

ABSTRAK

Irawan, Aemilianus Ganda Prima. 2019. *Pengembangan Modul Digital Membaca Pemahaman Di SMA Untuk Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Keindonesiaan Melalui Cerita Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk modul digital pembelajaran bahasa Indonesia. Modul digital yang dikembangkan merupakan modul membaca pemahaman teks cerita rakyat bermuatan nilai-nilai karakter keindonesiaan dengan Metode *Active Learning*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kuesioner dan wawancara.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research & Development (R&D)* menurut Borg dan Gall. Tahap penelitian Borg dan Gall disederhanakan menjadi lima, yaitu: penelitian dan pengumpulan informasi berupa analisis kebutuhan pembelajaran, pengembangan produk berupa modul digital, uji validasi modul oleh dosen ahli, revisi produk berdasarkan validasi, dan uji coba produk secara terbatas.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa: 1) sumber referensi teks cerita rakyat masih sedikit; 2) belum ada modul pembelajaran bahasa Indonesia secara khusus untuk keterampilan membaca pemahaman teks cerita rakyat; 3) ada kendala dalam memahami bahasa yang digunakan dalam teks cerita rakyat. Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti mengembangkan produk yang memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) menerapkan teori membaca pemahaman; 2) menggunakan cerita rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta yang memuat nilai-nilai karakter keindonesiaan; 3) menggunakan pendekatan *active learning* dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh dua dosen ahli yang menilai lima aspek, yaitu aspek isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan media. Skor rata-rata dari dua dosen ahli secara keseluruhan memperoleh nilai 3,76 dengan persentase 75,2%. Berdasarkan hasil validasi, selanjutnya produk yang dikembangkan mendapatkan perbaikan. Revisi yang dilakukan berupa: memvariasi bentuk soal, mengoptimalkan pembahasan yang lebih mengarah pada belajar aktif, memperbaiki kesalahan pengetikan dan susunan kata, menambahkan ikon dalam buku, dan memperjelas tombol navigasi. Uji coba dilakukan secara terbatas pada siswa Kelas X IPS 3 sebanyak 20 siswa. Hasil uji coba siswa memperoleh skor rata-rata 4,0 dengan persentase sebesar 80%. Berdasarkan hasil validasi dosen ahli dan uji coba siswa memperoleh kategori penilaian “Baik”, maka modul digital yang berjudul *Membaca Pemahaman Teks Cerita Rakyat Bermuatan Nilai-Nilai Karakter Keindonesiaan dengan Metode Active Learning* untuk siswa SMA kelas X layak digunakan.

Kata kunci: modul digital, membaca pemahaman, cerita rakyat, nilai-nilai karakter keindonesiaan, *active learning*.

ABSTRACT

Irawan, Aemilianus Ganda Prima. 2019. *The development of digital module reading comprehension in high school to instill Indonesian character values through folklore of special regions of Yogyakarta. Thesis. Yogyakarta: Indonesian Language Literary Education Study Program, Departement of Language Educational and Arts, Faculty of Teachers Training and Education, Sanata Dharma University.*

This research is aim to produce Indonesian digital learning module products. The digital module that was developed is a reading module that comprehends folklore texts loaded with Indonesian character values with the support of Active Learning Method. Data collection techniques used were questionnaires and interviews.

This type of research is research & development (R & D) according to Borg and Gall. Borg and Gall's research phase is simplified into five, namely: research and information gathering in the form of learning needs analysis, product development in the form of digital modules, module validation testing by expert lecturers, product revisions based on validation, and limited product testing.

The results of the preliminary study show that: 1) folklore text reference sources are still small; 2) there is no Indonesian language learning module specifically for reading comprehension skills to understand folklore texts; 3) there are obstacles in understanding the language used in folklore texts. Based on the results of the preliminary study, researcher developed products that have the following advantages: 1) applying understanding reading theory; 2) using the folklore of the Special Region of Yogyakarta which contains Indonesian character values; 3) using the active learning approach in learning. Validation is carried out by two expert lecturers who assess five aspects, namely aspects of content, presentation, language, graphics, and media. The average score of two expert lecturers overall scored 3.76 with a percentage of 75.2%. Based on the results of the validation, then the developed product gets an improvement. The revisions made were in the form of: varying the form of the question, optimizing the discussion that was more directed at active learning, correcting typing errors and wording, adding icons in the book, and clarifying the navigation buttons. The trial was conducted on a limited basis for students of Class X IPS 3 as many as 20 students. The results of student trials obtain an average score of 4.0 with a percentage of 80%. Based on the results of the expert lecturers' validation and trials the students obtained the "Good" rating category, the digital module entitled Reading Comprehension Texts of Folklore Contained with Indonesian Character Values with Active Learning Method for senior high school students X is feasible to use.

Keywords: *digital modules, reading comprehension, folklore, Indonesian values character, active learning.*