PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

TESIS

OLEH

JOKO SUSANTO
NIM F2151231029

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat unutk Memperoleh Gelar Magister
Pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan

OLEH

JOKO SUSANTO
NIM F2151231029

PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Tanggung Jawab Yuridis

JOKO SUSANTO
NIM F2151231029

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.	**Dr. Muhammad Basri, M.Pd**
NIP. 196806291997021001	**NIP. 198003052005011001**

Disahkan
Dekan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 5 Juni 2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Tanggung Jawab Yuridis

JOKO SUSANTO
NIM F2151231029

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.	**Dr. Muhammad Basri, M.Pd**
NIP. 196806291997021001	**NIP. 198003052005011001**

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Venny Karolina, M. A. Tesol.
NIP. 198004212005012003

Lulus tanggal : 5 Juni 2025

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MODUL MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Tanggung Jawab Yuridis

JOKO SUSANTO
NIM F2151231029

Disetujui

Pembimbing I

Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.
NIP. 196806291997021001

Pembimbing II

Dr. Muhammad Basri, M.Pd
NIP. 198003052005011001

Penguji I

Urai Salam, M.Call., Ph.D
NIP. 197001111998031001

Penguji II

Eva Faja Ripanti, S.Kom., MMSI., Ph.D.
NIP. 197803192008012014

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan
FKIP Universitas Tanjungpura

Dr. Venny Karolina, M. A. Tesol.
NIP. 198004212005012003

Lulus tanggal : 5 Juni 2025

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Joko Susanto
NIM	: F2151231029
Jurusan/Prodi	: Ilmu Pendidikan/Magister Teknologi Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 5 Juni 2025
Yang Membuat Pernyataan



Joko Susanto
NIM. F2151231029

ABSTRAK

Joko Susanto.2025: Pengembangan Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas. Tesis Program Studi Magister Teknologi Pendidikan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Tanjungpura. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.; (2) Dr. Muhammad Basri, M.Pd.

Literasi Membaca merupakan cara untuk mempelajari lebih lanjut tantang berbagai hal seperti memahami, menggunakan, merefleksikan untuk mendapatkan pengetahuan serta mengembangkan potensi agar dapat membantu dalam peserta didik. Kemampuan literasi membaca peserta didik masih tergolong rendah. Perlu adanya usaha untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca, salah satunya adalah mengembangkan multimedia pembelajaran interkatiif berbasis web. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul multimedia pembelajaran interaktif berbasis web untuk meningkatkan literasi membaca. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut digunakan metode *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan di SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak dengan partisipan 55 peserta didik. Multimedia divalidasi oleh ahli materi, desain, dan media. Data dari instrumen kuesioner dan respon peserta didik dianalisis dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Secara keseluruhan, dari hasil analisis data validasi ahli dinyatakan "sangat valid" dengan rata-rata ahli materi 4.39, ahli desain 4.80, dan ahli media 4.66. Hasil analisis uji empiris dengan uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan menyatakan media "sangat valid" dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran, dengan uji coba perorang rata-rata 4.50, uji coba kelompok kecil rata-rata 4.40, dan uji lapangan rata-rata 4.46. Dari rata -rata hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan signifikan, hasil perhitungan uji t (independent samples t test) mendapatkan nilai 0.015 dengan kesimpulan terdapat perbedaan pada hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Dari respon peserta didik terhadap penggunaan multimedia menunjukan respon positif terhadap penggunaan multimedia dengan rata -rata sebesar 4.39 dalam skala likert 1 sampai 5. Berdasarkan hasil diatas, efektivitas untuk meningkatkan literasi membaca menunjukan modul multimedia pembelajaran interaktif berbasis web lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Literasi Membaca, Multimedia Pembelajaran, Web, *Research and Development (R&D),* Efektivitas

ABSTRACT

Joko Susanto.2025: *Development of Web-based interactive multimedia learning module to improve reading literacy in high school. Master of Education Technology Studies. Faculty of Education and Science. University of Tanjungpura. Advisor: (1) Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T.; (2) Dr. Muhammad Basri, M.Pd.*

