

ANALISIS PENDAHULUAN PENGEMBANGAN MODUL FIKSI REALISTIK DALAM PEMBELAJARAN APRESIASI SASTRA DI SEKOLAH DASAR

INTRODUCTORY ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT OF A REALISTIC FICTION MODULE IN LEARNING LITERATURE APPRECIATION IN PRIMARY SCHOOLS

Gabriel Serani¹, Ursula Dwi Oktaviani^{2*}, Agusta Kurniati³, Lusila Parida⁴

PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Indonesia^{1,2,3,4}

seranigabriel83@gmail.com¹, ursuladwioktaviani@gmail.com²,

guztakurniaty@gmail.com³, 30101986LP@gmail.com⁴

*penulis korespondensi

Info Artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: 23 November 2024 Direvisi: 27 Desember 2024 Disetujui: 18 Januari 2024	Pembelajaran sastra anak di sekolah dasar (SD) kurang relevan dalam mengembangkan kemampuan apresiasi sastra. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran sastra anak di kelas IV SD serta merancang desain pembelajaran fiksi realistik guna meningkatkan kemampuan apresiasi sastra secara holistik sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, melalui analisis dokumen kurikulum, angket guru, observasi kelas, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran fiksi realistik di kelas IV SD belum optimal, dengan aktivitas yang cenderung teoretis dan kurang mendukung pengembangan keterampilan apresiasi sastra secara komprehensif. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan modul pembelajaran fiksi realistik berbasis model ADDIE yang mengintegrasikan <i>Quick Response Code (QR Code)</i> . Desain modul ini menyediakan materi multimodal yang dapat diakses melalui <i>QR Code</i> , mendukung gaya belajar audio visual, serta mengakomodasi kebutuhan apresiasi sastra secara lebih holistik dan interaktif.
Kata kunci: <i>QR code, fiksi realistik, apresiasi sastra</i>	
Article Info	ABSTRACT
Article history: Received: 23 November 2024 Revised: 27 December 2024 Accepted: 18 Januari 2025	The teaching of children's literature in elementary schools is often less relevant and effectiveness, particularly in fostering students' literary appreciation skills. This study aims to analyze the instructional needs of children's literature in fourth-grade elementary classrooms and design a realistic fiction learning framework to holistically enhances literary appreciation skills in alignment with the demands of the Merdeka Curriculum. The research employs a qualitative descriptive method, through curriculum document analysis, teacher questionnaires, classroom observations, and interviews. The findings reveal that the teaching of realistic fiction in fourth-grade classrooms has not been optimal, characterized by predominantly theoretical activities that inadequately support the comprehensive development of literary appreciation skills. In response to these findings, a realistic fiction teaching module was developed based on the ADDIE model, integrating QR Code technology. This module offers multimodal materials accessible via QR Codes, accommodating audio-visual learning style, and accomodates the need for a more holistic and interactive approach to literary appreciation.
Keyword: <i>QR code, realistic fiction, literary appreciation</i>	

Copyright © 2025, Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra

DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/st.v18i1.24619>

PENDAHULUAN

Anak-anak menyukai cerita. Cerita merangsang imajinasi, membangkitkan beragam emosi, memicu berpikir dan menalar, memperkaya bahasa dan memperluas wawasan anak (Martono, 2019; Pulimeno dkk., 2020). Pembelajaran cerita anak, termasuk fiksi realistik, berkontribusi positif bagi perkembangan karakter, dan kemampuan akademik peserta didik (Khotimah dkk., 2019; Nazurty dkk., 2022; Ni Putu & Sari, 2024).

Namun demikian, fakta lapangan menunjukkan pembelajaran sastra anak, terutama di SD, kurang mendapatkan perhatian yang layak. Integrasi materi sastra dalam pelajaran bahasa Indonesia mengakibatkan alokasi waktu dan porsi materi sastra anak terbatas (Ningrum, 2018; Wardani dkk., 2022). Materi sastra disajikan kurang relevan sehingga siswa sulit mengaitkan dengan pengalaman mereka. Pembelajaran sastra di sekolah cenderung konseptual, miskin apresiasi, penuh teori serta hafalan istilah sastra yang mekanistik (Fuaduddin, 2018; Riana, 2020).

Situasi ini memicu merebaknya berbagai penelitian dan pengembangan bahan ajar sastra di SD terutama dalam lima tahun terakhir. Pengembangan terdahulu menitikberatkan pada fokus-fokus tertentu seperti meningkatkan kemampuan membaca (Marhaeni dkk., 2020; Nurul & Abbas, 2021; Rahmawati dkk., 2021), kemampuan menulis (Setyowati & Susilawati, 2022; Zainuddin dkk., 2023), motivasi belajar (Mulyoto dkk., 2023), pendidikan karakter (Nazurty dkk., 2022), literasi (Handayani dkk., 2022; Hartati dkk., 2020); multiliterasi (Hartati dkk., 2021; Hendratno dkk., 2022; Rusydiana dkk., 2023), bahkan kecakapan abad 21 (Farikhin & Budiningsih, 2019).

Pengembangan bahan ajar fiksi anak yang berorientasi meningkatkan kemampuan apresiasi sastra secara holistik masih sangat terbatas (Liyawindari dkk., 2023; Zharkova, 2017). Padahal menurut BSKAP Kemendikbudristek RI (2022) pembelajaran sastra di SD bertujuan mengembangkan kemampuan apresiasi sastra. Selain itu, materi-materi fiksi yang dikembangkan pun didominasi oleh jenis cerita rakyat (Anggraini dkk., 2023; Setiyawati dkk., 2022), dongeng (Arimbi & Sukartiningsih, 2021; Marlina dkk., 2023), atau fabel (Nuha dkk., 2019; Wisudawati & Sumardi, 2023) yang tergolong fiksi fantasi. Padahal jika mengacu pada capaian pembelajaran bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, materi cerita naratif mencakup pula cerita fiksi realistik yang dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari anak.

