

Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Jawa Tengah

Andi Maulana*, Subyantoro Subyantoro, Tommi Yuniawan, Rahayu Pristiwati,

Opsi Aprilia

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: maulanaandi338@students.unnes.ac.id

Abstrak. Hasil FGD (focus group discussion) dengan beberapa guru di Provinsi Jawa Tengah menunjukkan bahwa siswa membutuhkan stimulus atau stimulasi agar siswa memiliki kemampuan literasi yang memadai. Tujuan penelitian ini adalah 1) mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Jawa Tengah untuk siswa SMA 2) menguji kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Jawa Tengah 3) mengetahui kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Jawa Tengah modul literasi digital berbasis budaya lokal Jawa Tengah yang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah menengah ke atas. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Subyek penelitian ini adalah 25 siswa kelas X SMA di Kota Semarang Jawa Tengah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) model yang dikembangkan adalah modul literasi digital berbasis budaya lokal Jawa Tengah untuk siswa SMA dengan menggunakan model ADDIE modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 81,2% berdasarkan penilaian validator 2) modul yang dikembangkan siswa mendapat tanggapan positif dan memenuhi kriteria sangat baik dengan persentase 87%, sedangkan hasil tanggapan guru mendapat tanggapan positif. positif dan memenuhi kriteria sangat baik yaitu 100% dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Modul Literasi Digital; Budaya Lokal.

Abstrak. The results of the FGD (focus group discussion) with several teachers in Central Java Province indicated that students need stimulus or stimulation so that students have adequate literacy skills. The aims of this study were 1) to develop a digital literacy module based on Central Javanese local culture for high school students 2) to test the feasibility of a digital literacy module based on local culture of Central Java 3) to find out the practicality of a digital literacy module based on local culture of Central Java culture which is applied in learning at school upper middle. Research and development procedures use the ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). The subjects of this study were 25 students of class X SMA in Semarang City, Central Java. The results showed that 1) the model developed was a digital literacy module based on local culture of Central Java for high school students using the ADDIE model the developed module met very valid criteria with a percentage of 81.2% based on the assessment of the validator 2) the module developed for students received positive responses and met very good criteria with a percentage of 87%, while the results of the teacher's response received positive responses. positive and meet very good criteria, namely 100% can be used in learning.

Keywords: Digital Literacy Module; Local Culture.

How to Cite: Maulana, A., Subyantoro, S., Yuniawan, T., Pristiwati, R., & Aprilia, O. (2023). Pengembangan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023, 78-84.

PENDAHULUAN

Literasi digital adalah sebuah keterampilan abad ke-21 yang diperlukan untuk peserta didik (Eryansyah, et al., 2019; Liu, et al., 2020). Akan tetapi keterampilan literasi digital peserta didik diperoleh skor dengan kategori sangat kurang (Pratama, et al., 2019; Rahmadani, 2020). Tampubolon (2017) menyatakan sebagian besar masyarakat Indonesia pada kenyataannya belum memiliki pemahaman yang kuat tentang bagaimana dunia digital bekerja. Sebagian besar dari mereka masih buta huruf secara digital. Mereka menggunakan teknologi digital terutama hanya sebagai media komunikasi atau berbagi informasi (Ramdani, et al., 2020). Kondisi di atas relevan dengan apa yang dikemukakan oleh

Spiers dan Bartlett (2012) bahwa meskipun peserta didik saat ini adalah penduduk asli digital, mereka tidak memiliki pengetahuan yang lengkap tentang digital literasi (Eryansyah, et al., 2019). Mereka tidak begitu menyadari bagaimana penggunaan teknologi yang sebenarnya telah mempengaruhi mereka sedang belajar (Hadisaputra, et al., 2019; Yustiqvar, et al., 2019). Akibatnya, mereka terkadang mengabaikan etika dalam menggunakan media sosial.

Dunia pendidikan dituntut untuk terus mengikuti alur perkembangan zaman yang semakin maju demi keselarasan dengan kemajuan teknologi yang semakin tidak terhindari. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong pembaharuan dalam pemanfaatan produk dari hasil teknologi dalam proses

pembelajaran. Di Indonesia, pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran didukung oleh tingkat melek teknologi yang cukup tinggi. Survei We Are Social (2018) menunjukkan penetrasi internet di Indonesia dalam penggunaan media elektronik terus meningkat (Aprileny Hutahaean, Lidia et al 2021).

