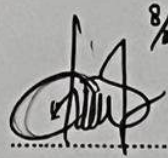
2. **Dian Nitari Ribanor Sabarudin, M.Pd.**  
NIDN. 1403109701

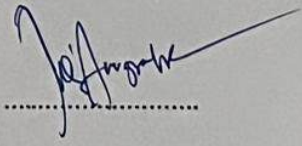
3. **Indri Anugrah Ramadhani, M.Pd.**  
NIDN. 1413039301



09/01/2026

  
.....

  
.....

  
.....

## 10. Lembar Wawancara Guru

## LEMBAR WAWANCARA GURU

1. Bagaimana bapak/ibu menilai kemampuan literasi membaca siswa di kelas X saat ini?
2. Apa yang membuat kemampuan literasi siswa rendah ?
3. Apa saja faktor penghambat dalam meningkatkan literasi siswa
4. Seberapa besar minat siswa terhadap membaca cerita atau materi pembelajaran?
5. Media atau metode pembelajaran apa yang biasanya bapak/ibu gunakan untuk meningkatkan literasi siswa?
6. Menurut bapak/ibu , bagaimana efektivitas media digital dibanding media cetak dalam pembelajaran literasi?
7. Apakah konten kearifan lokal (cerita Papua) dapat menarik minat siswa dan membantu pemahaman mereka?
8. Saran atau masukan dari bapak/ibu agar modul digital berbasis kearifan lokal lebih efektif meningkatkan literasi siswa?

## Respon Guru Mata Pelajaran

1. Menurut Ibu sendiri, sudah bagus untuk kemampuan literasi mereka di kelas X, namun ada beberapa siswa masih lambat memahami teks bacaan.
2. keterbatasan buku bacaan.
3. Seperti keterbatasan buku bacaan. Contohnya Sekolah di Puncu, siswa masih perlu pendampingan.
4. Minat baca sudah bagus, namun bukunya harus yang menarik. Kalau di buku Pelajaran mereka kurang seru karena Monoton.
5. biasanya kami guru yang menuntun mereka searching
6. sebenarnya lebih efisien media digital, yang penting bisa di akses secara OFFLINE
7. Ya Sangat bisa
8. bisa dicetak seperti buku fisik, dan boleh juga digital apabila secara digital surahnya harus secara OFFLINE tanpa jangkauan Internet. Sehingga bisa di akses kapan saja.



## 11. Lembar Wawancara Siswa

**LEMBAR WAWANCARA SISWA**

1. Apa kendala yang kamu hadapi pada saat pembelajaran di kelas?
2. Apakah ada media pendukung untuk pembelajaran kamu saat ini ?
3. Apakah kamu pernah menggunakan modul digital dalam pembelajaran selama ini ?
4. Bagaimana pendapatmu kalo saya mengembangkan modul digital ?
5. Apakah kamu setuju jika cerita rakyat papua yang saya masukan kedalam modul ?

Jawaban:

1. biasanya Kami jmlang bosan Suka bermain Kalau sudah lama Jam Mata Pelajaran.
2. belum ada biasanya Kami di guru cari di google.
3. belum Pernah, Karena Pak guru Sering Pakai buku Cetak.
4. Sangat Setuju, dan Senang.
5. Ya boleh Sangat Setuju, dan Kami Suka Kalau ada gambar-gambarnya.



## 12. Dokumentasi Wawancara Observasi Awal Guru



13. Dokumentasi Wawancara Observasi Awal Peserta Didik





## 14. Dokumentasi Penyerahan Surat Ijin Penelitian



15. Dokumentasi Validasi Ahli Materi Guru Sekolah



16. Dokumentasi Uji Coba Modul Kepada Peserta Didik







## 17. Lembar Surat Keterangan Selesai Penelitian

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG</b><br><b>SMA UNIMUDA PULAU ARAR KABUPATEN SORONG</b><br><b>"TERAKREDITASI B"</b><br>Alamat : Jl. KH.Ahmad Dahlan Pulau Arar Kec. Mayamuk Kab. Sorong Provinsi Papua Barat Daya<br>email : <a href="mailto:smaabsorong@gmail.com">smaabsorong@gmail.com</a> , NPSN : 69830662 |
|-----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**  
**Nomor : 05/SMA-UPA/S.P/XII/2025**

Nama : Murmanan, S.Pd.  
 NIP : 198302272006071001  
 Pangkat/Gol. : Penata Tk.I/III d  
 Jabatan : Kepala SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong

Menerangkan bahwa dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Dimas Damarwulan  
 NIM : 148320721031  
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
 Semester : IX (Sembilan)  
 Mahasiswa : Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Yang bersangkutan benar-benar telah selesai melaksanakan penelitian di SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Modul Digital Berbasis Cerita Rakyat Papua Untuk Pembelajaran Literasi Siswa Pada Kelas X SMA UNIMUDA Pulau Arar Kabupaten Sorong".

