

Pengembangan E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya

Rosa Sintia^{1*}, Fisnia Pratami², Lailatul Fitriyah³

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas Nurul Huda OKU Timur

rosasintia22@gmail.com
fisniapratami@stkipnurulhuda.ac.id
lailatul@unuha.ac.ad

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sumber pembelajaran modul elektronik “*Menganalisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerpen*”. Proses penelitian ini antara lain: (1) Identifikasi potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Pengembangan desain produk, (4) Validasi desain, (5) Implementasi perubahan desain, dan (6) Melakukan pengujian produk. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara yang dilakukan kepada guru bahasa Indonesia kelas XI, dan penggunaan lembar validasi yang dibangun dengan skala likert. Selain itu, kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai validitas produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang melibatkan analisis deskriptif. Secara khusus, teknik ini melibatkan penghitungan rata-rata skor skala likert berdasarkan temuan analisis atau evaluasi yang dilakukan oleh para ahli. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pengembangan produk bahan ajar e-modul telah terlaksana dengan sukses. (2) Penilaian terhadap berbagai aspek yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan siswa menghasilkan penilaian yang positif terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Secara spesifik penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,6%, validasi ahli media mencapai 79%, validasi ahli praktisi memperoleh persentase sebesar 88%, dan penilaian siswa memperoleh skor sebesar 89,3%. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul yang dirancang untuk tujuan menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerita pendek dianggap sesuai.

Kata Kunci: *Bahan Ajar; Cerita Pendek; E-Modul*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu upaya yang disengaja dan terorganisir yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan memfasilitasi suatu proses yang melaluinya siswa dapat secara aktif mengembangkan kapasitas bawaan mereka, termasuk ketabahan spiritual, ketajaman intelektual, pola perilaku, pengaturan diri, dan kompetensi yang diperlukan untuk pribadi. Kemajuan masyarakat dan bangsa sebagaimana diatur dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Bahasa Indonesia berfungsi sebagai media pemersatu bangsa yang memberikan kontribusi besar terhadap kelestarian bangsa dan negara. Selain itu, perolehan keterampilan berbahasa Indonesia melalui pendidikan bertujuan untuk menanamkan kemahiran dalam memanfaatkan bahasa secara efektif dan tepat, agar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia mencakup beberapa aspek. Pertama, berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan persatuan dan solidaritas nasional. Kedua, memfasilitasi perolehan dan peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia, sehingga berkontribusi terhadap pelestarian dan pengembangan kebudayaan. Ketiga, berfungsi sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan dan keterampilan berbahasa, memungkinkan individu memperoleh dan mengembangkan berbagai bentuk pengetahuan. Keempat, forum ini berfungsi sebagai *platform* untuk mendorong penggunaan bahasa Indonesia secara tepat dalam mengatasi beragam permasalahan. Terakhir, membantu pengembangan kemampuan penalaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2004).

Bahan ajar mencakup beragam informasi, alat, dan teks yang disusun secara metodis untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang keterampilan dan pengetahuan yang telah dicapai siswa. Bahan-bahan ini dimanfaatkan sepanjang proses pembelajaran untuk memfasilitasi desain dan evaluasi kegiatan pembelajaran (Prastowo, 2011). Bahan ajar mencakup kumpulan sumber daya pendidikan yang mencakup materi, metodologi, batasan, dan strategi penilaian, yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk secara efektif mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Hasil-hasil ini terutama melibatkan perolehan keterampilan dan subkompetensi, yang mencakup sifat multifasetnya. Istilah "bahan

ajar" mencakup serangkaian materi yang komprehensif, termasuk sumber daya cetak dan non-cetak, yang dipersiapkan dengan cermat untuk dimanfaatkan oleh pendidik selama pengajaran di kelas. Materi ini dirancang untuk memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

E-modul merupakan suatu metode pengorganisasian media pembelajaran secara sistematis, dengan tujuan mencapai tujuan media pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format elektronik seperti animasi dan audio untuk meningkatkan interaktivitas (Sugianto, 2017). Modul elektronik mengacu pada kompilasi konten pendidikan yang dirancang untuk pembelajaran mandiri, yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu secara efektif dan disajikan melalui media elektronik (Kadek, 2016).