Secara konvensional, kemampuan membaca, menulis, menyimak dan berfikir dapat disebut dengan literasi. Orang dapat dikatakan literat adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas dari buta huruf. Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy* berasal dari bahasa Latin *litterat* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Literasi erat kaitannya dengan istilah kemahirwacanaan. Literasi secara luas dimaknai sebagai kemampuan berbahasa mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, serta berpikir yang menjadi elemen dalam literasi itu sendiri. Abidin (2015) menyatakan model pembelajaran literasi merupakan model pembelajaran yang mengutamakan penggunaan kemampuan berbahasa pada proses pembelajarannya. Kemampuan berbahasa tersebut berkaitan dengan konteks, budaya, dan media, wujud dasar dari model pembelajaran literasi ini adalah keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan menyimak. Berdasarkan hasil *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2015 (Literacy, 2018) tingkat membaca/literasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara dengan rata-rata skor 397 yang menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia tergolong rendah.

Pembelajaran e-learning pada dasarnya bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh (Rahmatullah, 2019). Hal ini juga didasarkan pada kurang fleksibelnya media dan buku cetak dalam mengikuti perkembangan zaman (Wahyuningsih, 2017). E-learning pada hakikatnya juga merupakan pembelajaran dua cabang yaitu offline dan online. Offline elearning pada dasarnya tidak menggunakan jaringan internet dalam pelaksanaannya, berbeda halnya dengan online learning yang mesti menggunakan jaringan sebagai syarat utama penggunaannya (Wahyuningsih, 2017). Melalui pembelajaran menggunakan media e-learning diharapkan para pengajar dapat mengelola materi pembelajaran, misalnya menyusun silabus, mengunggah materi,

memberikan tugas kepada peserta didik, menerima pekerjaan membuat tes/kuis, memberikan nilai, memonitoring keaktifan, mengelola nilai, berinteraksi dengan peserta didik dan sesama tim pengajar, melalui forum diskusi atau chat, dan lain-lainnya. Sebaliknya peserta didik dapat memanfaatkan dengan mengakses tugas, materi pembelajaran, diskusi dengan peserta didik dan guru, melihat percakapan dan hasil belajar (Amri, Cindi Oktaviana et al, 2021)

Secara umum literasi digital adalah kemampuan atau kecakapan pengguna dalam memanfaatkan dan mengaplikasi alat informasi dengan tepat sesuai dengan kegunaan. Gislter, 1997 dalam (Riel & Christian, 2016) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan peserta didik kehilangan nilai-nilai budayanya yang seharusnya dijiwai dan dilestarikan. Kemampuan literasi sangat dibutuhkan dalam menghadapi tuntutan abad 21. Karena manusia yang memiliki kemampuan literasilah yang akan dapat bersaing dalam kehidupan global. Terkait pentingnya kemampuan literasi, tidak dibarengi dengan kenyataan. Kemampuan literasi terutama peserta didik, masih kurang memadai. Peserta didik akan malas ketika diminta untuk membaca buku, berita, atau sumber ilmu yang lain.

Berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah, maka perlu sebuah inovasi untuk mengembangkan kemampuan literasi yaitu dengan mengembangkan sebuah modul yang dapat merangsang peserta didik menumbuhkan kemampuan tersebut yaitu modul literasi. Salah satu alasan peneliti memilih modul pembelajaran literasi karena modul pembelajaran literasi merupakan konsep belajar yang membantu guru untuk dapat mengaitkan materi pelajaran dengan situasi di dunia nyata melalui sebuah literatur atau bacaan yang menarik. Selain itu, dengan modul pembelajaran literasi ini juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan meningkatkan minat baca peserta didik sehingga nantinya membaca menjadi sebuah budaya.

Selain itu, alasan lain model buku pembelajaran literasi ini memiliki keunikan yaitu mengangkat budaya lokal sebagai materi substansinya. Melalui budaya yang dikenal peserta didik ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Dalam aktifitas modul pembelajaran Literasi berbasis

kearifan lokal, memberikan fasilitas yang nyaman pada peserta didik dengan menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk kegiatan membaca dan menyiapkan pojok baca yang terdiri dari buku bacaan yang menyenangkan, meningkatkan kreativitas belajar dan kemampuan peserta didik dalam menghafal dan dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga produk yang peneliti ambil adalah modul literasi digital berbasis budaya lokal, kita akan mengenalkan mengenai budaya lokal Provinsi Jawa Tengah kepada peserta didik Sekolah Menengah Atas.

METODE

Modul yang dikembangkan melalui penelitian *research and development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2017). Model pengembangan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu desain model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk pembelajaran secara utuh dengan langkah yang simpel dan mudah untuk dipelajari (Asad, Razali, & Sherwani, 2014). Model ADDIE ada 5 tahapan yaitu: 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan; 4) implementasi; 5) evaluasi.