Mengisi celah tersebut, penelitian ini berfokus untuk menganalisis praktik pembelajaran fiksi realistik di SD kelas IV, memverifikasi kesenjangan performa pembelajarannya serta merancang desain modul pembelajaran fiksi realistik terintegrasi *Quick Response Code (QR Code)* sebagai solusi untuk menjembatani kesenjangan itu. Desain berbasis analisis kurikulum dan kebutuhan pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan modul pembelajaran yang dapat berfungsi efektif untuk mengembangkan kemampuan apresiasi sastra siswa pada ranah afektif, kognitif dan psikomotorik.

Modul pembelajaran merupakan jenis bahan ajar yang berfokus pada satu pokok pembelajaran, tetapi memuat komponen pembelajaran yang lengkap, dapat berdiri sendiri, serta

dapat digunakan siswa untuk belajar secara mandiri maupun terbimbing (Najuah et al., 2020; Kosasih, 2021). *QR code* adalah produk teknologi berupa representasi visual berupa kode matriks dua dimensi yang menyimpan berbagai data elektronik dalam bentuk ringkas dan mudah diakses menggunakan ponsel pintar atau tablet (Karrach dkk., 2020; Naser dkk., 2020). Integrasi *QR Code* ke dalam modul cetak memungkinkan tersedianya materi pembelajaran fiksi yang kaya (Uçak, 2019), bervariasi (Hakim dkk., 2024) dan multimoda (Bella dkk., 2022; Zeybek, 2024) yang dapat diakses siswa untuk pembelajaran klasikal maupun mandiri. Spesifikasi modul seperti ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran berdiferensiasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bervariasi, bermakna dan multimoda untuk mengakomodasi kebutuhan dan minat peserta didik yang beraneka ragam (Purba dkk., 2021).

METODE

Penelitian kualitatif deskriptif (Moleong, 2017) digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan dan menganalisis data kurikulum pembelajaran fiksi anak di SD, persepsi guru tentang pembelajaran fiksi anak di SD serta data hasil observasi pembelajaran fiksi anak di SD kelas IV.

Analisis kurikulum diterapkan pada buku pedoman Kurikulum Merdeka, yakni Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase A-F terbitan Kemendikbud tahun 2022. Analisis kurikulum bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang capaian dan tujuan pembelajaran serta materi belajar fiksi anak untuk SD yang disarankan oleh kurikulum.

Angket persepsi guru diisi oleh empat orang guru SD kelas IV di SD Panca Setya 1 Sintang dan SD Panca Setya 2 Sintang. Observasi pembelajaran dilaksanakan di kelas IV A SD Pancasetya 1 dan kelas IV B SD Pancasetya 2. Sementara wawancara dilakukan terhadap dua guru yang telah diobservasi kegiatan pembelajarannya.

Hasil analisis perbandingan antara ideal kurikulum dan praktik pembelajaran memperlihatkan kesenjangan proses dan hasil pembelajaran yang perlu ditangani. Data kesenjangan nyata pembelajaran fiksi anak itu kemudian menjadi pijakan untuk merumuskan solusi desain pembelajaran yang rasional untuk menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran fiksi anak di SD kelas IV. Dalam seluruh proses ini, peneliti bertindak sebagai pengamat, analis, dan sekaligus pengembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kurikulum Pembelajaran Fiksi Realistik di SD Kelas IV

Fiksi anak merupakan bagian dari materi sastra yang diintegrasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka di SD. Pengajaran bahasa dan sastra terpadu di SD bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan dan konteks sosial (Kemenristekdikti, 2022). Kemampuan tersebut meliputi menunjukkan minat terhadap teks, memahami teks, menanggapi teks serta menulis teks naratif dan informatif (BSKAP Kemendikbudristek RI, 2022). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran materi sastra dalam bahasa Indonesia di SD berorientasi mengembangkan kemampuan holistik peserta didik

mencakup aspek afektif, kognitif, evaluatif, dan kreatif.

Materi fiksi di kelas IV termasuk genre fiksi realistik. Hal ini terlihat dari rumusan capaian pembelajaran, yakni: peserta didik 1) memahami dan memaknai teks narasi tentang kehidupan sehari-hari; 2) menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita; 3) menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks cerita serta; 4) mampu menulis teks narasi (BSKAP Kemendikbudristek RI, 2022). Selain itu, teks cerita yang digunakan dalam buku siswa juga menceritakan tentang kehidupan dan pergulatan sehari-hari tokoh, mirip dengan peristiwa sehari-hari anak-anak. Fiksi realistik merupakan jenis cerita imajinatif yang merefleksikan secara akurat kehidupan masa lalu dan sekarang. Fiksi realistik memuat karakter, latar dan suasana cerita yang menyerupai kehidupan nyata (White & Carlson, 2021).

Rumusan capaian pembelajaran ini juga mengindikasikan pembelajaran

fiksi di SD kelas IV bertujuan membentuk keterampilan berbahasa reseptif dan produktif. Keterampilan reseptif meliputi menyimak dan membaca serta memirsa. Keterampilan produktif meliputi kemampuan berbicara dan mempresentasikan serta menulis. Dalam kurikulum merdeka, keterampilan apresiasi sastra diintegrasikan dalam semua elemen keterampilan berbahasa. Siswa tidak hanya menyimak dan membaca teks sastra, tetapi juga memirsa video sastra, berbicara dan mempresentasikan respons dan evaluasinya atas teks sastra serta menulis teks sastra.