Karya sastra adalah karya yang bersifat fiksi yang berbentuk tulisan dan menggunakan bahasa yang indah, bersifat menghibur, serta cerita pengalaman hidup pengarangnya. Penggunaan bahasa yang indah, dapat menciptakan getaran jiwa kepada seseorang yang membaca atau mendengarkannya sehingga dapat meluapkan perasaan haru, dendam, senang, khawatir, dan lain sebagainya. Karya sastra mencakup narasi fiksi yang terkadang disebut sebagai produk imajinasi. Pemanfaatan imajinasi dalam sebuah komposisi sastra melibatkan penciptaan unsur-unsur imajinatif yang berpijak pada ranah realitas. Menurut Ratna (2005) sastra bertujuan untuk menghibur individu melalui penyajian kualitas estetika dan pemberian makna dalam pengalaman manusia. Karya sastra mempunyai kegunaan yang sangat besar dalam kehidupan manusia, karena mempunyai kemampuan untuk menanamkan kesadaran yang tinggi kepada pembaca mengenai kebenaran realitas kehidupan. Meski disajikan dalam format naratif, komposisi sastra mampu membangkitkan perasaan senang dan kepuasan pribadi dalam diri seseorang (Wellek, 2014).

Cerita pendek adalah bentuk sastra berbeda yang dicirikan oleh singkatnya dan struktur naratifnya yang padat, yang membedakannya dari novel. Tidak seperti novel, cerita pendek biasanya memiliki tingkat kepadatan cerita yang lebih rendah, sering kali berpusat pada satu karakter. Selain itu, sifatnya yang ringkas memungkinkan untuk dibaca dalam waktu sekali duduk. Dari segi konflik, cerita pendek cenderung pada peristiwa atau kejadian tunggal, yang menambah daya tariknya dengan membatasi jumlah objek atau peristiwa yang terlibat. Informasi itu dikomunikasikan. Cerita pendek merupakan narasi ringkas yang memerlukan pencantuman komponen-komponen penting, seperti pendahuluan, konflik, dan penyelesaian. Berdasarkan sudut pandang beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa cerita pendek memiliki tingkat kompleksitas naratif yang lebih rendah dibandingkan novel, karena cerita pendek mempunyai struktur yang padat, berpusat pada satu tokoh, dan dapat dikonsumsi dalam satu sesi. Selain itu, konflik dalam cerita pendek biasanya berkisar pada satu peristiwa atau rangkaian peristiwa, sehingga menjadikannya menarik karena adanya batasan yang melekat pada subjek atau kejadian yang digambarkan (Jassin, 2003).

Pengalaman hidup manusia senantiasa terkait dengan tindakan menghadapi tantangan. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa dengan berfokus pada kehidupan nyata, situasi otentik yang relevan dengan pengalaman mereka sendiri. Pendekatan ini berupaya untuk menumbuhkan bakat kognitif tingkat lanjut, seperti berpikir kritis dan penalaran analitis. Syarat-syarat penting yang harus ditegakkan antara lain terciptanya iklim yang kondusif, terbuka, negosiasi, dan demokratis. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah metodologi pendidikan yang melibatkan integrasi situasi dunia nyata sebagai kerangka kontekstual di mana siswa dapat mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan pemecahan masalah, sambil memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2014). Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti tertarik mengembangkan *E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belitung Jaya*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* atau pendekatan pengembangan. Menurut Sugiyono (2020), pendekatan penelitian pengembangan digunakan untuk memproduksi atau membuat suatu produk tertentu dan menilai keampuhannya. Menurut Sugiyono (2009), penelitian dan pengembangan (R&D) dianggap sebagai upaya penelitian mendasar yang bertujuan untuk memperoleh wawasan tentang kebutuhan pengguna melalui penilaian kebutuhan. Selanjutnya, R&D melibatkan proses pengembangan produk dan evaluasi untuk menentukan kegunaan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan level satu Sugiyono, dengan tambahan tahapan yang diperkenalkan oleh peneliti yaitu tahap uji coba produk. Adaptasi ini menghasilkan penerapan enam tahap untuk secara efektif menghasilkan produk bahan ajar e-modul yang fungsional. Menurut model pengembangan tingkat satu Sugiyono, tahap awal meliputi identifikasi dan analisis masalah, dilanjutkan dengan pengumpulan data yang relevan. Selanjutnya, desain produk dirumuskan, divalidasi, dan direvisi.

