

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS NARASI BERBASIS *E*-MODUL
INTERAKTIF UNTUK KELAS VII SMP**

(Tesis)

**Oleh
SHINTA LARASATI**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS NARASI BERBASIS *E-MODUL* INTERAKTIF UNTUK KELAS VII SMP

Oleh

SHINTA LARASATI

Keterbatasan bahan ajar dan problematika pembelajaran di masa daring (dalam jaringan) serta *blended learning* mendorong pendidik untuk kreatif menciptakan bentuk bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Pendidik harus mengaitkan pembelajaran dan teknologi di masa saat ini. Berdasar pada permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif, mendeskripsikan kelayakan *e-modul*, dan menguji efektivitas *e-modul* interaktif sebagai bahan ajar teks narasi di kelas VII SMP.

Metode penelitian menggunakan sepuluh langkah prosedur penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall. Sepuluh langkah tersebut meliputi, 1) pencarian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal (validasi desain), 5) revisi produk tahap I, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi produk operasional (tahap II), 8) uji coba lapangan operasional, 9) penyempurnaan produk akhir, serta 10) diseminasi dan implementasi. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket di empat sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) terciptanya produk pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif untuk kelas VII SMP, 2) produk bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif dinyatakan sangat layak berdasar pada presentase validasi ahli materi sebesar 94,85%, validasi ahli media sebesar 96,15%, dan penilaian praktisi sebesar 95,65%, 3) berdasar pada perhitungan *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain* sebesar 0,64, *e-modul* interaktif dinyatakan “cukup efektif” untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam pembelajaran teks narasi. Berdasar pada tiga hal tersebut, maka *e-modul* interaktif layak menjadi bahan ajar teks narasi (cerita fantasi) di kelas VII SMP.

Kata kunci : *bahan ajar, e-modul interaktif, teks narasi*

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF NARRATIVE TEACHING MATERIALS BASED ON INTERACTIVE E-MODULE FOR SEVENTH GRADE OF JUNIOR HIGH SCHOOL

By

SHINTA LARASATI

The limitations of teaching materials and the problems of online and blended learning encourage educators to be creative in creating forms of teaching materials that suit the needs in the field. Educators must connect learning and technology at this time. Based on these problems, this study aims to produce, develop, describe the feasibility, and effectiveness of interactive *e*-Module based narrative text teaching materials for seventh grade of junior high school.

The research method used a ten-steps research and development procedure by Borg and Gall. The major step in the R & D cycle used to develop minicourses are as follows, 1) Research and information collecting, 2) Planning, 3) Develop preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operational product revision, 8) Operational field, 9) Final product revision, 10) Dissemination and implementation. The data collection techniques were through observation, interview, and distributing questionnaires in four schools.

The results showed 1) the creation of interactive *e*-Module-based narrative text teaching material development products for seventh grade of junior high school, 2) interactive *e*-Module-based narrative text teaching materials products were declared very feasible based on the percentage of material expert validation of 94, 85%, media expert validation was 96.15%, and practitioner assessment was 95.65% and the follow-up that researchers have done on input and advice from expert validators, 3) based on the calculation of pretest, posttest, and N-Gain from the use of Interactive *e*-Module, product effectiveness had an average number of 0.64 which was categorized as quite effective. Based on these three things, the interactive *e*-Module deserves to be a teaching material for narrative text (fantasy stories) in seventh grade of junior high school.

Keywords: teaching materials, interactive *e*-module, narrative text

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEKS NARASI BERBASIS *E*-MODUL
INTERAKTIF UNTUK KELAS VII SMP**

Oleh

SHINTA LARASATI

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Tesis : Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis E-Modul Interaktif untuk Kelas VII SMP

Nama Mahasiswa : Shinta Larasati

No. Pokok Mahasiswa : 2023041004

Program Studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan/Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni / Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Dr. Edi Suyanto, M.Pd.
NIP 19630713 199311 1 001

Dr. Siti Samhati, M.Pd
NIP 19620829 198803 2 001

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

Dr. Siti Samhati, M.Pd
NIP 19620829 198803 2 001



MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Edi Suyanto, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Siti Samhati, M.Pd.

