

ANALISIS TINGKAT VALIDITAS *E-MODUL* KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BAHASA DAN NUMERASI PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dyah Ayu Wulandari¹, Arik Umi Pujiastuti²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: dyahayuwulandari031@gmail.com

² Email: arik.umi86@gmail.com

ABSTRAK

Pada saat ini, kemampuan literasi adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Salah satunya adalah kemampuan literasi bahasa dan numerasi. Literasi bahasa merupakan kemampuan individu dalam mengakses, dan memahami informasi dari berbagai aktivitas seperti membaca, menulis, berbicara dan menyimak. Literasi numerasi merupakan suatu kemampuan yang melibatkan penggunaan angka dan simbol. Berdasarkan observasi, kemampuan literasi bahasa dan numerasi peserta didik masih rendah. Hal itu disebabkan karena belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi. Maka, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas *E-modul* karakter untuk meningkatkan literasi bahasa dan numerasi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Analisis data kevalidan yang dilakukan peneliti adalah validasi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Hasil penelitian pada tingkat validitas ahli media dinyatakan valid dengan hasil persentase penilaian 74%, pada tingkat validitas ahli bahasa dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase penilaian 97%, dan pada tingkat validitas ahli materi dinyatakan sangat valid dengan hasil persentase penilaian 95%. Berdasarkan hasil validasi dapat dikatakan bahwasanya *e-modul* karakter yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat valid, sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *e-modul* karakter; literasi bahasa; literasi numerasi

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar individu untuk menjadi pribadi yang mampu mengembangkan potensi kepribadian serta keterampilan yang diperlukan. Pendidikan juga diartikan sebagai hal yang sangat penting. Dengan perkembangan zaman, pendidikan lebih mudah diakses dengan teknologi. Semakin maju teknologi, semakin memberikan pengaruh terhadap pendidikan [1]. Kurikulum merupakan bagian penting dalam dunia pendidikan. Dalam pendidikan sering terjadi perubahan kurikulum. Kurikulum yang baru saja mengalami perubahan yaitu kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah suatu kurikulum yang menuntun kemandirian peserta didik [2]. Konsep dari kurikulum ini adalah dibuat sefleksibel mungkin, agar peserta didik mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran yang dilaksanakan harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan [3]. Salah satunya adalah kemampuan literasi adalah salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik. Kemampuan literasi diartikan sebagai kemampuan baca tulis atau kecakapan dalam membaca dan menulis [4]. Kemampuan literasi memiliki berbagai macam, salah satunya adalah literasi bahasa dan literasi numerasi.

Literasi bahasa merupakan kemampuan individu dalam memahami, mengakses dan menggunakan informasi melalui berbagai aktivitas yaitu berbicara, menulis, membaca, berbicara, dan menyimak[5]. Dalam kemampuan literasi bahasa mencakup 6 aspek yaitu keterampilan

membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan menganalisis dan keterampilan mengolah informasi [6]. Selain literasi bahasa adalah literasi numerasi. Literasi numerasi merupakan kemampuan individu menggunakan simbol dan angka dalam memecahkan persoalan. Literasi bahasa dan numerasi menjadi kompetensi yang dibutuhkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran [7]. Literasi numerasi mampu membantu individu dalam menggunakan konsep bilangan dan keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari [8]. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Eka Setyawati yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Literasi Bahasa dan Numerasi Di Kelas IV SD. Mendeskripsikan bahwa dalam mengajar, guru lebih memaksimalkan dalam penggunaan sumber belajar maupun bahan ajar pembelajaran [9]. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, bahwa guru belum menggunakan bahan ajar yang bervariasi seperti bahan ajar yang berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, guru hanya menggunakan satu referensi bahan ajar yaitu buku yang diterbitkan oleh kemendikbud yang penyajian materi hanya secara ringkas. Penyajian materi yang ringkas, membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran salah satunya adalah materi nilai mata uang. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menulis, dan membaca nilai mata uang serta kesulitan dalam memecahkan persoalan mata uang dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menandakan bahwa kemampuan literasi bahasa dan numerasi peserta didik masih rendah, sehingga dibutuhkan bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran.