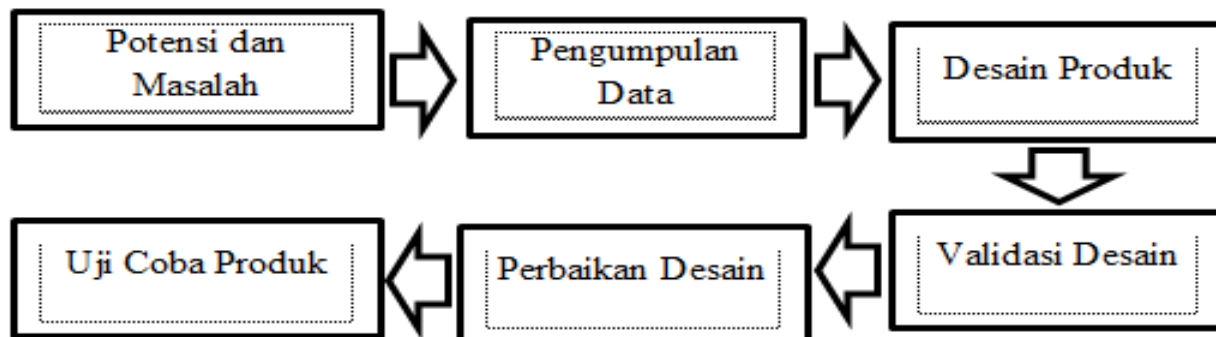
Terakhir dilakukan uji coba produk skala kecil (Sugiyono, 2010).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Belitang Jaya tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada hari Senin, 10 Juli 2023. Bahan ajar yang dibuat dalam penelitian ini berupa modul elektronik yang biasa disebut dengan E-Modul, dirancang dengan tujuan untuk menyampaikan isi teks cerita pendek kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Penting untuk dicatat bahwa produksi bahan-bahan ini mempunyai batasan tertentu.

1. Pengembangan bahan ajar e-modul ini berlatar belakang Kurikulum 2013.
2. Sumber pendidikan ini cocok untuk siswa kelas XI SMA/MA, khususnya untuk pembelajaran teks cerita pendek.
3. Materi ajar yang disajikan di sini berfokus pada teks cerpen dan kompetensi terkait menelaah unsur-unsur pembangun teks cerpen dalam buku kumpulan teks cerpen.
4. Model pengembangan yang digunakan merupakan model prosedural yang berasal dari penelitian level 1 Sugiyono yang mencakup uji coba produk pada berbagai tahapan pengembangan. Tahapan tersebut meliputi studi pendahuluan, pengumpulan data, desain produk media pembelajaran, validasi desain oleh ahli, revisi produk, validasi desain, dan uji coba produk.

Kajian ini menggunakan tahapan model penelitian dan pengembangan tingkat 1 Sugiyono, dengan penambahan satu langkah tambahan yaitu tahap uji coba produk. Modifikasi ini menghasilkan proses enam tahap yang bertujuan untuk menyediakan bahan ajar e-modul yang efektif. Penelitian diawali dengan pelaksanaan studi pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan data awal mengenai kebutuhan dan keadaan dalam ranah pendidikan, dengan tujuan untuk memfasilitasi penciptaan sumber daya pembelajaran. Temuan penyelidikan awal ini digunakan untuk tujuan membuat konsep dan membangun berbagai produk. Langkah-langkah penelitian tingkat 1 dapat dikategorikan menjadi tiga tahap utama: studi pendahuluan, pengembangan, dan evaluasi. Bagan selanjutnya akan memberikan gambaran mengenai tahapan penelitian tersebut.