Demikian surat keterangan ini di buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Pulau Arar, 09 Desember 2025

Kepala Sekolah  
  
**Murmanan, S.Pd.**  
 NIP. 198302272006071001



18. Lembar Kode QR *Flipbook* Cerita Rakyat Papua





## 19. Data Hasil Respon Peserta Didik Tahap Uji Coba

| No | Nama Siswa      | Komponen Penilaian |   |   |   |             |   |   |   |                |    |    |    | <i>f</i> | <i>n</i> | P(%)  | Kriteria    |
|----|-----------------|--------------------|---|---|---|-------------|---|---|---|----------------|----|----|----|----------|----------|-------|-------------|
|    |                 | Keterbacaan        |   |   |   | Kepraktisan |   |   |   | Respon Peserta |    |    |    |          |          |       |             |
|    |                 | 1                  | 2 | 3 | 4 | 5           | 6 | 7 | 8 | 9              | 10 | 11 | 12 |          |          |       |             |
| 1. | Alvian Kokmala  | 4                  | 3 | 4 | 3 | 4           | 3 | 3 | 3 | 4              | 4  | 3  | 3  | 41       | 48       | 85,4  | Sangat Baik |
| 2. | Faisal Lalo     | 3                  | 3 | 4 | 3 | 3           | 3 | 4 | 3 | 3              | 3  | 4  | 3  | 39       | 48       | 81,25 | Sangat Baik |
| 3. | Ria M. Asyah    | 4                  | 3 | 4 | 3 | 4           | 3 | 3 | 4 | 4              | 3  | 3  | 3  | 41       | 48       | 85,4  | Sangat Baik |
| 4. | Nur B. Hereniba | 3                  | 4 | 3 | 3 | 3           | 4 | 3 | 3 | 3              | 4  | 3  | 4  | 40       | 48       | 83,3  | Sangat Baik |
| 5. | Siti A. Warwey  | 3                  | 4 | 3 | 4 | 3           | 4 | 4 | 3 | 4              | 3  | 4  | 3  | 42       | 48       | 87,5  | Sangat Baik |
| 6. | Rafli Baco      | 3                  | 4 | 4 | 4 | 3           | 4 | 3 | 4 | 3              | 3  | 4  | 3  | 42       | 48       | 87,5  | Sangat Baik |
| 7. | Musdalifah Arey | 3                  | 4 | 3 | 4 | 3           | 4 | 4 | 3 | 4              | 3  | 4  | 3  | 42       | 48       | 87,5  | Sangat Baik |

|                      |                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |                    |    |      |             |
|----------------------|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--------------------|----|------|-------------|
| 8.                   | Muliyati Sakka     | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 41                 | 48 | 85,4 | Sangat Baik |
| 9.                   | Hizrawati R. Kabes | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 42                 | 48 | 87,5 | Sangat Baik |
| 10.                  | Meske S. Sosir     | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 42                 | 48 | 87,5 | Sangat Baik |
| 11.                  | Siti S. Saiman     | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 42                 | 48 | 87,5 | Sangat Baik |
| 12.                  | Mukrian Nau        | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 42                 | 48 | 87,5 | Sangat Baik |
| <b>Total</b>         |                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>496</b>         |    |      |             |
| <b>Skor Maksimal</b> |                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>576</b>         |    |      |             |
| <b>Presentase</b>    |                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>86,1 %</b>      |    |      |             |
| <b>Kriteria</b>      |                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   | <b>Sangat Baik</b> |    |      |             |

## 20. Lembar Bimbingan Skripsi



**UNIMUDA**  
SORONG

**Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**  
**Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)**  
 Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Mariat Pantai, Aimas, Sorong, Papua Barat Daya

**LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : DINAS DAMARWOLAN

NIM : 19320721031

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI

DOSEN PEMBIMBING II : INDRI ANUGRAH KAMADHAN, M.Pd.

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS CERITA RAKYAT PAPUA UNTUK PENCELAJARAN LITERASI SISWA PADA KELAS X SMA UNIMUDA KABUPATEN SORONG



| Hari/Tanggal      | Materi Konsultasi                                            | Keterangan Revisi | Paraf Dosen Pembimbing                                                                |
|-------------------|--------------------------------------------------------------|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|                   |                                                              |                   |                                                                                       |
| Kamis<br>25/09/25 | - Format penulisan<br>→ latar belakang                       | peres             |   |
| Senin<br>29/09/25 | → Bab I Rumusan Masalah<br>→ Bab III Teknik Pengumpulan Data | Revisi            |  |
|                   |                                                              |                   |                                                                                       |
|                   |                                                              |                   |                                                                                       |
|                   |                                                              |                   |                                                                                       |
|                   |                                                              |                   |                                                                                       |

 feksa@unimudasorong.ac.id | 
  feksa.unimudasorong.ac.id | 
   Fakultas Pendidikan Eksakta



**Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong**  
**Fakultas Pendidikan Eksakta (FEKSA)**

Office : Jl. KH. Ahmad Dahlan, 01 Marint Pantai, Aimas, Sorong, Papua Barat Daya

| Hari/Tanggal | Materi Konsultasi | Keterangan Revisi | Paraf Dosen Pembimbing |
|--------------|-------------------|-------------------|------------------------|
|              |                   |                   |                        |
|              |                   |                   |                        |
|              |                   |                   |                        |
|              |                   |                   |                        |
|              |                   |                   |                        |
|              |                   |                   |                        |

**Catatan:**

1. Lembar bimbingan ini wajib dibawa dan diisi pada setiap konsultasi dengan dosen pembimbing
2. Diharapkan konsultasi dengan dosen pembimbing dilakukan minimal 12 kali selama Skripsi
3. Lembar bimbingan ini wajib dilampirkan pada halaman terakhir naskah skripsi

Sorong,.....

Dosen Pembimbing II,

.....  
 NIDN.