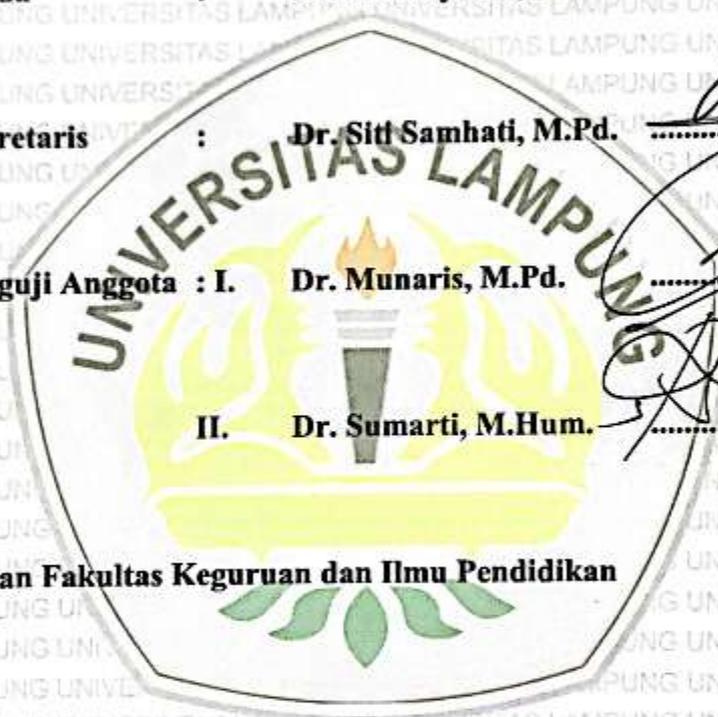
Penguji Anggota : I. Dr. Munaris, M.Pd.

II. Dr. Sumarti, M.Hum.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP 19620804 198905 1 001

3. Tanggal Lulus Ujian : 14 Juni 2022



(Handwritten signatures)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya, bahwa

1. Tesis dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis E-Modul Interaktif untuk Kelas VII SMP* adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan hal yang tidak benar, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai dengan hukum yang berlaku.



Bandar Lampung, 14 Juni 2022

Penulis,


Shinta Larasati

NPM 2023041004

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Shinta Larasati lahir di Bandar Lampung, pada hari Kamis 28 Mei 1998. Penulis merupakan putri bungsu dari tiga bersaudara. Anak terakhir dari pasangan Bapak Tato Sugianto, B.Sc. (Alm) dan Ibu Nursiam. Penulis memulai pendidikan formal di TK Sriwijaya Way Dadi Sukarame dari tahun 2003-2004. Kemudian melanjutkan ke SD Negeri 1 Sukarame tahun 2004-2010. Setelah itu, melanjutkan ke SMP Negeri 12 Bandar Lampung tahun 2010-2013. Selanjutnya, ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Utama 2 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016. Berhasil menyelesaikan studi Strata-1 pada tahun 2020 di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. Pada tahun 2020, penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Lampung.

MOTO

“Dan janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus dari rahmat Allah melainkan orang-orang yang kufur”
(Q.S. Yusuf : 87)

“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”
(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil alamin

Sujud syukur penulis sembahkan atas segala nikmat yang diberikan Allah Subhanawataallah, dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati penulis mempersembahkan karya ini kepada orang-orang berikut.

Almarhum ayahanda tersayang Tato Sugianto, B.Sc. dan Ibunda tersayang Nursiam. Kedua orang tua terhebat yang Allah anugerahkan kepadaku. Terima kasih telah memberikan semua yang Shinta butuhkan, cinta kasih sayang, semangat, motivasi, dan doa di setiap sujud.

Kedua Kakakku, Robby Cahyanto, S.Pd. dan Ressi Banjar Aprian serta seluruh keluarga besar terima kasih atas segala ketulusan, kasih sayang serta bantuan yang selalu diberikan kepada Shinta.

Almamater tercinta, Universitas Lampung dan seluruh keluarga Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2020.

SANWACANA

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat-Nya yang tiada tara, sehingga penulis dapat menuntaskan tesis dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis E-Modul Interaktif untuk Kelas VII SMP**.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Strata 2 (S2) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Tesis ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang luar biasa sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Dr. Siti Samhati, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung.
3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai Ketua Jurusan Bahasa dan Seni, FKIP Universitas Lampung.
4. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
5. Dr. Edi Suyanto, M.Pd. sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga tesis ini selesai.

6. Dr. Siti Samhati, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga tesis ini selesai.
7. Dr. Munaris M.Pd. sebagai dosen pembahas dan dosen penguji I yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun hingga tesis ini selesai.
8. Dr. Sumarti, M.Hum. sebagai dosen penguji II yang telah memberi kritik dan saran yang sangat membangun hingga tesis ini selesai.
9. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. sebagai validator ahli materi, terima kasih telah menilai, memberi masukan, kritik dan saran yang sangat membangun terhadap produk dari pengembangan tesis ini.
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. sebagai validator ahli media, terima kasih telah menilai, memberi masukan, kritik dan saran yang sangat membangun terhadap produk dari pengembangan tesis ini.
11. Rahmat Prayogi, M.Pd., Bambang Riadi, M.Pd., Drs. Kahfie Nazaruddin, M.Hum., dan Rian Andri Prasetya, M.Pd. sebagai dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung. Terima kasih telah memberikan masukan, dukungan, dan kemurahan hati untuk selalu bersedia membagikan ilmu dan pengalamannya.
12. Bapak/Ibu pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bapak Iqbal Yusuf, S.Pd. selaku pendidik di SMP Negeri 1 Bandar Lampung, Ibu Dra. Eri Wiyadi selaku pendidik di SMP Negeri 2 Bandar Lampung, Ibu Yuwidar selaku pendidik di SMP Negeri 12 Bandar Lampung, dan Ibu Isnawati, S.Pd selaku pendidik di SMP Negeri 41 Bandar Lampung. Terima kasih telah bersedia memberikan data-data yang sangat membantu dalam penyusunan tesis ini.