Langkah-Langkah Metode *Research and Development* (R&D) Level 1



Adapun langkah pengembangan bahan ajar e-modul dengan menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari Sugiyono level 1 adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Inisiasi upaya penelitian memerlukan identifikasi bidang penyelidikan yang layak dan pengakuan terhadap tantangan-tantangan yang terkait. Menurut Sugiyono (2010), potensi mengacu pada sumber daya atau kemampuan apapun, bila digunakan secara efektif, memiliki kemampuan untuk menghasilkan nilai tambah. Suatu masalah dapat diartikan sebagai ketidaksesuaian antara hasil yang diantisipasi dengan kejadian yang sebenarnya (Sugiyono, 2010). Identifikasi potensi dan tantangan yang mungkin timbul dari penerapan bahan ajar e-modul, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan instruktur, sebagai bagian dari proses pengembangan peneliti.

2. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018), peneliti memperoleh data melalui penggunaan beberapa metode, antara lain observasi, wawancara, dan angket. Data penelitian mengenai kondisi penggunaan bahan ajar yang digunakan selama ini diperoleh melalui pemanfaatan observasi dan wawancara. Data pemanfaatan sumber daya ajar e-modul diperoleh melalui wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru mata pelajaran dan siswa bahasa Indonesia. Selanjutnya, para peserta dikenakan kuesioner, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya yang memerlukan tanggapan dari

responden. Peneliti biasanya menggunakan skala Likert sebagai bentuk kuesioner.

3. Desain Produk

Desain yang dipertimbangkan merupakan prototipe awal yang menjalani validasi oleh para profesional. Proses validasi ini melibatkan analisis permasalahan dan potensi permasalahan, serta perolehan informasi yang relevan. Hasil akhir dari upaya ini adalah desain produk yang dikembangkan sepenuhnya yang dipersiapkan untuk penilaian validitas dan kelayakannya.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah upaya prosedural yang berupaya menilai kelayakan desain produk yang sedang dikembangkan. Proses validasi desain mencakup tiga kelompok ahli yang berbeda, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil evaluasi yang diperoleh dari ketiga validator akan diselaraskan dengan kaidah penilaian yang telah ditetapkan oleh Riduwan dan Sunarto (2012), sebagaimana tergambar pada tabel yang tersedia.

Tabel 1.
Konversi Penilaian Pengembangan Bahan Ajar E-Modul

| No | Rentang Skor | Kriteria |
|----|--------------|--------------------|
| 1. | 0%-20% | Sangat Tidak Layak |
| 2. | 21%-40% | Kurang Layak |
| 3. | 41%-60% | Cukup Layak |
| 4. | 61%-80% | Layak |
| 5. | 81%-100% | Sangat Layak |

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk dikonfirmasi melalui konsultasi dengan para ahli dan pemangku kepentingan lainnya, kekurangan yang melekat pada desain tersebut akan ditemukan. Upaya dilakukan untuk mengurangi masalah ini melalui penyempurnaan desain. Desain ini disempurnakan berdasarkan masukan para ahli dari para peneliti.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah evaluasi yang dilakukan oleh pakar domain dan media, yang memverifikasi kelayakan produk yang dikembangkan untuk pengujian lapangan. Penelitian ini melibatkan pelaksanaan pengujian produk pada ukuran sampel terbatas sekitar 15 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti menghasilkan produk berupa bahan ajar e-modul berjudul *Menganalisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerpen* dengan memanfaatkan *website HTML Flipbook Builder*. Tahapan yang digunakan diadaptasi dari penelitian dan pengembangan Sugiyono Level 1 yang ditambah 1 langkah lagi yaitu uji coba produk skala kecil. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis permasalahan serta kebutuhan bahan ajar di SMA Negeri 1 Belitang Jaya.
2. Mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian berupa kondisi pemanfaatan bahan ajar yang selama ini digunakan di sekolah tersebut.
3. Mendesain bahan ajar e-modul.
4. Memvalidasi desain produk bahan ajar e-modul yang dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media serta ahli praktisi.
5. Perbaikan desain bahan ajar e-modul.
6. Menguji cobakan bahan ajar e-modul ke 15 siswa kelas XI.
7. Melaksanakan perbaikan bahan ajar e-modul kembali sehingga tercipta bahan ajar e-modul yang layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas XI.