Subjek Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik Kelas X di Sekolah Menengah Atas di Provinsi Jawa Tengah, dengan karakteristik dan latar belakang yang sama secara kebijakan, kurikulum, mata pencaharian, kondisi lingkungan dan sosial budaya. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas X di SMA Negeri 7 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik dalam satu rombelnya. Dan di SMA Negeri 7 Semarang kelas X terdapat sepuluh rombel.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu sebagai berikut: tahap pertama yaitu menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan untuk pembaharuan maupun inovasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta peneliti menganalisis budaya lokal yang ada di Provinsi Jawa Tengah, seperti makanan khas, monumen dan peninggalan lainnya. Setelah melakukan studi literatur dan pengumpulan bahan, tahap selanjutnya yaitu

mendesain modul literasi digital. Selanjutnya modul dikembangkan berdasarkan desain. Maka tahap selanjutnya yaitu menguji kualitas modul yang dinilai oleh validator, hasil penilaian dari validator dihitung apakah memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan.

Tahap ke-empat yaitu menguji kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah kepada peserta didik dan guru, hasil respon peserta didik dan guru digunakan untuk menentukan apakah modul literasi digital dapat diterapkan dalam pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul literasi digital peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon guru dan peserta didik. Tahap yang terakhir yaitu evaluasi, di mana dalam tahap ini dijadikan acuan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

Aspek Yang Dinilai	Instrumen	Aspek Yang Diamati	Responden
Validitas produk	Lembar validasi	Desain, Materi, Media	Ahli/expert
Kepraktisan	Angket	Respon peserta didik dan guru	Guru dan peserta didik

Analisis Data

Analisis data untuk penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap, yaitu analisis kelayakan modul berdasarkan penilaian validator dan analisis kepraktisan produk berdasarkan respon gurudan peserta didik.

Analisis Kelayakan Modul

Kelayakan modul dinyatakan layak mak harus divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang keahlian. Validator yang menilai sebanyak 3 validator, yaitu ahli pembelajaran, ahli literasi, dan ahli media. Setelah validator memberikan penilaian maka hasilnya dianalisis. Sebagai kriteria kelayakan modul dapat dilihat pada rumus dan tabel 2 di bawah ini.

$$V = TSe \times 100 \% TSh$$

Tabel 2. Kriteria rata-rata hasil validasi ahli

Keterangan
Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
Kurang valid, perlu perbaikan besar
Tidak valid, tidak bisa digunakan
Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

(Akbar, 2013) Modul dikatakan layak jika rata-rata skor berada pada kriteria layak atau sangat layak.

Analisis Kepraktisan Modul Literasi Digital

Kepraktisan diukur melalui respon yang diberikan oleh peserta didik dan guru setelah menerapkan modul yang dikembangkan. Respon tersebut diukur menggunakan angket. Adapun untuk analisis perhitungan respon peserta didik dan guru digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kemudian hasilnya dikonversi ke dalam kriteria yang telah ditetapkan pada Tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria respon guru terhadap pembelajaran

Persentase respon peserta didik	Kriteria
$20 \leq R < 40$	Kurang
$40 \leq R < 60$	Cukup
$60 \leq R < 80$	Baik
$80 \leq R \leq 100$	Sangat baik

Indikator respon guru dan peserta didik dikatakan positif jika respon guru dan peserta didik berada dalam kriteria baik atau sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk Hasil Pengembangan

Produk yang dikembangkan berupa modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas. Produk modul ini memuat produk budaya yang dioptimalkan berupa hikayat dan budaya masyarakat di Jawa Tengah.

Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Provinsi Jawa Tengah

Proses kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah dilakukan oleh ahli desain, ahli media, dan ahli

materi. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi terhadap modul yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Untuk memperoleh modul yang layak maka harus divalidasi oleh validator melalui lembar validasi yang telah disusun. Validator yang menilai sebanyak 3 validator sesuai bidang keahlian, yaitu ahli pembelajaran Prof. Dr. Ida Zulaeha, M.Hum., ahli literasi Ibu Siti Mardiyah, M.Si. dan ahli media Bapak Eka Ahmat Rofiq M.Pd..