Reading literacy is a way to learn more about various things such as understanding, using, and reflecting in order to gain knowledge and develop potential to assist students. However, students' reading literacy skills are still relatively low. Therefore, efforts are needed to improve reading literacy skills, one of which is by developing web-based interactive learning multimedia. The aim of this study is to develop a web-based interactive learning multimedia module to improve reading literacy. To achieve this research objective, the Research and Development (R&D) method was used. This study was conducted at SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak with 55 student participants. The multimedia was validated by experts in content, design, and media. Data from questionnaires and student responses were analyzed using both qualitative and quantitative analysis. Overall, based on expert validation data analysis, the multimedia was declared "very valid" with an average score of 4.39 from content experts, 4.80 from design experts, and 4.66 from media experts. The results of empirical testing through individual trials, small group trials, and field trials also declared the media "very valid" and ready to be used in learning. The average score for the individual trial was 4.50, small group trial 4.40, and field trial 4.46. There was a significant difference in the average learning outcomes between the control class and the experimental class. The results of the t-test (independent samples t-test) showed a value of 0.015, indicating a significant difference in learning outcomes between the experimental and control groups. Student responses to the use of multimedia showed a positive response, with an average score of 4.39 on a Likert scale of 1 to 5. Based on these results, the effectiveness of the web-based interactive learning multimedia module in improving reading literacy is higher compared to conventional learning methods.

.

Keywords: Reading Literacy, Learning Multimedia, Web, Research and Development (R&D), Effectiveness

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas". Tesis ini diajukan sebagai bagian tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura.

Dalam menyelesaikan tesis ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih setulusnya kepada:

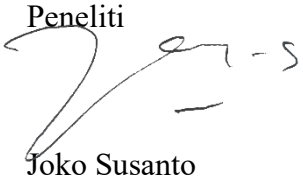
1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang memberikan izin dalam penelitian untuk penyelesaian tesis.
2. Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah menfasilitasi dalam penyelesaian tesis.
3. Prof. Dr. Herry Sujaini, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing pertama, yang telah mengoreksi, memberikan ide, memberikan saran dan kritiknya dalam penyelesaian tesis ini.
4. Dr. Muhammad Basri, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua, yang selalu mengingatkan, memberikan ide, memberikan motivasi, memberikan saran dan kritiknya dalam penyelesaian tesis ini.

5. Urai Salam, M.Call., Ph.D. selaku dosen penguji pertama, yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan tesis ini.
6. Eva Faja Ripanti, S.Kom., MMSI., Ph.D. selaku dosen penguji kedua, yang telah memberikan penilaian dan saran untuk penyempurnaan tesis ini.
7. Validator materi, desain, dan media yang telah memberikan masukan dan saran dalam penelitian.
8. Staf Program Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dalam memfasilitasi dalam kelengkapan administrasi sehingga bisa sampai pada tahap penulisan tesis.
9. SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak yang bersedia menjadi tempat penelitian.
10. Keluarga yang selalu mendukung baik moril maupun materil.
11. Rekan sejawat mahasiswa Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2023 serta semua pihak yang selama ini selalu memberikan masukan, dukungan, motivasi serta doa kepada peneliti.

Akhirnya peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam tesis ini. Untuk itu saran dan kritik yang membangun akan membantu agar tesis ini dapat menjadi lebih baik.

Pontianak, 5 Juni 2025

Peneliti



Joko Susanto

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **ix**

DAFTAR GRAFIK ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 3

D. Manfaat Penelitian 4

E. Definisi Operasional 5

F. Spesifikasi Produk 6

BAB II KAJIAN TEORI **8**

A. Teknologi Informasi 8

1. Pengertian Teknologi Informasi 8

2. Teknologi Pendidikan 10

3. Model Desain Pembelajaran 12

4. Multimedia Pembelajaran 13

5. Jenis – jenis Multimedia 15

6. Karakteristik Multimedia 16

7. Multimedia Pembelajaran Interaktif 17
8. Web 18
B. Teori Belajar 22
C. Literasi Membaca 24
1. Definisi Literasi Membaca 24
2. Indikator Kemampuan Literasi Membaca 25
D. Kerangka Berpikir 27
BAB III METODE PENELITIAN 30
A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 30
B. Prosedur Pengembangan 30
C. Subjek Penelitian 35
D. Waktu dan Tempat Penelitian 36
E. Instrumen Peneliitian Pengembangan 36
1. Teknik Pengumpulan 36
2. Alat Pengumpulan Data 37
3. Teknik Analisis Data 37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 44
A. Hasil Penelitian 44
1. Kebutuhan Pengembangan Multimedia 45
2. Desain Pengembangan Multimedia 50
3. Efektivitas Multimedia 83
B. Pembahasan 91
1. Kebutuhan Pengembangan Multimedia 91
2. Desain Pengembangan Multimedia 94