Pembelajaran Fiksi Realistik di Kelas IV SD

Studi pendahuluan pembelajaran fiksi anak di SD kelas IV dilakukan menggunakan angket, observasi pembelajaran, dan wawancara. Angket dari guru kelas 4 di dua sekolah menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Guru

ASPEK	SB	B	KB	TB	STB
Minat siswa terhadap pembelajaran cerita fiksi		3	1		
Wawasan guru tentang pengajaran sastra			2	2	
Sumber belajar bervariasi			1	3	
Metode pembelajaran bervariasi			1	3	
Moda penyampaian materi bervariasi			2	2	
Aktivitas pembelajaran bervariasi (bertutur cerita, dramatisasi cerita, membuat komik atau menulis cerita).			1	3	
Evaluasi pembelajaran holistik			2	2	

Keterangan:

SB: Sangat Baik
 B: Baik

KB: Kurang Baik

TB: Tidak Baik

STB: Sangat Tidak Baik

Menurut persepsi dan penilaian guru, minat siswa terhadap pembelajaran fiksi sudah tinggi. Namun, wawasan dan keterampilan guru dalam mengajar sastra perlu ditingkatkan. Diakui pula bahwa sumber belajar, metode, dan moda penyampaian materi masih kurang bervariasi dan memerlukan pengembangan lebih lanjut. Aktivitas belajar yang melibatkan apresiasi kreatif seperti bertutur cerita, dramatisasi, dan menulis cerita juga masih terbatas. Selain itu, evaluasi pembelajaran saat ini masih berfokus pada aspek kognitif dan belum mencakup pendekatan yang lebih menyeluruh.

Observasi pembelajaran yang dilakukan pada 15–16 Oktober 2024 menunjukkan bahwa pembelajaran fiksi anak di kelas mengandalkan teks cerita dari buku siswa. Aktivitas belajar didominasi oleh penjelasan unsur-unsur intrinsik cerita oleh guru. Siswa menyimak penjelasan guru kemudian menjawab pertanyaan tentang unsur-unsur intrinsik dari teks yang dibaca. Aktivitas menyimak, membaca lantang dan membaca dalam hati dilakukan semata-mata agar siswa dapat memahami cerita dan menjawab soal-soal dengan tepat. Aktivitas mengapresiasi karya sastra seperti bercerita, bermain peran atau menulis cerita jarang dilaksanakan.

Guru beralasan waktu belajar materi fiksi anak terbatas. Kegiatan bercerita dan bermain peran memerlukan waktu lebih dan pendampingan ekstra. Latihan bertutur cerita biasanya hanya diberikan kepada siswa yang terpilih mewakili sekolah untuk lomba *storytelling*. Kegiatan menulis cerita diberikan sebagai materi tambahan dan dikerjakan secara mandiri oleh siswa sebagai pekerjaan

rumah. Guru berdalih bahwa kompetensi esensial yang dituntut dalam fiksi anak adalah memahami cerita. Secara umum, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami cerita yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata klasikal nilai siswa yang tinggi pada materi cerita anak.

Selain kesenjangan performa pembelajaran tersebut, ditemukan pula aspek-aspek potensial yang dapat berkontribusi bagi perbaikan pembelajaran. Siswa menyatakan antusias dan menyukai pembelajaran menggunakan media visual atau audio visual. Mereka menyukai drama, animasi atau film kartun dan senang bila ada pembelajaran yang menggunakan media tersebut di sekolah. Hal ini dikonfirmasi juga oleh guru bahwa hasil asesmen diagnostik menunjukkan sebagian besar siswa termasuk kategori visual dan audio visual.

Selain itu, hampir semua siswa memiliki *smartphone* yang terkoneksi internet. Mereka menggunakannya untuk berkomunikasi, hiburan, maupun mengerjakan tes dan tugas dari sekolah. Sekolah memang belum memiliki perangkat digital yang mendukung seperti tablet atau *chromebook*. Namun, sekolah telah menerapkan kebijakan mengizinkan siswa membawa *smartphone* ke sekolah untuk mengerjakan asesmen atau *quiz online* dengan persetujuan orang tua dan pengawasan guru.

Desain Modul Pembelajaran Fiksi Realistik Terintegrasi QR Code

Studi lapangan menunjukkan bahwa minat siswa pada materi fiksi tinggi. Namun demikian, wawasan sastra dan keterampilan mengajar guru terbatas. Sumber belajar yang digunakan pun terbatas dan moda

penyampaian materi kurang bervariasi. Selain itu, evaluasi pembelajaran yang juga hanya berfokus pada aspek kognitif saja. Menjembatani kesenjangan ini, dirancanglah modul pembelajaran fiksi realistik terintegrasi *QR Code* yang berorientasi pada pengembangan kemampuan apresiasi sastra pada level afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Rancangan modul menggunakan model pengembangan ADDIE Branch (2009) dengan fokus tahap *design*. Menurut Branch, pada tahap desain, pengembang harus memverifikasi kinerja yang diinginkan dan metode penilaian yang tepat. Dalam konteks ini, pengembang menyusun materi esensial pembelajaran fiksi realistik, memilih atau merancang media digital yang diintegrasikan ke dalam modul serta menyusun rencana evaluasi pembelajaran. Semuanya rancangan itu disajikan dalam format modul pembelajaran dengan memperhatikan komponen esensial modul seperti petunjuk penggunaan modul, tujuan pembelajaran, materi esensial, aktivitas pembelajaran, latihan dan evaluasi serta *glosarium* (Depdiknas dalam Alwi dkk., 2022) dan mengindahkan karakteristik modul seperti *self-instruction*, *self-contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly* (Kosasih, 2021).