Pembahasan

A. Proses Pengembangan Bahan Ajar E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya

1. Potensi dan Masalah

Penelitian tersebut berpotensi memfasilitasi pengembangan bahan ajar e-modul. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Belitang Jaya yang merupakan lembaga pendidikan yang dilengkapi dengan sumber daya dan prasarana yang memadai, meskipun pemanfaatannya belum maksimal. Identifikasi masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui analisis kebutuhan di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Hal ini dilakukan melalui wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI, serta observasi di ruang kelas. Hasil dari wawancara serta observasi yang telah dilaksanakan peneliti ditemukan permasalahan-permasalahan yaitu kurangnya ketersediaan bahan ajar selain buku cetak yang jumlahnya juga masih jauh lebih sedikit daripada jumlah siswa yang ada, sehingga peneliti memberikan solusi penyusunan e-modul khususnya materi menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerpen.

2. Mengumpulkan Informasi

Setelah selesainya proses potensi dan masalah, tahap selanjutnya melibatkan pengumpulan informasi. Peneliti menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, dan kuesioner. Sebuah penelitian dilakukan untuk memastikan kebutuhan pendidikan siswa dalam kaitannya dengan penciptaan dan penyelidikan bahan ajar. Serangkaian wawancara diadakan dengan anggota kelas. Langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah menggali dan menyusun sumber referensi berupa literatur berbahasa Indonesia dan publikasi ilmiah yang berkaitan dengan pengembangan sumber daya pedagogi e-modul, serta silabus pengajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah (SMA/SMK/MA), buku pelajaran kelas XI yang mengikuti Kurikulum 2013 (K13), dan materi terkait lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

3. Desain Produk

a) Pengkajian Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian ini berupaya untuk memastikan konstituen utama teks cerpen, dilanjutkan dengan identifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

b) Perancangan E-Modul

Proses pembuatan e-modul ini menggunakan atau berbantu *website HTML Flipbook Builder* yang digunakan pada materi menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerpen. Proses pengembangan e-modul memerlukan adaptasi standar kompetensi inti dan kompetensi dasar agar selaras dengan Kurikulum K13. Dimensi yang digunakan dalam modul elektronik ini mengikuti ukuran kertas A4 standar. Dokumen ini menggunakan ukuran font 12, yaitu jenis huruf *Times New Roman*, dan menerapkan spasi baris 1,5. Proses pengembangan desain produk mencakup berbagai elemen, seperti sampul depan dan belakang, kata pengantar, pendahuluan, sistematika e-modul, daftar isi, peta konsep, halaman isi e-modul, evaluasi, kunci jawaban, refleksi, glosarium, biografi penulis, dan bibliografi. Halaman isi e-modul mencakup sumber daya instruksional serta kompilasi pertanyaan teks naratif singkat dan resolusi terkait.

4. Validasi Desain Produk Oleh Ahli

Setelah tahap penelitian dan pengembangan e-modul selesai, langkah selanjutnya adalah proses validasi. Tahap validasi melibatkan partisipasi tenaga profesional di bidang materi, media, dan praktik. Ketiga validator tersebut yaitu, Ibu Prillia Eka Ningtiass, M.Pd. sebagai validator materi, Bapak Ui Riski, M. Kom. Sebagai validator media dan Ibu Wiwik Dwi Prihatiningtyas sebagai validator praktisi. Ahli materi yang memvalidasi produk bahan Ajar memberikan penilaian dengan persentase sebesar 86,6%, ahli media yang memvalidasi produk bahan Ajar memberikan penilaian dengan persentase sebesar 79%, ahli praktisi yang memvalidasi produk bahan Ajar memberikan penilaian dengan persentase sebesar 88%.

5. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi terhadap seluruh instrumen yang digunakan dalam pembuatan produk penelitian, dilakukan penyesuaian produk. Perbaikan ini dibuat sebagai tanggapan atas komentar beberapa validator yang menemukan kesalahan dan kekurangan pada area tertentu pada e-modul. Umpan balik ini terdiri dari komentar, tanggapan, kritik, dan rekomendasi.

6. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Tujuan dari uji coba tahap awal adalah untuk menilai daya tarik visual dan linguistik produk e-modul. Selama tahap ini, sekelompok siswa terpilih dihadapkan pada e-modul yang sedang diselidiki. Pada uji coba tahap akhir, sampel heterogen yang terdiri dari 15 siswa, dipilih berdasarkan kemampuan dan jenis kelamin mereka, diberikan kuesioner untuk mengevaluasi daya tarik e-modul sebagai sumber pengajaran. Serangkaian percobaan skala kecil dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Hasil respon siswa terhadap e-modul yang difasilitasi oleh *website HTML Flipbook Builder* menghasilkan skor sebesar 89,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk e-modul yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kategori sangat layak dan menarik untuk dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam konteks pengajaran teks cerita pendek kepada siswa kelas X SMA.

B. Analisis Kelayakan Produk

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator dan hasil uji produk skala kecil yang dilakukan di sekolah, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar e-modul teks cerita pendek di Kelas XI SMA berfungsi sebagai sumber pembelajaran yang unik dan baru. Penegasan tersebut di atas didukung oleh hasil evaluasi yang dilakukan terhadap survei yang dilakukan kepada ahli materi pelajaran, ahli media, ahli praktisi, instruktur bahasa Indonesia, dan siswa, yang memberikan evaluasi terhadap daya tarik bahan ajar e-modul yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti memberikan angket kepada ketiga validator dan siswa, yang kemudian diminta untuk mengisinya dengan menjawab serangkaian pertanyaan. Adapun hasil validasi dari ketiga validator serta penilaian siswa dapat dilihat pada tabel-tabel berikut ini:

1. Ahli Materi

Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2
Hasil Penilaian Ahli Materi

| Aspek | Jumlah Jawaban Per Aspek | Jumlah Nilai Per Aspek | Persentase Validasi Per Aspek | Kriteria |
|---------------------|--------------------------|------------------------|-------------------------------|--------------|
| Aspek pembelajaran | 18 | 20 | 90 | Sangat Layak |
| Aspek isi materi | 21 | 25 | 84 | Sangat Layak |
| Jumlah Total | 39 | 45 | 174 | |
| Persentase | 86,6% | | | |
| Kriteria | Sangat Layak | | | |

2. Ahli Media

Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3
Hasil Penilaian Ahli Media

| Aspek | Jumlah Jawaban Per Aspek | Jumlah Nilai Per Aspek | Persentase Validasi Per Aspek | Kriteria |
|--|--------------------------|------------------------|-------------------------------|--------------|
| Aspek kebahasaan | 17 | 20 | 85 | Sangat Layak |
| Aspek penyajian | 11 | 15 | 73,3 | Layak |
| Aspek efek bahan ajar terhadap strategi pembelajaran | 19 | 25 | 76 | Layak |
| Aspek Pembelajaran | 15 | 20 | 75 | Layak |
| Aspek Isi Materi | 21 | 25 | 84 | Sangat Layak |
| Jumlah Total | 83 | 105 | 393,3 | |
| Persentase | 79% | | | |
| Kriteria | Layak | | | |