13. Orang tuaku tercinta, Bapak Tato Sugianto, B.Sc. (Alm) dan Ibu Nursiam yang senantiasa sabar dalam membimbing setiap langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakan serta melimpahkan segenap kasih sayang dan materi yang tiada terhingga.
14. Kakak-kakak dan keponakanku tersayang. Robby Cahyanto, S.Pd., Ressi Banjar Aprian, Oni Puspita Sari, dan Zaidan Mubarak Alfathan yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa dalam hidupku.
15. Tomi Pedriansyah, S.Ars. terima kasih atas kesetiaan, kesabaran, ketulusan, kebaikan dan kesediaan waktu yang selalu siap membantu, dan memberi dukungan kapan pun.
16. Teman, sahabat, sekaligus keluarga baruku, yaitu Jessica Amanda, Yerli Agilia Putri, S.Pd., Nora Mardiyani, S.Pd., dan Shara Rahmawati, S.Pd. terima kasih atas kesediaan waktunya selama ini untuk direpotkan, terima kasih telah menjadi rumah keduku setelah keluargaku yang siap menerima keluh kesahku setiap saat.
17. Sahabatku sedari kecil, Kintan Rinjani, S.H. yang telah memberi dukungan, semangat dan motivasi.
18. Teman-teman angkatan 2020 Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
19. Kakak tingkat dan adik tingkat yang kuliah di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.

20. Almamater tercinta Universitas Lampung.

21. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan tesis ini.

Bandar Lampung, April 2022
Penulis,

Shinta Larasati
NPM 2023041004

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
LEMBAR JUDUL	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR BAGAN.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	8
1.3.2 Kegunaan Penelitian.....	9
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
II. KAJIAN TEORI	
2.1 Bahan Ajar.....	12
2.1.1 Unsur-Unsur Bahan Ajar.....	13
2.1.2 Isi Bahan Ajar.....	14
2.1.3 Prinsip Bahan Ajar	18
2.1.4 Bentuk Bahan Ajar	18
2.1.5 Bahan Ajar Interaktif.....	20
2.2 Elektronik Modul (<i>E-Modul</i>)	21
2.2.1 Karakteristik <i>E-Modul</i>	22
2.2.2 Struktur Format Isi <i>E-Modul</i>	22
2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan <i>E-Modul</i>	23
2.3 <i>E-Modul</i> Interaktif.....	24
2.4 Teks Narasi.....	25
2.4.1 Unsur-Unsur Teks Narasi.....	25
2.4.2 Jenis-Jenis Teks Narasi	27

2.4.3	Mengemukakan Kembali Isi Cerita Fantasi	27
2.4.4	Struktur Narasi	29
2.4.5	Kaidah Kebahasaan Teks Narasi	30
2.4.6	Gagasan Kreatif dalam Teks Narasi	31
2.4.7	Menulis Cerita Fantasi.....	31
2.5	Pembelajaran Teks Narasi Berbasis <i>E-Modul</i> Interaktif.....	32

III. METODE PENELITIAN.

3.1	Rancangan Penelitian	36
3.2	Langkah Pengembangan	36
3.2.1	Pencarian dan Pengumpulan Data	39
a.	Teknik Pengumpulan Data	39
b.	Instrumen Penelitian.....	39
3.2.2	Perencanaan.....	40
3.2.3	Pengembangan Produk Awal	41
3.2.4	Uji Coba Lapangan Awal	41
3.2.4.1	Uji Ahli atau Pakar	41
3.2.4.2	Penilaian Pendidik.....	41
3.2.5	Revisi Produk Utama.....	42
3.2.6	Uji Coba Lapangan Utama	42
3.2.7	Revisi Produk Operasional	42
3.2.8	Uji Coba Lapangan Operasional	42
3.2.9	Penyempurnaan Produk Akhir	43
3.2.10	Diseminasi dan Implementasi	44

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	Pencarian dan Pengumpulan Data	46
4.1.1.1	Analisis Potensi	46
4.1.1.2	Analisis Masalah	49
4.1.1.3	Pengumpulan Data	52
4.1.2	Perencanaan.....	54
4.1.2.1	Perumusan IPK dan Tujuan Pembelajaran.....	55
4.1.2.2	Pemilihan Bahan	62
4.1.2.3	Perumusan Peta Konsep Produk	65
4.1.3	Pengembangan Produk Awal	72
4.1.3.1	Mengubah Modul Cetak Menjadi <i>E-modul</i>	73
4.1.3.2	Tampilan Visual <i>E-modul</i>	76
4.1.3.3	Tampilan Visual Laman Web Pendidik	105
4.1.4	Uji Coba Lapangan Awal (Validasi Desain).....	109
4.1.4.1	Validasi Ahli Materi.....	110
4.1.4.2	Validasi Ahli Media	114
4.1.4.3	Penilaian Praktisi atau Pendidik.....	120
4.1.5	Revisi Produk Tahap I.....	122
4.1.6	Uji Coba Lapangan Utama	138
4.1.6.1	<i>Pretest</i>	138
4.1.6.2	Uji Coba Kelas Kecil.....	143
4.1.7	Revisi Produk Operasional (Tahap II).....	146