Bahan ajar yang diharapkan adalah bahan ajar yang memuat materi, gambar, serta video. Bahan ajar yang dapat digunakan salah satunya adalah *e-modul* [10]. *E-modul* merupakan bahan ajar yang disusun secara logis berdasarkan kurikulum yang digunakan dan dikemas dalam bentuk teknologi, yang ditampilkan menggunakan computer atau android berisikan materi, gambar, dan video [11]. Dalam *e-modul* juga harus memuat nilai karakter dalam materi agar peserta didik mempunyai kepribadian, watak, moral serta tingkah laku yang lebih baik dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan, maka peneliti mengembangkan *E-modul* bagi peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *E-modul* ini diberi nama *e-modul* karakter karena di dalam *e-modul* terdapat bacaan-bacaan literasi yang mengandung nilai karakter. Sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari. Maka, produk yang dikembangkan perlu divalidasi kepada para ahli agar produk ini bisa disebarluaskan.

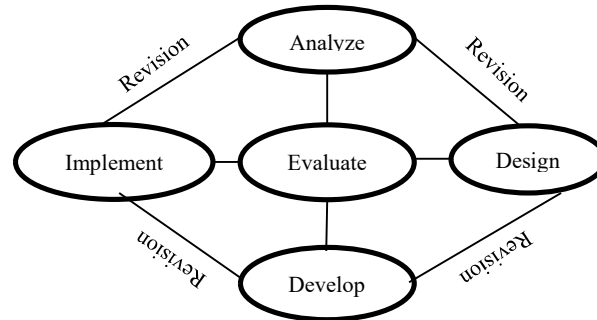
Kevalidan bahan ajar ini dapat dilihat dari hasil validasi kepada para ahli. Bahan ajar berupa *e-modul* karakter dapat dikatakan valid apabila penilaian validator melalui lembar validasi menyatakan bahwa bahan ajar berupa *e-modul* karakter dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini untuk mengetahui tingkat validitas *e-modul*. Metode yang digunakan peneliti adalah deskriptif kualitatif. Instrumen yang digunakan peneliti adalah lembar validasi para ahli yaitu lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adanya lembar validasi, peneliti dengan mudah mengetahui tingkat validitas produk *e-modul* yang sudah dikembangkan.

Adanya *e-modul* karakter sebagai bahan ajar pendamping, diharapkan mampu membantu meningkatkan kemampuan literasi bahasa dan numerasi peserta didik. Selain itu, *e-modul* ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam memberikan materi pembelajaran. *E-modul* karakter ini dilengkapi dengan gambar, video, dan bacaan ilustrasi yang mengandung nilai karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu [12]. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, karena langkah-langkah dari model ini lebih efektif untuk penelitian pengembangan. Kelebihan model ini juga sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar elektronik seperti *e-modul* maupun bahan ajar yang lainnya. *E-modul* pembelajaran dikatakan valid, apabila hasil dari validasi para ahli dikategorikan baik. Model ADDIE memiliki lima fase yaitu (1) *Analyze* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Develop* (Pengembangan), (4) *Implement* (Implementasi), (5) *Evaluate* (Evaluasi) [13].

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar.1 sebagai berikut.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE [14]

Analyze (Analisis) merupakan tahap yang dimulai dari analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. *Design* (Desain) merupakan tahap merancang konsep, merancang materi, dan merancang alat evaluasi belajar. *Develop* (Pengembangan) merupakan tahap realisasi rancangan produk. Dan melakukan uji validitas kepada para ahli, yang kemudian memodifikasi berdasarkan saran yang diberikan ahli. *Implement* (Implementasi) merupakan tahap uji coba produk ke subjek uji coba. *Evaluate* (Evaluasi) merupakan tahap dimana memberi umpan balik kepada pengguna produk.

Instrument yang digunakan peneliti adalah lembar validasi ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang diajukan kepada dosen ahli. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dari para ahli menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Tingkat Kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Kemudian, hasil presentase dikategorikan ke dalam kriteria skor presentase kevalidan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skor Presentase Kevalidan

Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Valid
61%- 80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

[15]