3. Ahli Praktisi

Hasil validasi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Ahli Praktisi

| Aspek | Jumlah Jawaban Per Aspek | Jumlah Nilai Per Aspek | Persentase Validasi Per Aspek | Kriteria |
|--|--------------------------|------------------------|-------------------------------|--------------|
| Aspek Kebahasaan | 17 | 20 | 85 | Sangat Layak |
| Aspek Penyajian | 13 | 15 | 86,6 | Sangat Layak |
| Aspek Efek Pembelajaran Terhadap Strategi Pembelajaran | 18 | 20 | 90 | Sangat Layak |
| Aspek Pembelajaran | 18 | 20 | 90 | Sangat Layak |
| Aspek Isi Materi | 22 | 25 | 88 | Sangat Layak |
| Jumlah Total | 88 | 100 | 439,6 | |
| Persentase | 88% | | | |
| Kriteria | Sangat Layak | | | |

Nilai yang telah didapatkan dari ketiga validator kemudian dikonversi sesuai tabel konversi penilaian pengembangan bahan ajar e-modul yang bersumber dari Riduwan dan Sunarto (2012), maka penilaian terhadap bahan ajar e-modul dapat dikategorikan **sangat layak** sebagai bahan ajar disekolah karena telah memenuhi syarat diberbagai aspek seperti aspek kebahasaan, aspek isi, aspek penyajian, aspek pembelajaran dan lain sebagainya. Berdasarkan pendapat ketiga validator bahan ajar e-modul yang dikembangkan oleh peneliti dapat diuji cobakan setelah direvisi sesuai dengan kritik dan saran dari ketiga validator tersebut.

4. Penilaian Siswa

Hasil penilaian dari sekelompok kecil siswa kelas XI dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5
Hasil Penilaian Siswa

| Aspek | Jumlah Jawaban Per Aspek | Jumlah Nilai Per Aspek | Persentase Validasi Per Aspek | Kriteria |
|---------------------|--------------------------|------------------------|-------------------------------|--------------|
| Aspek Bahan Ajar | 19 | 20 | 95 | Sangat Layak |
| Aspek Tampilan | 18 | 20 | 90 | Sangat Layak |
| Aspek Pembelajaran | 16 | 20 | 80 | Sangat Layak |
| Aspek Kebahasaan | 14 | 15 | 93,3 | Sangat Layak |
| Jumlah Total | 67 | 75 | 358,3 | |
| Persentase | 89,3% | | | |
| Kriteria | Sangat Layak | | | |

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai validitas dan praktik pemanfaatan *website HTML Flipbook Builder* untuk membuat bahan ajar e-modul untuk mengkaji komponen dasar teks cerita pendek pada kelas XI di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Peneliti menggunakan model pengembangan penelitian level 1 versi modifikasi Sugiyono yang terdiri dari enam tahap. Tahapan tersebut antara lain mengidentifikasi potensi dan permasalahan, mengumpulkan data, merancang produk, memvalidasi desain, memperbaiki atau merevisi produk, dan melakukan pengujian produk. Dalam skala yang lebih kecil atau terbatas. Tahap awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan penilaian terhadap kemungkinan peluang dan tantangan yang ada di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Penelitian ini menghasilkan sumber daya ajar e-modul untuk SMA Negeri 1 Belitang, sekolah dengan sarana dan prasarana yang baik tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Untuk mengevaluasi ketersediaan bahan ajar di sekolah, wawancara dan observasi digunakan

untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini. Hasil dari wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan ditemukan permasalahan bahwa bahan ajar yang tersedia di SMA Negeri 1 Belitang Jaya kurang bervariasi serta jumlahnya belum mencukupi, sehingga peneliti memberikan solusi berupa penyusunan e-modul yang berjudul *Menganalisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerpen* sebagai salah satu inovasi bahan ajar. Tahap kedua yaitu peneliti melakukan pengumpulan data atau informasi penting guna mengetahui kebutuhan dan ketersediaan bahan ajar dengan cara observasi, wawancara, serta menggunakan angket. Wawancara digunakan untuk mengetahui lebih jauh tentang ketersediaan dan jenis sumber daya ajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan observasi digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap bahan ajar. Kuesioner mempunyai serangkaian pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Langkah ketiga meliputi pengembangan bahan ajar atau hasil akhir serta pemilihan *website* atau program perangkat lunak yang akan digunakan untuk kemudian memodifikasi dan memperbarui *file* modul PDF yang telah dihasilkan peneliti menjadi sumber pengajaran e-modul yang menarik secara visual.