Bahan ajar berbentuk modul dipilih karena modul berfokus pada satu unit atau pokok pembelajaran, lengkap dan dapat berdiri sendiri, serta dapat dipelajari siswa secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kosasih, 2021; Najuah dkk., 2020). Modul ini tersaji dalam bentuk cetak untuk mengakomodasi gaya belajar visual dan kinestetik peserta didik (Ardini dkk., 2020; Huda dkk., 2024)

serta memudahkan siswa dapat mengakses materi secara mudah tanpa bergantung pada perangkat teknologi atau jaringan internet (Komariah & Halimah, 2022; Park & Lee, 2021).

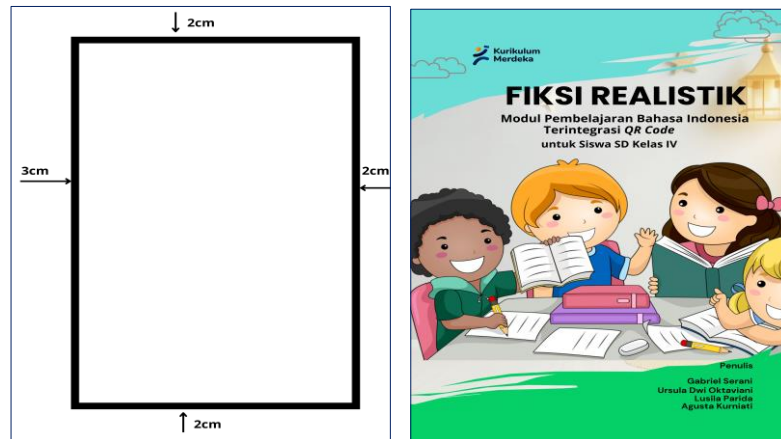
Di sisi lain, integrasi teknologi *QR Code* ke dalam modul cetak ini memungkinkan tersedianya materi pembelajaran fiksi yang kaya (Uçak, 2019), bervariasi (Hakim dkk., 2024) dan multimoda (Bella dkk., 2022; Zeybek, 2024) yang dapat diakses siswa untuk pembelajaran klasikal maupun mandiri. Selain itu, *QR Code* juga melengkapi pembelajaran *multiintelligence* dengan mengakomodasi gaya belajar audio dan audiovisual (Palioura & Dimoulas, 2022). Sajian materi sastra yang fokus, mendalam, dan multimoda diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan dan gaya belajar siswa serta efektif untuk mengembangkan kemampuan apresiasi sastra yang lebih holistik.

Genre fiksi anak khususnya fiksi realistik sejalan dengan tuntutan kurikulum sebagaimana tercantum dalam capaian pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV. Sifat naratif, imajinatif, dan ilustratif genre fiksi membantu siswa lebih menikmati, memahami, dan mengaplikasikan nilai-nilai sastra dalam kehidupan (Ridlwani & Hamsia, 2016). Integrasi media audio, visual dan *game* interaktif serta materi multimoda ke dalam modul melalui *QR Code* memperkaya pengalaman dan pemahaman siswa dalam menikmati, memahami, mengevaluasi dan berkreasi dengan karya sastra (Auliaty dkk., 2021; Izza dkk., 2024). Pemilihan genre realistik juga diharapkan dapat mengisi celah minimnya materi fiksi realistik anak yang dikembangkan dalam pembelajaran fiksi di SD sejauh ini (Liyawindari dkk., 2023).

Berdasarkan pertimbangan tersebut, dirancang modul pembelajaran fiksi anak terintegrasi QR

Code dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Judul: *Fiksi Realistik: Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi QR Code untuk Siswa SD Kelas IV*



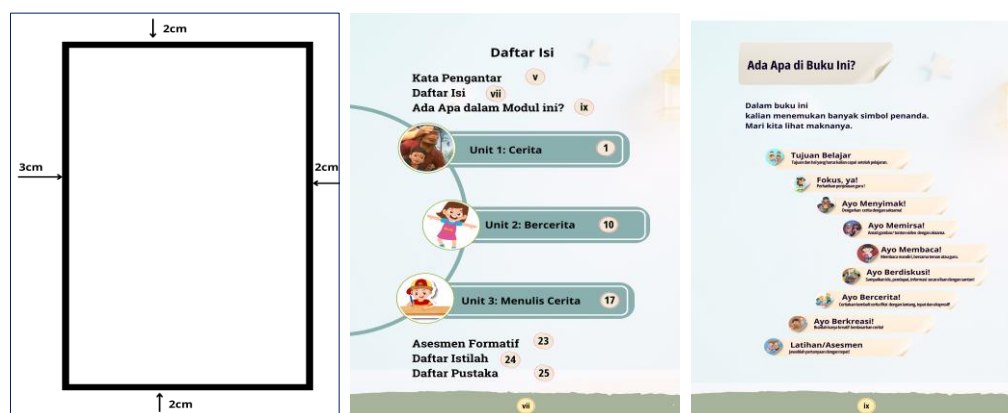
Gambar 1. Sampul Modul Fiksi Realistik

Judul tertera di atas halaman sampul berukuran standar A4 (21 cm x 29,7 cm), dengan margin kiri 3 cm, atas 2 cm, bawah 2 cm dan kanan 2 cm dan font *Open Sans*. Judul utama disajikan lebih menonjol dari subjudul dan nama pengarang.

modul mencakup daftar isi, petunjuk penggunaan modul, judul unit dan tujuan pembelajaran serta aktivitas pembelajaran dalam sub-sub topik yang diberi judul: Fokus, ya!, Ayo menyimak!, Ayo memirsal!, Ayo membaca!, Ayo berdiskusi!, Ayo berkreasi!, serta Latihan dan Asesmen.

2. Komponen Isi Modul

Isi modul disajikan di atas kertas A4 (21 cm x 29,7 cm), dengan margin kiri 3 cm, atas 2 cm, bawah 2 cm dan kanan 2 cm dan font *Open Sans*. Isi



Gambar 2. Desain Bagian Awal Modul



Gambar 2. Desain Isi Modul Fiksi Realistik

Sajian materi dan aktivitas pembelajaran dalam modul dimulai dengan halaman judul unit dan tujuan pembelajaran. Tiga judul unit dalam modul mencerminkan cakupan materi dan aktivitas pembelajaran fiksi realistik.