Hasil presentasi yang diperoleh dari ketiga ahli yaitu, ahli pembelajaran, ahli literasi dan ahli media tersebut selanjutnya ditotal untuk mengetahui presentasi keseluruhan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah atas dari penilaian ketiga ahli. Berikut adalah perhitungan gabungan dari ketiga ahli:

Tabel 4. Presentasi gabungan ketiga ahli

Penilaian Ahli	Hasil Validator
Ahli pembelajaran	84
Ahli literasi	78
Ahli media	82
Jumlah	244
Hasil Presentase Gabungan	

Berdasarkan penilaian ketiga validator dimana rata – rata penilaian ketiganya diperoleh skor 244% dengan hasil persentase gabungan 81,2% sehingga dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul literasi berbasis budaya local Provinsi Jawa Tengah berada pada kategori sangat layak.

Pembahasan

Dalam tulisan ini ditemukan masalah pada tingkat membaca atau literasi di Indonesia tergolong rendah. Hal ini juga diperkuat adanya FGD yang menguatkan bahwa peserta didik membutuhkan rangsangan agar memiliki literasi yang memadai. Dengan adanya permasalahan tersebut maka dapat memberikan ide pemecah masalah bagi peneliti yaitu dengan mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah atas yang menarik guna mendukung proses pembelajaran agar peserta didik dan memahami serta dapat meningkatkan literasi mereka melalui pemahaman tentang kebudayaan lokal Provinsi Jawa Tengah.

Pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu : *analyze, design, development, implementation dan evaluate*.

Potensi yang dimiliki oleh SMA Negeri 7 Semarang yaitu mempunyai LCD *proyektor* serta pembelajaran yang mengkombinasikan secara *blanding learning* . Oleh karena itu, peneliti mengembangkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Hal ini diperkuat juga dengan pendapat dari (Almuharomah dkk., 2019) bahwa dengan adanya modul manual kurang diminati, kemudian dengan adanya modul digital dapat memberikan hasil yang signifikan untuk mengembangkan kemampuan literasi peserta didik. Penelitian ini juga diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa Pembelajaran tidak boleh berhenti hanya pada pencapaian kemampuan dasar, tetapi sebaliknya harus dirancang untuk mencapai *high order competencies* (Rudyanto, 2014). Penelitian Yulaika dkk., (2020) menjelaskan bahwa peserta didik mudah memahami materi yang disajikan dalam modul elektronik berbasis digital flipbook dengan adanya fitur-fitur pendukung di dalamnya sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pendidikan pada saat ini harus dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan apa yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kelayakan Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Provinsi Jawa Tengah Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Atas

Kelayakan modul literasi digital dapat dinilai dari kevalidannya. Kevalidan modul literasi digital dapat ditentukan dari hasil penilaian para validator, validator yang terlibat dalam proses validasi ini sebanyak 3 ahli, yaitu ahli pembelajaran, ahli literasi dan ahli media.

Validasi dilakukan untuk menilai apakah modul literasi digital layak digunakan pada proses pembelajaran dan mengetahui komentar serta perbaikan dari para validator sehingga nantinya peneliti dapat melakukan perbaikan serta menyempurnakan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas. Adapun hasil dari validasi ketiga ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Validator

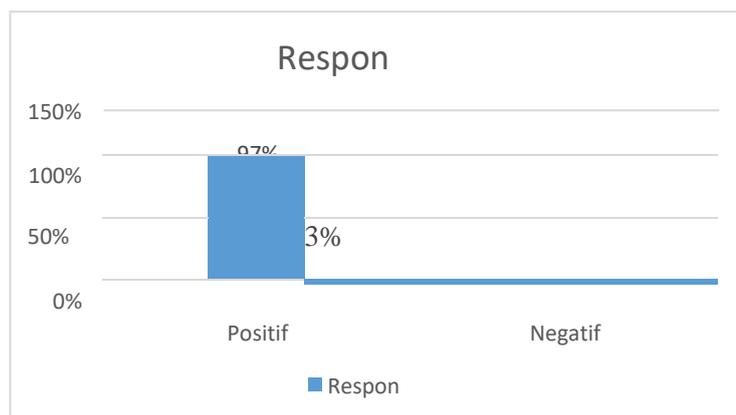
Validator
Ahli pembelajaran
Ahli literasi
Ahli media
Rata-rata
Kategori