Setelah desain selesai dibuat oleh peneliti maka langkah selanjutnya ialah memvalidasi produk e-modul ke 3 validator yang telah ditentukan yaitu Ibu Prillia Ekaningtiass, M.Pd. selaku salah satu dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Bapak Uli Riski, M.Kom. selaku Dosen Prodi Pendidikan Teknologi Informasi serta Dra. Wiwik Dwi Prihatiningtyas selaku guru bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. Bahan ajar e-modul akan diperbaiki sesuai saran dan komentar dari ke tiga validator tersebut sampai dapat dikategorikan layak atau valid untuk diujicobakan. Berdasarkan langkah validasi bahan ajar e-modul yang telah dilaksanakan peneliti diketahui bahwa persentase nilai dari ketiga validator yaitu 85,7% sehingga dapat disimpulkan bahan ajar e-modul berbantu *website HTML Flipbook Builder* untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi menganalisis unsur-unsur pembangun teks cerpen kelas XI di SMA Negeri 1 Belitang Jaya dikategorikan sangat layak untuk diujicobakan di sekolah.

Setelah bahan ajar e-modul dianggap layak digunakan di lembaga pendidikan, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pendahuluan produk dalam skala terbatas, meliputi 15 siswa. Setelah uji coba selesai, diketahui bahwa nilai siswa mengalami peningkatan, beralih dari yang semula tidak memenuhi standar kompetensi minimal (KKM) menjadi mencapai hasil memuaskan, dengan persentase nilai rata-rata 85,3% pada 15 siswa. Hasil ini dapat digolongkan sebagai indikasi hasil belajar siswa yang baik. Oleh karena itu, keefektifan bahan ajar e-modul yang dikembangkan dengan bantuan *website HTML Flipbook Builder* dinilai kemampuannya dalam menganalisis komponen dasar teks cerita pendek di kelas. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat keefektifan yang tinggi dengan nilai 89,3% untuk bahan ajar e-modul.

PENUTUP

Berdasarkan temuan proses pengembangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan bahan ajar e-modul yang didukung oleh *website HTML Flipbook Builder*, dalam penelitian ini dinilai layak dan bermanfaat untuk memfasilitasi upaya belajar mengajar yang berkaitan dengan pembelajaran. Materi teks cerita pendek di kalangan siswa kelas X SMA. Hasil penilaian yang diperoleh dari ahli di bidang evaluasi materi menghasilkan persentase sebesar 86,6% yang menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Demikian pula penilaian yang dilakukan oleh para ahli evaluasi media menghasilkan persentase sebesar 79% yang menunjukkan tingkat kelayakan yang sesuai berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Selain itu, penilaian yang dilakukan oleh para ahli dalam penerapan praktis memperoleh persentase sebesar 88%, yang berarti hasil yang sangat layak berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, penilaian yang dilakukan siswa kelas XI juga membuahkan hasil yang positif. Sebuah studi percontohan telah dilakukan, dengan tingkat keberhasilan 89,3% dalam kondisi yang sangat dapat dicapai. E-modul bernama "Menganalisis Unsur-Unsur Pembangun Teks Cerita Pendek" berfungsi sebagai sumber instruksional baru yang dapat diakses dengan mudah menggunakan link <https://online.fliphtml5.com/sejnz/rzcb/>, serta barcode seperti berikut.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Rektor Universitas Nurul Huda dan tim penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Standar Kompetensi Bahasa Indonesia*. Depdiknas R.
- Jassin, H. . (2003). *Pusat Dokumentasi Sastra H.B. Jassin*.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ratna, N. K. (2005). *Sastra dan Cultural Studies, Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan dan Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugianto, D., Abdullah, A.G., Elvyanti,S., dan Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital Innovation of Vocational Technology Education. *Invotek*.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian, Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian, Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wellek, R. dan W. A. (2014). *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.