3. Efektivitas Multimedia.....98

BAB V PENUTUP 101

A. Kesimpulan 101

B. Saran 102

DAFTAR PUSTAKA.....103

LAMPIRAN-LAMPIRAN 111

LAMPIRAN PENELITIAN.....112

LAMPIRAN ADMINISTRASI PENELITIAN.....146

LAMPIRAN HASIL PENELITIAN 149

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert 38

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan 39

Tabel 3.3 Kisi-kisi Teknik dan Alat Pengumpul Data 43

Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Analisis Kebutuhan 48

Tabel 4.2 Nama Ahli dan Tanggal Validasi 56

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 56

Tabel 4.4 Saran Ahli serta Revisi Materi 59

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain 60

Tabel 4.6 Saran Ahli serta Revisi Desain 64

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media 65

Tabel 4.8 Saran Ahli serta Revisi Media 68

Tabel 4.9 Rekapitulasi hasil uji coba perorangan 77

Tabel 4.10 Saran dan perbakan uji coba perorangan 78

Tabel 4.11 Rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil 79

Tabel 4.12 Saran dan perbakan uji coba kelompok kecil 80

Tabel 4.13 Rekapitulasi hasil uji coba lapangan 81

Tabel 4.14 Saran dan perbakan uji coba lapangan 83

Tabel 4.15 Hasil belajar 84

Tabel 4.16 Respon peserta didik 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan 12

Gambar 2.2 Alur Kerangka Berfikir 29

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan (Adaptasi dari Dick & Carey)..... 31

Gambar 4.1 Tampilan Rancangan Halaman Utama..... 54

Gambar 4.2 Tampilan Rancangan Halaman Konten..... 55

Gambar 4.3 Tampilan Halaman Utama 70

Gambar 4.4 Tampilan Halaman KD 71

Gambar 4.5 Tampilan Halaman Materi 71

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kuis..... 72

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Tugas 72

Gambar 4.8 Tampilan Halaman Video 73

Gambar 4.9 Tampilan Halaman Konsultasi 73

Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil 74

Gambar 4.11 QR code multimedia pembelajaran interaktif 76

Gambar 4.12 Hasil Uji Normalitas Data 86

Gambar 4.13 Hasil Uji T 86

Gambar 4.14 Hasil Test Normalitas Respon Peserta Didik 90

Gambar 4.15 Hasil Descriptive Statistics..... 90

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Nilai Rata-rata Validasi Ahli Materi..... 57

Grafik 4.2 Nilai Rata-rata Validasi Ahli Desain 62

Grafik 4.3 Nilai Rata-rata Validasi Ahli Media 67

Grafik 4.4 Histogram Hasil Uji Normalitas 89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan..... 113
Lampiran 1.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan 114
Lampiran 1.3 Kisi-kisi Wawancara Guru 115
Lampiran 1.4 Pedoman Wawancara Guru 116
Lampiran 1.5 Data Hasil Wawancara Guru 117
Lampiran 1.6 Kisi-kisi Ahli Materi..... 118
Lampiran 1.7 Instrumen Validasi Ahli Materi..... 119
Lampiran 1.8 Kisi-kisi Ahli Desain 123
Lampiran 1.9 Instrumen Validasi Ahli Desain 124
Lampiran 1.10 Kisi-kisi Ahli Media 128
Lampiran 1.11 Instrumen Validasi Ahli Media 129
Lampiran 1.112 Kisi-kisi Uji Coba..... 133
Lampiran 1.13 Instrumen Uji Coba 134
Lampiran 1.14 Kisi-kisi Agket Respon..... 137
Lampiran 1.15 Instrumen Angket Respon 138
Lampiran 1.16 Kisi-kisi Soal test..... 141
Lampiran 1.17 Soal test..... 142
Lampiran 2.1 Surat Izin Penelitian..... 147
Lampiran 2.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 148
Lampiran 3.1 Profil Ahli Materi 1 150
Lampiran 3.2 Angket Hasil Validasi Materi 1 151
Lampiran 3.3 Profil Ahli Materi 2 155