Berdasarkan hasil ahli validasi yang diperoleh dapat menghasilkan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah untuk peserta didik Sekolah Menengah Atas dengan kategori “valid”. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang mengembangkan sebuah modul literasi digital berbasis literasi budaya yang menyatakan bahwa modul yang dikembangkan “layak” dan “sangat menarik” untuk digunakan sebagai modul digital interaktif pada saat pembelajaran (Irwandani dkk., 2017). Hal ini juga diperkuat dari penelitian (Violadini & Mustika, 2021) bahwa E-modul berbasis metode inkuiri dikembangkan memiliki kualitas sangat baik dan layak sehingga dapat dijadikan sebagai alat bantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini juga diperkuat dari penelitian yang mengembangkan modul digital bahwa modul yang dikembangkan valid dan tidak perlu adanya revisi (Khasanah & Nurmawati, 2021). Modul digital pembelajaran berbasis STEM yang dikembangkan sangat valid dengan nilai 81,2% dan praktis 81,70% untuk dimanfaatkan sebagai salah satu alternative bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sistem Operasi (Suryani dkk., 2020). E-modul berbasis QR-Code untuk melatih kemampuan literasi digital peserta didik pada materi Teks laporan Hasil Observasi yang valid ditinjau dari segi validitas isi e-modul, penyajian dan bahasa dengan persentase validitas 84,44% dengan kategori sangat layak (Pratiwi, 2022).

Modul Literasi Digital Berbasis Budaya Lokal Provinsi Jawa Tengah Untuk Peserta didik Sekolah Menengah Atas

Kepraktisan modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah juga dinilai berdasarkan angket respon peserta didik dan angket respon guru setelah dilakukan uji coba produk.

Uji coba dilakukan untuk mengetahui seberapa kepraktisan modul literasi digital yang dikembangkan.



Gambar 5. Diagram hasil respon peserta didik

Dari diagram ringkasan respon gambar 5 yang diberikan oleh peserta didik di atas terhadap uji coba kepraktisan modul diperoleh persentase respon peserta didik sebesar 97% yang dikategorikan “sangat baik”. Berdasarkan kriteria kepraktisan yang ditinjau dari respon peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar ke peserta didik, yaitu: (1) Modul literasi digital dapat meningkatkan kemampuan literasi serta motivasi belajar kepada peserta didik, khususnya budaya lokal daerah Provinsi Jawa Tengah (2) Modul literasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan mengenalkan budaya lokal daerah Provinsi Jawa Tengah agar tetap lestari, (3) Modul literasi digital berbasis budaya lokal Provinsi Jawa Tengah dapat mendorong peserta didik khususnya generasi milenial untuk tetap menjaga kelestariannya agar tidak tertelan zaman.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan penilaian validator dengan persentase sebesar 81,2 %, 2) modul yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan respon peserta didik dengan persentase sebesar 87%. Modul yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar peserta didik dalam mengembangkan motivasi belajar sekaligus mengenal budaya lokal Provinsi Jawa Tengah agar tetap lestari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan untuk Promotor dan Co Promotor yang telah membimbing saya dalam proses penyusunan artikel ini. Selanjutnya Artikel dalam seminar nasional ini saya

persembahkan untuk penyelenggara Beasiswa Unggulan Program Doktorat Kemendikbud yang telah memberikan biaya studi Doktorat saya di Universitas Negeri Semarang.

REFERENSI

- Amri, C. O., Jaelani, A. K., & Saputra, H. H. (2021). Peningkatan literasi digital peserta didik: Studi pembelajaran menggunakan e-learning. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 546-551.
- Atmaja, A. T., & Murtadho, N. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal dan Kecakapan Hidup. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian ...*, 4, 1673–1678. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15104>.
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84-96.
- Hutahaean, L. A. (2019). Pemanfaatan E-Module Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital.
- Irwandani, I., Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, M., & Widayanti, W. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 221–231. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1862>
- Jayul, A. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. 6(2), 353.

- Khasanah, I., & Nurmawati, I. (2021). Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Peserta didik Kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>
- Kurniawan, C., & Kuswandi, D. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Academia Publication.
- Literacy, E. D. (2018). *Pancasakti Science Education Journal*. 3(1), 109–114.
- Mustofa, R. H., & Riyanti, H. (2019). Perkembangan e-learning sebagai inovasi pembelajaran di era digital. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(3), 379-391.
- Sari, N., S., Farida, N., dan Rahmawati, D. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning untuk Melatih Literasi Matematika. *EMTEKA : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11–23.
- Setiadi, P. M., Alia, D., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3353-3360.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta cv, Bandung.
- Suryani, K., Utami, I. S., Khairudin, Ariska, & Rahmadani, A. F. (2020). Pengembangan Modul Digital berbasis STEM menggunakan Aplikasi 3D FlipBook pada Mata Kuliah Sistem Operasi. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 358–367. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/28702>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/899>.
- Yulaika, N. F., Harti, & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flip Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *JPEKA: Jurnal Pendidikan Ekonomi, Manajemen Dan Keuangan*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.26740/jpeka.v4n1.p67-76>