Unit 1 dengan judul “Cerita” membawa siswa berkenalan dengan genre fiksi realistik serta mendalami unsur-unsur fiksi realistik melalui kegiatan memirsakan dan mengapresiasi cerita animasi Adit dan Sopo Jarwo. Pemilihan cerita animasi yang familiar dengan tontonan sehari-hari diharapkan dapat memunculkan pra pemahaman yang melimpah sehingga siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Riset mengafirmasi bahwa bahwa media

video animasi tidak hanya membantu siswa memahami konsep yang kompleks, tetapi juga meningkatkan minat, motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sastra (Liu & Elms, 2019; Pratiwi & Rofii, 2023)

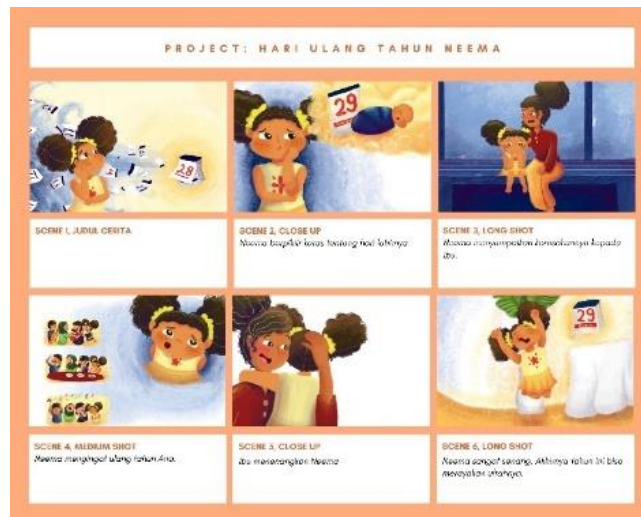
Unit 2 dengan judul “Bercerita” membawa siswa lebih jauh mendalami pergulatan tokoh, sifat dan perannya serta alur peristiwa dalam cerita. Disediakan juga *link* tutorial tip bercerita dan video contoh bercerita yang baik. Guru dan siswa dapat memanfaatkan materi video tutorial dan model *storytelling* untuk mengembangkan keterampilan bercerita dan akan diuji dalam tes pentas bercerita di kelas. Penelitian Afriyeni dan Masbiran (2022) serta

Elyani, dkk (2022) mengemukakan bahwa metode tutorial dan pemodelan berbasis video dalam pembelajaran sastra anak efektif meningkatkan keterampilan bertutur cerita siswa SD.

Unit 3 dengan judul “Menulis Cerita” membantu siswa memahami proses kreatif menulis. Siswa juga berlatih menulis cerita fiksi berdasarkan pengalaman sehari-hari di rumah atau sekolah. Siswa menyimak video tip menulis dari Nayyira penulis cilik 10 tahun, yang telah menulis 10 buku cerita anak. Selanjutnya mereka mempraktikkan tip-tip tersebut untuk mengonversi salah satu pengalaman serunya menjadi cerita fiksi dengan menambahkan karakter imajinatif, latar waktu, dan tempat yang unik, serta mengembangkan alur cerita yang jelas. Penelitian Pastrana & Diva (2023) serta Ramadhanti & Yanda (2021) menunjukkan bahwa penggunaan metode observasi, imitasi, dan modifikasi efektif dalam meningkatkan minat dan keterampilan menulis.

Sumber belajar yang dirujuk oleh *QR Code* berbentuk buku pdf, *flipbook* dan link video *storytelling*. Buku elektronik yang digunakan adalah buku-buku cerita anak terbitan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Kemendikbudristek, 2024). Selain itu, *QR Code* juga merujuk pada *link quiz* dan *link game* sederhana yang dikreasikan pengembang untuk mengukur kemampuan apresiasi sastra aspek kognitif dan evaluatif. Konten *quiz* dikembangkan dengan aplikasi *Quizizz*, sedangkan konten *game* menggunakan *articulate storyline*.

Video yang digunakan sebagian dipilih dari video cerita anak yang tersedia di platform YouTube. Sebagiannya lagi dibuat oleh pengembang menggunakan aplikasi *Adobe Premiere*. Materi fiksi anak diadopsi dengan penyesuaian dari buku cerita anak yang tersedia pada <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id>. Pembuatan video *storytelling* tersebut mengikuti panduan *storyboard* berikut:



Gambar 2. *Storyboard* Media Video

3. Desain Evaluasi

Aspek-aspek evaluasi yang digunakan dalam modul ini mencakup

evaluasi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik kemampuan apresiasi sastra. Ranah afektif meliputi

keterlibatan emosional, respons sensorik, minat, dan sikap positif terhadap karya fiksi, serta kesenangan dan keaktifan dalam pembelajaran fiksi realistik (Al-Jarf, 2022). Ranah kognitif meliputi kemampuan mengidentifikasi, menjelaskan, mengkaji, dan menghubungkan informasi serta elemen-elemen dalam teks fiksi realistik, memahami makna dan nilai karya sastra, merefleksikan

relevansinya bagi kehidupan, serta memberikan penilaian kritis terhadap struktur dan kualitas karya fiksi (Febrianty & Hafiz, 2023). Ranah psikomotorik mencakup kemampuan menerapkan pengetahuan konseptual dan prosedural tentang fiksi realistik dan penulisannya dalam aktivitas kreatif menulis fiksi realistik (Magulod, 2018). Gambaran desain evaluasi dapat dilihat pada kisi-kisi di bawah ini:

Tabel 2: Kisi-kisi Evaluasi

Penilaian Ranah Afektif	
Indikator	Teknik & Instrumen
Menunjukkan ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang sesuai dengan perasaan terhadap cerita (tersenyum, tertawa, terkejut) selama atau setelah pembacaan.	Observasi Lembar Observasi/ Catatan Guru
Memperhatikan cerita dengan mata yang fokus dan sikap tubuh yang antusias, tanpa terganggu oleh lingkungan sekitar.	
Mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, atau berkomentar yang menunjukkan pemahaman dan ketertarikan pada cerita.	
Menggunakan kartu emosi atau alat bantu lain untuk menunjukkan perasaan yang dirasakan selama atau setelah membaca cerita.	
Menyampaikan perasaan atau pandangannya terhadap tokoh atau peristiwa dalam cerita, menunjukkan pemahaman, dan keterhubungan emosional.	
Penilaian Kognitif	
Indikator	Teknik & Instrumen
Menyebutkan tokoh cerita, menjelaskan watak, mendeskripsikan latar, alur, nada, dan suasana cerita/cuplikan cerita dengan tepat.	Tes Latihan Asesmen Formatif
Menjelaskan makna cerita/cuplikan cerita.	
Menguraikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.	
Menjelaskan peristiwa-peristiwa atau perbuatan tokoh dalam cerita, termasuk motivasi di balik tindakan mereka.	
Menilai kesesuaian atau konsistensi tindakan tokoh dengan kepribadian, latar belakang, dan konflik yang ada dalam cerita.	
Penilaian Keterampilan	
Indikator	Teknik & Instrumen
Menyampaikan alur cerita dengan runtut dan jelas.	Performansi Bertutur Cerita Rubrik Penilaian
Mampu mendeskripsikan karakter tokoh secara tepat dan sesuai dengan cerita.	
Menggunakan intonasi suara dan ekspresi yang sesuai dengan karakter dan situasi dalam cerita.	
Menunjukkan kepercayaan diri dalam bercerita.	Tes menulis cerita Rubrik penilaian
Menyusun cerita dengan struktur yang jelas, meliputi pendahuluan, konflik, dan penyelesaian.	
Mengembangkan karakter tokoh dengan baik, sesuai dengan pengalaman atau imajinasi.	
Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan dan mampu menarik minat pembaca.	
Menyajikan cerita yang orisinal dan menarik berdasarkan pengalaman atau imajinasi.	

PENUTUP

Analisis kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran sastra, khususnya fiksi realistik, bertujuan mengembangkan kemampuan reseptif dan produktif siswa dalam memahami serta mengapresiasi teks sastra. Namun, studi pendahuluan menunjukkan adanya kesenjangan, terutama dalam keterampilan guru dalam mengajar sastra, kurangnya variasi sumber dan metode pembelajaran, serta evaluasi yang lebih banyak berfokus pada aspek kognitif. Untuk mengatasi hal ini, dirancang modul pembelajaran fiksi realistik terintegrasi *QR Code* berbasis model ADDIE yang menyediakan materi pembelajaran multimoda yang dapat diakses melalui *QR Code*, mendukung gaya belajar audio visual, dan mengakomodasi kebutuhan apresiasi sastra secara lebih holistik.

Pengembangan lebih lanjut dan implementasi modul ini sangat disarankan untuk memfasilitasi pembelajaran fiksi yang lebih kaya dan mendalam, meningkatkan pemahaman dan keterampilan kreatif siswa melalui aktivitas seperti menyimak, memirsa, berdiskusi, serta berkreasi dengan teks sastra dalam konteks kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyeni, Y., & Masbiran, G. (2022). "Improving Students' Story Telling Ability by Using Youtube Video". *Journal of English Language and Education*, 7(2), 113–121.
<https://doi.org/10.31004/jele.v7i2.314>
- Al-Jarf, R. (2022). "Mobile Fiction Apps for Enhancing EFL Students' Reading and Appreciation Skills". *International Journal of Linguistics Studies*, 2(2), 15–23.
- Alwi, E., Harahap, M., Fernandez, D., & Milana, M. (2022). "Pengembangan Modul Pembelajaran Mata Pelajaran Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Kelas XI TKR SMK Negeri 2 Padang Sidempuan". *Ensiklopedia Education Review*, 4(3), 231–236.
<https://doi.org/10.33559/eer.v4i3.1542>
- Anggraini, D., Ariesta, R., & Trianto, A. (2023). "Pengembangan Bahan Ajar Sastra Cerita Rakyat Nusantara". *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 126–136.
<https://doi.org/10.33369/diksa.v8i2.22850>
- Ardini, P. P., Biahimo, A., Husain, R., & Syahputra, H. (2020). "The Influence Of Visual Media And Learning Style On Early Reading Ability of Children of Kindergarten In Gorontalo". *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(10), 317–320.
- Arimbi, E. P. A., & Sukartiningsih, W. (2021). "Pengembangan Bahan Ajar untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra Melalui Dongeng Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SD". *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3492–3502.
- Auliaty, Y., Iasha, V., & Siregar, Y. E. Y. (2021). "Development of QR Code-Based Learning Multimedia to Improve Literature of Elementary School Students". *International Journal of*

- Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(1), 359–369.
- Bella, Q. A., Miranda, Y., & Sunariyati, S. (2022). “Development of Quick Response Code Based Learning Module on Human Reproductive System Materials to Increase Student Learning Outcomes”. *Journal Compound: Improving the Quality of English Education*, 10(2), 41–55. <https://doi.org/10.37304/jcp.v10i2.7503>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- BSKAP Kemendikbudristek RI. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTs/Program Paket B, dan SMA/SMK/MAK/Program Paket C*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek RI.
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar*. Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Elyani, E. P., Al Arief, Y., Amelia, R., & Asrimawati, I. F. (2022). “Enhancing Students’ Speaking Skill Through Digital Storytelling”. *Journal of English Teaching, Applied Linguistics and Literatures (JETALL)*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.20527/jetall.v5i2.14330>
- Endraswara, S. (2005). *Metode dan Teori Pengajaran Sastra*. Buana Pustaka.
- Farikhin, I., & Budiningsih, A. (2019). “Development of Children’s Literature Learning Books to Enhance Creativity”. *SAR Journal*, 2(3), 96–103.
- Febrianty, F., & Hafiz, M. (2023). “The Literary Appreciation Level of Students”. *The 6th International Conference on Business, Economics, Social Sciences, and Humanities 2023*, 950–955.
- Fuaduddin, F. (2018). “Problematika Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. *eL-Muhbib: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 29–40. <https://doi.org/10.52266/el-muhbib.v2i1.235>
- Hakim, A. R., Kartono, Wardono, & Cahyono, A. N. (2024). “Developing MoAR-Integrated Printed Learning Modules to Improve Mathematical Problem-Solving Abilities in Geometry Learning”. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(6), 898–909.
- Handayani, T., Hendratno, H., & Indarti, T. (2022). “Pengembangan Bahan Ajar Teks Fiksi Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Literasi Membaca Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 23(2). <https://doi.org/10.23960/aksara/v23i2.pp1-20>
- Hartati, T., Andriani, E. N., Supriatna, N., & Nuriyanti, R. (2021). “Development of Children’s

- Literature Book Based on Primary School Students' Ecoliteration". *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 4(1), 152. <https://doi.org/10.20961/shes.v4i1.48719>
- Hartati, T., Gustiana, A. D., & Aryanto, S. (2020). *Sastra Anak Abad 21 dari Perspektif Multiliterasi dan HOTS*. CV. Confident.
- Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). "Development of Interactive Story Book For Ecoliteration Learning to Stimulate Reading Interest in Early Grade Students Elementary School". *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>
- Huda, M., Anjas Rusdiyanto Soleh, Nadia Zakiiyah, Safira Inayatul Maula, Siwi Nur Arifah, & Retno Astri Ardaninggar. (2024). "The Potential of Indonesian Textbooks in Stimulating Students' Learning Activities". *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 240–248. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.77500>
- Izza, N., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2024). "QR-Codes in English Textbook: Improving Listening and Speaking Skills". *Inovasi Kurikulum*, 2(1), 361–372.
- Karrach, L., Pivarčiová, E., & Božek, P. (2020). "Identification of QR Code Perspective Distortion Based on Edge Directions and Edge Projections Analysis". *Journal of Imaging*, 6(7), 67. <https://doi.org/10.3390/jimaging6070067>
- Kemendikbudristek. (2024). *Seri Buku Cerita Anak*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek.
- Kemenristekdikti. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi No. 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemenristekdikti.
- Khotimah, K., Amil, A. J., Rosid, A., & Antono, M. N. (2019). "Inovasi Pembelajaran Karakter Humanis melalui Sanggar Sastra dengan Pendekatan CRS (*Consideration Research Student*) dalam Matakuliah Apresiasi dan Kritik Sastra". *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30651/st.v12i1.2437>
- Komariah, A., & Halimah, N. (2022). "Ragam Pemanfaatan Buku Teks Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kota Bitung Sulawesi Utara". *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 180. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2045>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. PT Bumi Aksara.
- Listyani, L. (2019). "The Use of a Visual Image to Promote Narrative Writing Ability and Creativity".

- Eurasian Journal of Educational Research*, 19(80), 1–32.
<https://doi.org/10.14689/ejer.2019.80.10>
- Liu, C., & Elms, P. (2019). “Animating Student Engagement: The Impacts of Cartoon Instructional Videos on Learning Experience”. *Research in Learning Technology*, 27(0).
<https://doi.org/10.25304/rlt.v27.2124>
- Liyawindari, A. E., Sukartiningsih, W., & Suparti, S. (2023). “Pengembangan Media E-Book Cerita Fiksi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 500.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.7714>
- Magulod, G. C. (2018). “Innovative Learning Tasks in Enhancing the Literary Appreciation Skills of Students”. *SAGE Open*, 8(4), 215824401882038.
<https://doi.org/10.1177/2158244018820382>
- Marhaeni, A., Dantes, N., Purwitha, D. G., Handayani, D. A. P., & Wirabrata, D. G. F. (2020). “Bridging Literacy and Curriculum: Development of a Thematic Children’s Book”. *Proceedings of the International Conference on Education, Science and Technology - ICESTech 2020*, 18–24.
<https://doi.org/10.32698/tech3229>
- Marliana, D., MuktaDir, A., & Djuwita, P. (2023). “Pengembangan Bahan Ajar Dongeng Berbasis Discovery Learning Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 21 Kaur”. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 6(1), 111–120.
<https://doi.org/10.33369/dikdas.v6i1.19440>
- Martono, M. (2019). “Improving Students Character Using Fairy Tales”. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 4(1), 180–184.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyoto, G. P., Mufida, T. I., & Puspitasari, D. A. (2023). “Developing Electronic-Based Picture Storybooks to Enhance Student Learning Motivation”. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 15(2), 78–90.
<https://doi.org/10.18860/mad.v15i2.14948>
- Najuah, N., Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Naser, M. A. U., Jasim, E. T., & Al-Mashhadi, H. M. (2020). “QR Code Based Two-Factor Authentication to Verify Paper-Based Documents”. *TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(4), 1834.
<https://doi.org/10.12928/telkomnika.v18i4.14339>
- Nazurty, N., Haryanto, E., & Masurai, P. (2022). “Children’s Story Textbook and Character Education