Berdasarkan tabel kriteria tersebut, maka *e-modul* karakter yang telah dikembangkan peneliti dapat dinyatakan valid apabila nilai presentase data yang diperoleh yaitu $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan lembar validasi para ahli, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Dalam lembar validasi untuk ahli media terdapat 10 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut adalah 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel. 2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator penilaian	Skor
1	Penataan unsur tata letak pada cover sesuai sehingga memberikan tampilan yang baik.	5
2	Kesesuaian dalam pemilihan jenis huruf dan angka pada <i>E-Modul Karakter</i>	3
3	Kemenarikan dalam desain pada <i>E-Modul Karakter</i> ini	4
4	Proporsionalitas tata letak teks dan gambar dalam <i>E-Modul Karakter</i>	3
5	Komposisi warna pada teks <i>E-Modul Karakter</i> ini menarik	3
6	Keterpaduan ilustrasi dengan huruf, warna, serta layout	4
7	Ketersediaan ruang untuk menulis maupun menggambar pada <i>E-Modul Karakter</i> ini	4
8	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf pada <i>E-Modul Karakter</i> ini	3
9	Jenis huruf sesuai dengan tingkat kemampuan membaca siswa	4
10	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan	4
Jumlah skor		37
Persentase		74%
Kriteria		Valid

Berdasarkan hasil ahli media, mendapatkan nilai persentase sebesar 74%. Dan apabila dikategorikan dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* karakter termasuk dalam kategori valid.

2. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Dalam lembar validasi untuk ahli media terdapat 7 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut adalah 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel. 3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator penilaian	Skor
1	Struktur kalimat pada setiap petunjuk kegiatan dalam <i>E-Modul Karakter</i> ini mudah dipahami	5
2	Kalimat yang digunakan <i>E-Modul Karakter</i> ini sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
3	Bahasa yang digunakan <i>E-Modul Karakter</i> ini komunikatif	5
4	Pemilihan tata bahasa pada <i>E-Modul Karakter</i> ini sesuai dengan tingkat intelektual siswa	4
5	Bahasa yang digunakan pada <i>E-Modul Karakter</i> ini dapat merangsang siswa untuk mencari jawaban dari latihan soal dengan sendiri	5
6	Ejaan yang digunakan pada <i>E-Modul Karakter</i> ini sesuai dengan EYD	5
7	Notasi atau simbol yang digunakan pada <i>E-Modul Karakter</i> ini sudah konsisten	5
Jumlah skor		34
Persentase		97, 14%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil ahli bahasa, mendapatkan nilai persentase sebesar 97,14%. Dan apabila dikategorikan dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* karakter termasuk dalam kategori sangat valid.

3. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

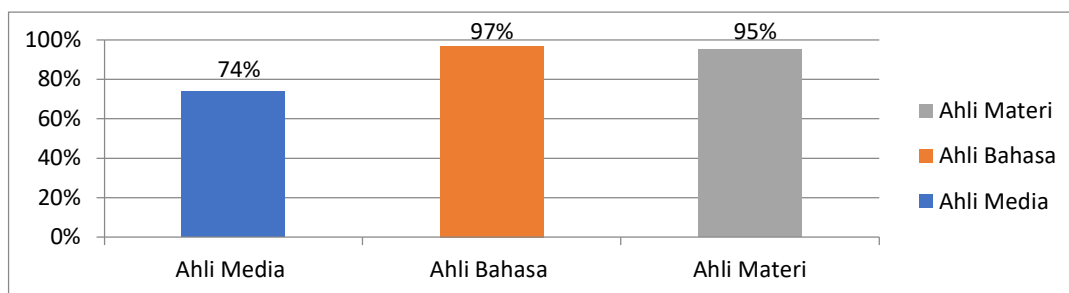
Dalam lembar validasi untuk ahli media terdapat 8 indikator penilaian. Pedoman dalam penilaian tersebut adalah 5 untuk skor tertinggi dan 1 untuk skor terendah. Adapun hasil validasi media adalah sebagai berikut:

Tabel. 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Kesesuaian <i>E-Modul</i> Karakter ini dengan CP dan ATP	5
2	Sistematika dalam penyusunan komponen <i>E-Modul</i> Karakter ini sudah sesuai	5
3	Didalam <i>E-Modul</i> Karakter ini tersedia pendukung penyajian modul berupa kata pengantar, daftar isi, deskripsi singkat, petunjuk penggunaan dan daftar referensi	4
4	Permasalahan dalam lembar kerja siswa berbasis literasi bahasa dan numerasi dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi	4
5	<i>E-Modul</i> ini memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk meningkatkan pengetahuan literasi bahasa dan numerasi	5
6	Bahasa yang digunakan dalam <i>E-Modul</i> Karakter ini mudah dipahami oleh siswa	5
7	Materi dalam <i>E-Modul</i> Karakter ini dapat dipelajari tanpa bantuan modul lain	5
8	Kejelasan setiap komponen pada <i>E-Modul</i> Karakter ini jelas	5
Jumlah skor		38
Persentase		95%
Kriteria		Sangat Valid

Berdasarkan hasil ahli materi, mendapatkan nilai persentase sebesar 95%. Dan apabila dikategorikan dalam kriteria kevalidan, maka dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* karakter termasuk dalam kategori sangat valid.