Lampiran 3.4 Angket Hasil Validasi Materi 2 156
Lampiran 3.5 Profil Ahli Desain 1 160
Lampiran 3.6 Angket Hasil Validasi Desain 1 161
Lampiran 3.7 Profil Ahli Desain 2 165
Lampiran 3.8 Angket Hasil Validasi Desain 2 166
Lampiran 3.9 Profil Ahli Media 1 170
Lampiran 3.10 Angket Hasil Validasi Media 1 171
Lampiran 3.11 Profil Ahli Media 2 175
Lampiran 3.12 Angket Hasil Validasi Media 2 176
Lampiran 3.13 Tabulasi Data Uji Coba Perorangan 180
Lampiran 3.14 Tabulasi Data Uji Coba Kelompok Kecil 181
Lampiran 3.15 Tabulasi Data Uji Coba Lapangan 182
Lampiran 3.16 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran 183
Lampiran 3.17 Tabulasi Data Uji Efektivitas 184
Lampiran 3.18 Tabulasi Data Respon Peserta Didik 185
Lampiran 3.19 Dokumentasi Penelitian 186

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi mempunyai peranan yang penting dalam membantu pekerjaan manusia khususnya di dunia Pendidikan. Pemanfaatan teknololologi dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat dalam pembelajaran secara langsung maupun secara daring. Model pembelajaran yang dilakukan tergantung pada kesiapan dari sekolah, guru dalam mengajar serta peserta didik dalam menerima pelajaran (Hasan et al., 2019). Setiap sekolah mempunyai pembelajaran yang berbagai macam, tergantung kebijakan yang diambil dalam pembelajaran. Setiap sekolah dituntut selalu mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan teknologi dalam dunia pendidikan.

Kemampuan literasi jadi topik hangat dalam pembicaraan masyarakat Indonesia pada abad 21 ini. Literasi adalah kemampuan yang harus dikuasai oleh seseorang baik dari keterampilan membaca maupun menulis. Literasi memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah literasi membaca. Definisi literasi membaca berubah mengikuti perkembangan zaman. Literasi membaca bukan sekedar membaca buku teks dan menerima informasi dari bacaan tetapi literasi membaca meliput paham teknologi, bisa beradaptasi dengan lingkungan, bisa menerapkan berpikir kritis serta bisa mengaplikasikan apa yang sudah dibaca (Harsiati, 2018).

Literasi membaca menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah kemampuan seseorang dalam membaca, kemampuan ini tidak hanya sekedar mengenali huruf dan kata, tetapi mencakup pemahaman akan makna dan tujuan teks yang dibaca. Dalam pengertian lainnya Literasi Membaca juga merupakan cara

untuk mempelajari lebih lanjut tentang berbagai hal seperti memahami, menggunakan, merefleksikan untuk mendapatkan pengetahuan serta mengembangkan potensi agar dapat membantu dalam berpartisipasi dalam masyarakat (OECD, 2013). Literasi membaca dengan baik adalah keahlian yang esensial untuk meningkatkan mutu pendidikan. Meningkatkan literasi membaca sejalan dengan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Kemampuan literasi mempengaruhi banyak hal, baik di masyarakat maupun dalam hal pekerjaan.

Kemampuan Literasi yang baik akan memperkaya informasi dan wawasan dalam berbagai bidang. Rendahnya kemampuan literasi akan berdampak pada rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Indonesia termasuk negara terbawah dalam hal literasi membaca. Programme for International Student Assessment (PISA) mempublikasikan hasil dari survey literasi membaca, Indonesia memperoleh skor 371 dengan menduduki peringkat 74 (OECD, 2019:6). Literasi membaca adalah kemampuan esensial (penting atau mendasar) yang mendukung pemahaman, pengembangan potensi, dan partisipasi dalam kehidupan sosial. Keterampilan ini sangat berpengaruh terhadap kualitas pendidikan dan daya saing sumber daya manusia. Namun, rendahnya skor Indonesia dalam survei internasional menunjukkan bahwa literasi membaca masih menjadi persoalan serius yang perlu segera ditangani secara menyeluruh dan mendalam.

Multimedia Pembelajaran Interaktif sudah sering digunakan dalam pembelajaran, namun harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif membuat multimedia pembelajaran interaktif menjadi lebih tepat sasaran dalam pembelajaran. Pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan

menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang terbukti valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam matapelajaran (Fitra & Maksum, 2021).

Mengingat pentingnya literasi membaca dan potensi besar multimedia, penulis mengambil judul "Pengembangan Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas". Harapannya dengan dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif ini, bisa meningkatkan literasi membaca peserta didik dan membuat guru lebih termotivasi dalam mengembangkan bahan ajar dengan mengintegrasikan teori pembelajaran, prinsip desain instruksional, dan teknologi interaktif, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi membaca yang lebih baik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dikaji ini adalah:

1. Bagaimana Kebutuhan Pengembangan Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas?
2. Bagaimana Desain Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas?
3. Bagaimana Efektifitas Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui Kebutuhan Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis

Web untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas.