4.1.8	Uji Coba Lapangan Operasional	148
4.1.8.1	Uji Coba Kelas Besar	148
4.1.8.2	<i>Posttest</i>	161
4.1.9	Penyempurnaan Produk Akhir	167
4.1.10	Diseminasi dan Implementasi	169
4.1.10.1	Kegiatan Sosialisasi Produk	170
4.1.10.2	Diskusi Terbuka	173
4.1.10.3	Implementasi	175
4.2	Pembahasan	175
4.2.1	Pengembangan Produk	175
4.2.1.1	Kelebihan Produk <i>E-Modul</i> Interaktif.....	180
4.2.1.2	Kelemahan Produk <i>E-Modul</i> Interaktif.....	184
4.2.2	Kelayakan Produk <i>E-Modul</i> Interaktif	185
4.2.3	Efektivitas Produk <i>E-Modul</i>	186
V.	SIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Simpulan.....	187
5.2	Saran.....	188

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Jenis Materi dalam Ranah Pengetahuan	15
3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Bahan Ajar	40
4.1 Hasil Rumusan KI, KD, IPK dan Tujuan Pembelajaran	56
4.2 Sistematika <i>E-Modul</i>	77
4.3 Tampilan Visual <i>E-Modul</i>	78
4.4 Tampilan Visual Laman Web Pendidik	106
4.5 Data Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Materi	110
4.6 Hasil Validasi Ahli MateriAspek Kelayakan Isi	111
4.7 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Penyajian	112
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Kelayakan Bahasa	113
4.9 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Interaktif	114
4.10 Data Hasil Keseluruhan Validasi Ahli Media	115
4.11 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Kegrafikan	116
4.12 Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Interaktif	118
4.13 Hasil Penilaian Pendidik terhadap <i>E-Modul</i>	120
4.14 Hasil Kritik dan Saran Validator Ahli	123
4.15 Tampilan Visual Buku Panduan Peserta Didik	123
4.16 Tampilan Visual Buku Panduan Pendidik	132
4.17 Hasil Keseluruhan <i>Pretest</i>	138
4.18 Hasil <i>Pretest</i> di SMP Negeri 1 Bandar Lampung	139
4.19 Hasil <i>Pretest</i> di SMP Negeri 2 Bandar Lampung	140
4.20 Hasil <i>Pretest</i> di SMP Negeri 12 Bandar Lampung	141
4.21 Hasil <i>Pretest</i> di SMP Negeri 41 Bandar Lampung	142
4.22 Hasil Uji Penggunaan <i>e-modul</i> pada Uji Coba Kelas Kecil	144
4.23 Tampilan Senelum Direvisi	146
4.24 Tampilan Sesudah Direvisi	147
4.25 Hasil Keseluruhan Uji Penggunaan <i>E-modul</i> pada Kelas Besar	149
4.26 Hasil Uji Penggunaan <i>e-modul</i> di SMP Negeri 1 Bandar Lampung ...	150
4.27 Hasil Uji Penggunaan <i>e-modul</i> di SMP Negeri 2 Bandar Lampung ...	153
4.28 Hasil Uji Penggunaan <i>e-modul</i> di SMP Negeri 12 Bandar Lampung..	156
4.29 Hasil Uji Penggunaan <i>e-modul</i> di SMP Negeri 41 Bandar Lampung..	159
4.30 Hasil Keseluruhan Uji Efektivitas	161
4.31 Hasil Uji Efektivitas di SMP Negeri 1 Bandar Lampung	163
4.32 Hasil Uji Efektivitas di SMP Negeri 2 Bandar Lampung	164
4.33 Hasil Uji Efektivitas di SMP Negeri 12 Bandar Lampung	165
4.34 Hasil Uji Efektivitas di SMP Negeri 41 Bandar Lampung	166

4.35	Tampilan Penyempurnaan Produk Akhir	167
4.36	Kegiatan Sosialisasi Produk <i>e</i> -Modul pada Salindia Pemateri	170
4.37	Hasil Diskusi Terbuka terhadap <i>e</i> -Modul	173

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan Borg <i>and</i> Gall	38
3.2 Langkah Penelitian dan Pengembangan <i>E</i> -Modul Teks Narasi	39
4.1 Pemilihan Bahan <i>E</i> -Modul	65
4.2 Peta Konsep <i>E</i> -Modul Pembelajaran Teks Narasi	67
4.3 Proses Pembuatan Aplikasi <i>E</i> -Modul Teks Narasi (Cerita Fantasi) ...	77