- for the Elementary Students”. *Indonesian Research Journal in Education/ IRJE*, 6(2), 465-478.
- Ni Putu, E. A., & Sari, N. M. R. I. (2024). “Contribution of Children’s Literature in the Formation of Character of Elementary School Children”. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 39(4), 519–528.
<https://doi.org/10.31091/mudra.v39i4.2158>
- Ningrum, E. F. (2018). “Literature on Student Book and its Effect for Developing Elementary School Teaching Materials”. *Lingua Cultura*, 12(2), 209.
<https://doi.org/10.21512/lc.v12i2.4284>
- Nuha, Moh. F., Pratiwi, Y., & Nurchasanah, N. (2019). “Buku Pengayaan Pembelajaran Cerita Fabel Berbasis Literasi untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(2), 156.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i2.11932>
- Nurul, A., & Abbas, N. (2021). “Development of Picture Storybooks to Improve Reading Comprehension”. *Elementary School Teacher: The Journal of Elementary School Teacher Training and Pedagogy*, 5(2).
- Palioura, M., & Dimoulas, C. (2022). “Digital Storytelling in Education: A Transmedia Integration Approach for the Non-Developers”. *Education Sciences*, 12(8), 559.
<https://doi.org/10.3390/educsci12080559>
- Park, J., & Lee, J. (2021). “Effects of E-Books and Printed Books on EFL Learners’ Reading Comprehension and Grammatical Knowledge”. *English Teaching*, 76(3), 35–61.
<https://doi.org/10.15858/engtea.76.3.202109.35>
- Pastrana, D. A. C., & Diva, B. C. (2023). “Stylistic Imitation Technique in Improving the Writing Skills among Grade 8 Learners”. *International Journal of Research Publications*, 129(1).
<https://doi.org/10.47119/IJRP1001291720235242>
- Pratiwi, M., & Rofii, A. (2023). “Learning Media of Animation in Elementary School: How to Improve Student’s Narrative Writing Skills”. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 2(1), 22–28.
<https://doi.org/10.56916/jirpe.v2i1.461>
- Pulimeno, M., Piscitelli, P., & Colazzo, S. (2020). “Children’s Literature to Promote Students’ Global Development and Wellbeing”. *Health Promotion Perspectives*, 10(1), 13–23.
<https://doi.org/10.15171/hpp.2020.05>
- Purba, M., Purnamasari, N., Soetantyo, S., Suwarma, I. N., & Susanti, E. I. (2021). *Naskah Akademik Prinsip Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi (Differentiated Instruction) pada Kurikulum Fleksibel sebagai Wujud Merdeka Belajar*. Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian

- Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Rahmawati, A., Yuwana, S., & Hendratno. (2021). "Development of Children's Storybook Based on Sidoarjo Local Wisdom to Improve Reading Skills in Fourth Grade Elementary School Students". *International Journal of Education and Social Science Research*, 04(04), 347–365. <https://doi.org/10.37500/IJESSR.2021.4423>
- Ramadhanti, D., & Yanda, D. P. (2021). "The Strategy of Observing, Imitation, and Modification in The Preparation of Lesson Plan in Microteaching Practice". *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 5202–5212. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1664>
- Riana, R. (2020). "Pembelajaran Sastra Bahasa Indonesia di Sekolah". *Warta Dharmawangsa*, 14(3), 418–427. <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i3.825>
- Ridlwan, M., & Hamsia, W. (2016). "Pengembangan Buku Ajar Apresiasi Sastra Berbasis Pendekatan Kontekstual Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UMSurabaya". *STILISTIKA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 24–47.
- Rusydiana, U., Widodo, W., & Suprpto, N. (2023). "The Development of Picture Story Book to Improve the Science Literacy Skills of Grade 4 Elementary School Student". *Studies in Philosophy of Science and Education*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.46627/sipose.v4i1.274>
- Setiyawati, E. S., Abdul Muktadir, & Bambang Parmadie. (2022). "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 1(2), 108–120. <https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23941>
- Setyowati, E., & Susilawati, L. (2022). "Developing of Story Writing Teaching Materials for Elementary School in the Independent Era Learning society 5.0 Based on Local Wisdom". *Journey: Journal of English Language and Pedagogy*, 5(1), 47–57. <https://doi.org/10.33503/journey.v5i1.1788>
- Uçak, E. (2019). "Teaching Materials Developed Using QR Code Technology in Science Classes". *International Journal of Progressive Education*, 15(4), 215–228. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.203.16>
- Wardani, N. E., Suwandi, S., Setiyoningsih, T., Ulya, C., & Zuliyanto, S. (2022). "Indonesian Language and Literature Learning Implementation in The State Junior High Schools in Surakarta During The Covid-19 Pandemic". *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 15(1). <https://doi.org/10.26858/retorika.v15i1.22063>

- White, R. E., & Carlson, S. M. (2021). "Pretending with Realistic and Fantastical Stories Facilitates Executive Function In 3-Year-Old Children". *Journal of Experimental Child Psychology*, 207, 105090. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105090>
- Wisudawati, W., & Sumardi, A. (2023). "Pengembangan Modul Cerita Fabel Bermuatan Nilai-Nilai Pancasila Berbasis *Flipbook*". *Journal on Education*, 5(4), 13789–13804. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2056>
- Zainuddin, M., Saifudin, A., Lestariningsih, L., & Nahdiyah, U. (2023). "Developing of Literacy Skills in Writing Stories for Elementary School by Using Big Book". *Jurnal Prima Edukasia*, 11(2), 197–205. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i2.59419>
- Zeybek, G. (2024). *Enriching EFL Teaching Through Multimodal Integration of QR Codes* (hlm. 208–233). <https://doi.org/10.4018/979-8-3693-2169-0.ch010>
- Zharkova, R. (2017). "The Problem of Literary Education for Pupils of Elementary School". *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 4(1), 162–166. <https://doi.org/10.15330/jpnu.4.1.162-166>