2. Menghasilkan Desain Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas.
3. Mengetahui Efektifitas Modul Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Menengah Atas.

D. Manfaat penelitian

1 Manfaat Teoritis:

a. Penelitian ini diharapkan bisa memperkaya kajian di Sekolah Menengah Atas, terutama terkait dengan pengembangan multimedia pembelajaran dan literasi membaca.
b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan untuk mendukung teori-teori yang berhubungan dengan literasi membaca peserta didik.
c. Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar serta menjadi referensi pembelajaran berbasis teknologi.
d. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya terkait dengan literasi membaca.

2 Manfaat Praktis:

Penelitian ini berguna untuk memberikan sumbangan teknis da manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian, diantaranya:

a. Bagi Peserta didik
    1) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan literasi membaca peserta didik.
    2) Penelitian ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

3) Penelitian ini dapat memudahkan dalam proses pembelajaran, mudah dimengerti dan dapat belajar secara mandiri menggunakan multimedia yang dikembangkan.

b. Bagi Guru

Sebagai motivasi dan referensi untuk menunjang proses belajar mengajar serta memudahkan untuk menyampaikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

c. Bagi Peneliti

1) Dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Web*.

2) Dapat menambah wawasan cara meningkatkan literasi membaca peserta didik.

E. Definisi Operasional

Peneliti menggunakan definisi operasional ini untuk menghindari kesalahpahaman terkait istilah yang digunakan pada penelitian ini.

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web*

Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dimaksud adalah sebagai sumber belajar berupa modul pembelajaran berbasis *web* secara online yang berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi karya ilmiah. Multimedia pembelajaran ini berupa bahan ajar yang dikembangkan dengan memasukkan media seperti teks, gambar, slide, file modul serta video. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan menggunakan CMS Wordpress. Produk ini dikatakan interaktif karena adanya interaksi antara pengguna dengan produk ini sendiri. Proses Interaktif dalam produk ini terletak pada quiz dan video di dalam materi bahasa

Indonesia. Produk ini dikembangkan dengan prosedur model Dick & Carey yang akan diuji coba di SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak. Pengembangan multimedia pembelajaran ini diuji oleh 3 ahli yaitu ahli materi, desain dan materi. Validasi menggunakan skala likert 1 s.d 5.

2. Literasi

Literasi pada penelitian ini ialah literasi membaca pada kelas XI mata pelajaran bahasa indonesia. Materi yang akan diambil dalam adalah materi karya ilmiah pada siswa SMAIT AL-MUMTAZ Pontianak untuk tahun ajaran 2024/2025.

3. Efektivitas

Dalam penelitian ini, efektivitas digunakan untuk mengukur keberhasilan dengan melihat hasil belajar siswa. Tes Hasil Belajar siswa akan di ambil dari hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional atau biasa dan kelas eksperimen yang menggunakan modul multimedia pembelajaran interaktif. Adapun ciri-ciri produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* dinyatakan efektif atau berpengaruh dalam pembelajaran bahasa Indonesia apabila hasil Uji-t yang dilakukan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *web* serta hasil respon yang positif.

F. Spesifikasi Produk

Untuk Multimedia Pembelajaran Interaktif yang dikembangkan memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Multimedia Pembelajaran yang dikembangankan berbasis *web*.
2. Multimedia Pembelajaran dikembangkan menggunakan CMS Wordpress.
3. Materi pembelajaran yang kaya akan multimedia, termasuk teks, gambar, audio, dan video yang disesuaikan dengan kurikulum sekolah menengah atas.

4. Fitur interaktif seperti kuis, tes dan simulasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman materi.
5. Fokus pada multimedia pembelajaran ini pada materi karya ilmiah pada kelas XI Sekolah Menengah Atas.
6. Aplikasi publis online dengan domain smataz.my.id.
7. Kompatibilitas dengan berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, memastikan bahwa peserta didik dapat belajar di mana saja dan kapan saja.
8. Memiliki 6 menu utama yaitu Materi, Kuiz, Tugas, Video, Profil dan Konsultasi

Spesifikasi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memotivasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan literasi membaca mereka secara mandiri dan efektif.