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I

1. Surat Penelitian Pendahuluan
2. Transkrip Hasil Wawancara
3. Dokumentasi Bahan Ajar di Sekolah
4. Silabus Bahasa Indonesia Kelas VII
5. Peta Konsep *E*-modul

LAMPIRAN II

1. Lembar Validasi Ahli Materi
2. Lembar Validasi Ahli Media
3. Lembar Kuesioner Penilaian Pendidik
4. Lembar Kuesioner Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelas Kecil
5. Lembar Kuesioner Penilaian Peserta Didik Uji Coba Kelas Besar

LAMPIRAN III

1. Skor Validasi Ahli Materi
2. Skor Validasi Ahli Media
3. Skor Kuesioner Penilaian Pendidik
4. Skor Kuesioner Penilaian Peserta Didik Kelas Kecil
5. Skor Kuesioner Penilaian Peserta Didik Kelas Besar

LAMPIRAN IV

1. Lembar Soal *Pretest* untuk Peserta Didik
2. Lembar Soal *Posttest* untuk Peserta didik
3. Data Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Peserta Didik

LAMPIRAN V

1. Tampilan Bahan Ajar *E*-Modul
2. Tampilan Serangkaian Produk *E*-Modul (Laman Web Pendidik, Buku Petunjuk Penggunaan untuk Peserta Didik, dan Buku Petunjuk Penggunaan untuk Pendidik)

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang baik ialah pembelajaran yang dapat mencapai tujuan dengan mengikuti perkembangan zaman, terbuka, dan fleksibel (Purnomo et al., 2017). Saat ini Indonesia bahkan seluruh dunia sedang terwabah virus Corona yang memaksa segala aktivitas kehidupan manusia dilakukan secara *online* termasuk dengan pembelajaran. Selain itu, Indonesia dituntut untuk menerapkan pendidikan Revolusi Industri 4.0 yang diharapkan dapat melahirkan generasi bangsa yang inovatif di tengah pandemi Covid-19. Situasi tersebut mendukung untuk terlaksananya Pendidikan Revolusi Industri 4.0 di tengah wabah Covid-19 yang berusaha mengaitkan pendidik, peserta didik dengan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat ternyata berdampak luas hingga ke wilayah pembelajaran, salah satunya adalah bahan ajar interaktif. Hal ini tentu merupakan sisi positif dari teknologi informasi bagi dunia pendidikan (Wirandika, 2017). Pendidik dan peserta didik harus berkontribusi dalam memanfaatkan perangkat pembelajaran semaksimal mungkin. Menanggapi perkembangan tersebut, kita sebagai pendidik yang diharapkan mampu menjadi *agent of change* semestinya tidak boleh ketinggalan dengan teknologi pembelajaran baru ini.

Bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya ia didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas (Prastowo, 2011). Dalam bahan ajar interaktif ini, pengguna (peserta didik) terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari.

Selanjutnya, guna meningkatkan pengalaman belajar yang aplikatif bagi peserta didik, tentunya perlu memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan, mencoba dan mengalami (*learning to do*), bahkan hanya sebagai pendengar pasif sebagai penerima segala informasi yang diberikan oleh pendidik.

Terkait pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, salah satu materi yang peneliti fokuskan adalah teks narasi (cerita fantasi) dalam hal ini disandingkan dengan keempat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut dapat diwujudkan dalam pembelajaran teks narasi (cerita fantasi) yang menyesuaikan indikator pencapaian kompetensi (IPK) serta tujuan pembelajaran.

Teks narasi adalah salah satu materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah. Teks narasi merupakan teks yang dibuat untuk menceritakan suatu kejadian atau peristiwa yang terjadi secara kronologis. Pembaca seolah-olah dapat melihat atau mengalami sendiri peristiwa yang terjadi. Kompetensi Dasar (KD) teks narasi terdapat dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 berikut ini.

- 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
- 3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
- 4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual.

- 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa atau aspek lisan.

Bahan ajar yang diberikan pendidik kepada peserta didik harus memenuhi kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum saat ini. Materi pembelajaran perlu dipilih dengan tepat agar dapat membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan sebaik-baiknya. Masalah yang timbul berkenaan dengan ruang lingkup, urutan, pengolahan (pengolahan) dan sumber bahan ajar yang muncul dalam pemilihan bahan ajar. Jenis bahan ajar perlu diidentifikasi atau ditentukan dengan tepat karena setiap jenis bahan ajar memerlukan strategi, media, dan penilaian yang berbeda.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi keterbatasan bahan ajar teks narasi adalah mengembangkan bahan ajar teks narasi. Penelitian ini akan melakukan pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis modul elektronik interaktif (*e-modul*). *E-modul* dipilih untuk penelitian ini karena *e-modul* merupakan bahan ajar yang belum pernah ada dan belum pernah digunakan di sekolah. Bahan ajar teks narasi atau cerita fantasi yang berbasis *e-modul* interaktif belum pernah ada di SMP pada umumnya.