Hasil validasi *e-modul* karakter dapat dilihat pada diagram tabel berikut ini.



Gambar 2. Hasil Validasi para ahli

Berdasarkan hasil validasi, produk yang dikembangkan peneliti berupa *e-modul* karakter dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Eka Setyawati dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Literasi Bahasa dan Numerasi di Kelas IV SD” yang memperoleh hasil rata-rata persentase penilaian sebesar 87% dikategorikan sangat layak oleh ahli media, dan rata-rata penilaian sebesar 86% dikategorikan sangat layak oleh ahli materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka *e-modul* karakter yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan sangat valid melalui uji validasi oleh para ahli. Hasil uji validasi *e-modul* karakter yaitu (1) Validasi ahli media memperoleh nilai presentase sebesar 74% dan dinyatakan Valid, (2) Validasi ahli bahasa memperoleh nilai presentase sebesar 97,14% dan dinyatakan Sangat Valid, (3) Validasi ahli materi memperoleh nilai presentase sebesar 95% dan dinyatakan Sangat Valid. Maka produk *e-modul* karakter yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat valid dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Pristiwanti, B. Badariah, S. Hidayat, and R. S. Dewi. 2022 Pengertian Pendidikan, *Jurnal. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 6, pp. 1707–1715.
- [2] J. B. Manalu, P. Sitohang, N. Heriwati, and H. Turnip. 2022 Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar, *Mahesa Cent. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 80–86, doi: 10.34007/ppd.v1i1.174.
- [3] C. Z. Fitriyah and R. P. Wardani., 2022 Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar, *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 12, no. 3, pp. 236–243, doi:10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243.
- [4] A. Y. Fernanda. 2018 Meningkatkan Literasi Bahasa Untuk Meningkatkan Daya Saing Bangsa, *Kemendikbud*, pp. 1–18.
- [5] A. P. Ati and S. Widiyanto. 2020 Literasi Bahasa Dalam Meningkatkan Minat Baca Dan Menulis Pada Siswa Smp Kota Bekasi, *Basastra*, vol. 9, no.1,p.105,doi:10.24114/bss.v9i1.17778.
- [6] R. Kusmiarti and S. Hamzah. 2019 Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Industri 4.0, *Pros. Semin. Nas. Bulan Bhs.*, vol. 1, no. 1, pp. 211–222, [Online]. Available: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- [7] Saidah. 2022 Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022, vol. 67, no. September, pp. 101–110.
- [8] I. Suhaimi and U. K. Kediri. 2017 Memberdayakan Kecerdasan Kinestetik Anak. Disertai Tidak Diterbitkan. Universitas Kahuripan Kediri.
- [9] E. Setyawati. 2022 *Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Literasi Bahasa dan Numerasidi Kelas IV SD*.
- [10] K. Wulandari, S. Muntoiyah, and S. Prihatiningtyas. 2020 Pengembangan E-modul Fisika Berbasis Karakter, *Exact Pap. Compil.*, vol. 2, no. 3, pp. 299–306.
- [11] I. K. Darmayasa, N. Jampel, and A. Simamora. 2018 Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 1 Singaraja, *J. Edutech*, vol. 6, no. 1, pp. 53–65.
- [12] M. B. U. B. Arifin and Nurdyansyah. 2018 *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. UMSIDA Press: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
- [13] R. A. H. Cahyadi. 2019 Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model, *Halaqa Islam. Educ. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, doi: 10.21070/halaqa.v3i1.2124.
- [14] N. Sugihartini and K. Yudiana. 2018 Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran, *J. Pendidik.*

Teknol. dan Kejur., vol. 15, no. 2, pp. 277–286, doi: 10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892.

- [15] A. Fitriyah. 2021 *Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Sains Pada Materi Komponen Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar*, vol. 14, no. 1.