Peneliti menganggap *e-modul* sebagai bahan ajar dengan komponen yang paling lengkap dibandingkan dengan bentuk bahan ajar lainnya. Sebagaimana tercantum dalam Pedoman Pengembangan Bahan Ajar (2008:18) oleh Departemen Pendidikan Nasional, komposisi modul meliputi judul, panduan belajar, KD/MP, informasi pendukung, latihan, tugas/langkah kerja dan penilaian. Adapun bahan ajar lain, tidak memiliki semua komponen ini.

Bahkan dengan integritas komponennya, memungkinkan studi independen terhadap *e*-modul. Pemilihan bahan ajar *e*-modul juga mempertimbangkan kegunaannya di lapangan. Bahan ajar *e*-modul dapat digunakan secara mudah melalui telepon genggam (*handphone*), laptop, komputer dan perangkat lainnya. *E*-modul ini pun dapat langsung dicetak oleh peserta didik menjadi bahan ajar cetak berbentuk modul. *E*-modul ini tidak terpaku dalam sebuah situasi pembelajaran saja, dapat digunakan pada berbagai situasi, penggunaannya dapat fleksibel mengikuti kebutuhan situasi pembelajaran.

Berdasar pada studi pendahuluan melalui wawancara kepada pendidik menyatakan bahwa beberapa SMP di Bandar Lampung belum memiliki produk bahan ajar yang bervariasi. Seperti di SMP Negeri 1, SMP Negeri 2, SMP Negeri 12, dan SMP Negeri 41 Bandar Lampung untuk kompetensi dasar teks narasi, tidak ada bahan ajar yang variatif dan terlalu monoton. Pendidik SMP Negeri 1 Bandar Lampung menyatakan bahwa sumber belajar Bahasa Indonesia kelas VII berupa buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 terbitan dari Kemendikbud dan buku cetak Mandiri (*Mengasah Kemampuan Diri*) terbitan dari Erlangga. Sumber belajar lainnya hanya berupa buku pendukung, yaitu buku kumpulan puisi dan buku cerita rakyat. Media ajar yang digunakan di SMP Negeri 1 Bandar Lampung ini berupa salindia dan video pembelajaran di beberapa KD.

Pendidik di SMP Negeri 2 Bandar Lampung menyampaikan bahwa sumber belajar di SMP Negeri 2 berupa sepasang buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 terbitan dari Kemendikbud, yaitu untuk peserta didik dan untuk pendidik. Sumber belajar lainnya berupa buku PUEBI dan Modul Teks Narasi (*Cerita*

Fantasi) karangan peneliti sendiri. Media yang digunakan berupa video pembelajaran di KD tertentu seperti KD puisi rakyat dan penggunaan *whatsapp group*. SMP Negeri 12 Bandar Lampung menggunakan sumber belajar berupa buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 terbitan dari Kemendikbud dan buku Marbi (Mari Berbahasa Indonesia). Media ajar yang digunakan berupa salindia dan *whatsapp group*.

Pengambilan data terakhir ialah di SMP Negeri 41 Bandar Lampung. SMP ini menggunakan sumber belajar berupa buku teks Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 terbitan dari Kemendikbud untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. Sekolah yang baru berdiri tiga tahun ini tidak memiliki sumber belajar lain. Media ajar yang digunakan berupa *google classroom* dan *whatsapp group*. Berdasar pada wawancara di empat sekolah tersebut, sumber belajar yang digunakan hanya sebatas pada buku teks Kemendikbud revisi 2017, Marbi, dan Mandiri. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“Pengembangan Bahan Ajar Teks Narasi Berbasis *E-Modul Interaktif* untuk Kelas VII SMP”.

Penelitian pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif untuk kelas VII SMP ini merupakan penelitian lanjutan (*continue research*) dari peneliti sendiri. Sebelumnya, di strata satu (S1) peneliti Shinta Larasati (2020) melakukan penelitian pengembangan modul teks narasi berbasis pendekatan kontekstual untuk peserta didik kelas VII SMP. Pada kesempatan kali ini, peneliti ingin lebih melakukan inovasi terhadap pengemasan bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif. Jika pada penelitian sebelumnya produk yang dihasilkan ialah berupa

modul cetak, maka pada penelitian kali ini menghasilkan modul elektronik (*e-modul*) interaktif yang diharapkan sesuai dengan situasi pembelajaran daring saat ini. Tentu kurang efektif bila modul cetak masih digunakan dalam situasi pembelajaran saat ini, sehingga peneliti ingin terus memperbaiki produk penelitian sesuai dengan perkembangan kebutuhan bahan ajar di lapangan.

Terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Marlia et al., 2021) menunjukkan bahwa salah satu sumber belajar dalam bentuk digital, yaitu modul elektronik (*e-modul*) berbasis *3D pageflip professional* dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi dapat mencapai tujuan pembelajaran materi tersebut terlihat dengan meningkatnya keterampilan menulis peserta didik. Penelitian relevan selanjutnya oleh (Apriliande et al., 2020) menunjukkan bahwa bahan ajar multimedia interaktif berupa *e-modul* membaca teks eksposisi melalui SQ3R (*Survey, Question, Read, Recall, dan Review*) menggunakan aplikasi android dapat mewujudkan peserta didik yang terampil, hal tersebut terlihat dari terciptanya karya tulis teks eksposisi berdasarkan pengalaman peserta didik sendiri.

Kemudian, (Tahu, 2019) menunjukkan bahwa pengembangan sebuah modul digital pembelajaran menulis cerita fantasi dengan memadukan nilai-nilai karakter dalam cerita rakyat nusantara meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, terlihat dari kenaikan nilai evaluasi dari keterampilan menulis cerita fantasi saat menggunakan modul digital dan tidak menggunakan. Berikutnya penelitian yang pernah dilakukan oleh (Apriliande et al., 2020) menunjukkan bahwa aplikasi android sebagai sumber belajar dapat dilengkapi dengan fitur-fitur inovatif seperti

bahan tulisan yang lebih dalam, deskripsi kontekstual, penjelasan kata-kata yang tidak dipahami peserta didik, dan contoh audiovisual untuk lebih memperjelas pemahaman peserta didik. Selanjutnya, (Susanto et al., 2016) menunjukkan bahwa produk berupa bahan ajar multimedia untuk teks eksposisi dan teks prosedur dalam pembelajaran yang memenuhi kelayakan dari segi isi, bentuk ekspresi, desain grafis, dan bahasa dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Kelima kajian tersebut dibatasi pada satu keterampilan berbahasa, baik keterampilan menulis maupun keterampilan membaca di samping masing-masing materi. Melalui kelima item pembelajaran tersebut dapat diketahui bahwa penguasaan materi relatif konsisten sebelum menggunakan modul. Kenaikan efektivitas hasil belajar dirasakan setelah menggunakan modul (Putri, 2017).

Penelitian ini tidak menemukan penelitian yang sama, yaitu pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP. Alasan ini pula yang mendorong penulis untuk mengkaji dan mendeskripsikan secara langsung proses, kelayakan, dan efektivitas pengembangan bahan ajar berbasis *e*-modul interaktif. Penelitian ini dilakukan dengan menyandingkan keseluruhan keterampilan berbahasa dengan materi teks narasi (cerita fantasi) yang tentunya sesuai dan berpedoman pada KD pada Kurikulum 2013. Peneliti tertarik mengemas keterampilan berbahasa dengan materi teks narasi dari yang mudah ke yang sulit dengan tetap menerapkan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP?

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP.
3. Menguji efektivitas bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna secara teoretis dan secara praktis.

1. Kegunaan Teoretis Penelitian

Secara teori, penelitian ini dapat membantu memberikan pilihan bahan ajar baru yang seringkali tidak pernah digunakan. Penelitian ini juga membantu untuk mendeskripsikan sistematika ilmiah teks narasi dalam kaitannya dengan pendekatan berbasis teks/jenis yang diterapkan pada Kurikulum 2013.

2. Kegunaan Praktis Penelitian

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi peserta didik, *e*-modul ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menilai hasil belajar mereka sendiri.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini berfungsi sebagai suplemen atau referensi bahan ajar yang dapat digunakan untuk mendorong pembelajaran yang aktif, kreatif, berpusat pada peserta didik dan interaktif.
- c. Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan pengembangan lebih lanjut berbagai bahan ajar.
- d. Bagi peneliti penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan sehubungan dengan diterapkannya pengembangan bahan ajar yang interaktif. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat menciptakan bahan ajar berbasis *e*-modul interaktif yang minim atau tidak ada kekurangan.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup ilmu sebagai berikut.

Produk bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif menggunakan gawai bersistem andorid sehingga pembelajarannya akan disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis teknologi atau digital. Kompetensi Dasar (KD) pada penelitian ini merujuk pada Kurikulum 2013 edidi revisi yang terdapat pada kelas VII SMP, yakni KD 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar, KD 3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar, KD 4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual, dan KD 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa atau aspek lisan.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul untuk kelas VII di beberapa SMP yang ada di Bandar Lampung, yaitu SMP Negeri 1, SMP Negeri 2, SMP Negeri 12, dan SMP Negeri 41 Bandar Lampung.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pendidik serta peserta didik SMP Negeri 1, SMP Negeri 2, SMP Negeri 12, dan SMP 41 Bandar Lampung.

4. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di empat SMP di Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

- a. SMP Negeri 1 Bandar Lampung dengan alamat Jalan Mr. Gele Harun No.30, Rawa Laut, Enggal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213.
- b. SMP Negeri 2 Bandar Lampung dengan alamat Jalan Pramuka No.108, Rajabasa, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35144.
- c. SMP Negeri 12 Bandar Lampung dengan alamat Jalan Prof. M. Yamin No. 39, Rawa Laut, Kec. Enggal, Kota Bandar Lampung, Lampung 35213.
- d. SMP Negeri 41 Bandar Lampung dengan alamat Jalan Yos Sudarso No. KM. 10, RW 4, Karang Maritim, Kec. Panjang, Kota Bandar Lampung, Lampung 35243.

5. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan surat izin penelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Penelitian ini dimulai dari 24 Agustus 2021 hingga April 2022. Waktu penelitian tersebut dimulai dari studi pendahuluan, analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk, validasai produk, hingga uji coba produk.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar adalah seperangkat topik yang disusun secara sistematis untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tim Pengembang Kurikulum dan Pembelajaran MKPD (Ibrahim, 2012) merangkum konsep bahan ajar, bahwa bahan atau materi pembelajaran pada dasarnya adalah “isi” dari kurikulum, yaitu memiliki topik/subtopik dan rinciannya berupa mata pelajaran atau bidang studi. Secara umum, isi kurikulum dapat dibagi menjadi tiga unsur utama, yaitu logika (pengetahuan tentang benar dan salah berdasarkan prosedur ilmiah), etika (pengetahuan tentang baik dan buruk) berupa nilai moral, dan estetika (pengetahuan tentang indah-jelek) dalam bentuk konten nilai seni. Menurut taksonomi Bloom dkk., materi pembelajaran berbentuk tiga ranah, meliputi kognitif (pengetahuan), afektif (sikap/nilai), dan psikomotor (keterampilan).

Dari pengertian tersebut, diketahui bahwa jika buku atau audio, video dan program komputer memuat pokok bahasan perancangan sistem yang “disengaja”, sekalipun dijual di pasar bebas, maka bahan-bahan tersebut dapat disebut bahan ajar. Namun, kita tidak dapat menyebutnya sebagai bahan ajar jika tidak dirancang

dengan sengaja atau terencana. Itulah perbedaan antara bahan ajar dan bukan bahan ajar.

2.1.1 Unsur-Unsur Bahan Ajar

Bahan ajar adalah susunan bahan yang dikumpulkan dan dihasilkan secara sistematis dari berbagai sumber belajar. Oleh karena itu, bahan ajar mengandung unsur-unsur tertentu (Prastowo, 2011). Untuk mampu membuat bahan ajar yang baik, kita tentu harus memahami unsur-unsur tersebut.

1. Petunjuk Belajar

Komponen pertama meliputi petunjuk bagi pendidik dan peserta didik. Ini menjelaskan bagaimana pendidik harus mengajarkan materi kepada peserta didik, dan bagaimana peserta didik harus mempelajari materi yang terkandung dalam materi tersebut.

2. Kompetensi yang akan Dicapai

Tujuan dari bagian kedua adalah kompetensi yang ingin dicapai peserta didik. Sebagai pendidik, kita harus menjelaskan dan mencantumkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dikuasai peserta didik dalam buku teks yang kita tulis. Oleh karena itu, tujuan yang harus dicapai peserta didik sudah jelas.

3. Informasi Pendukung

Informasi tambahan adalah berbagai informasi tambahan yang dapat melengkapi bahan ajar dan memudahkan peserta didik untuk menguasai pengetahuan yang telah dipelajarinya. Selain itu, pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan lebih komprehensif.

4. Latihan-Latihan

Bagian keempat ini merupakan format tugas yang memungkinkan peserta didik mempraktekkan kemampuannya setelah mempelajari materi. Dengan cara ini, kemampuan yang telah mereka pelajari akan terasah dan dikuasai dengan bertambahnya kedewasaan.

5. Petunjuk Kerja atau Lembar Kerja

Instruksi kerja atau lembar kerja adalah langkah-langkah prosedural tentang cara melakukan kegiatan atau praktik dan sebagainya.

6. Evaluasi

Komponen terakhir adalah bagian dari proses evaluasi. Sebab, pada bagian penilaian, peserta didik disajikan sejumlah pertanyaan untuk mengukur seberapa baik peserta didik telah menguasai kompetensi setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, kita dapat memahami keefektifan bahan ajar yang kita hasilkan atau proses pembelajaran yang kita selenggarakan. Apabila ditemukan masih banyak peserta didik yang belum menguasainya pada saat ini, maka perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran.

2.1.2 Isi Bahan Ajar

Dari pengertian bahan ajar (*instructional materials*), bahan ajar pada umumnya merupakan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik guna mencapai standar kemampuan dan kemampuan dasar yang telah ditentukan.

1. Pengetahuan

Pengetahuan mencakup empat bidang materi studi yang berbeda.

Tabel 2.1 Jenis Materi dalam Ranah Pengetahuan

No.	Jenis	Pengertian	Contoh
1.	Fakta	Segala sesuatu yang berwujud kenyataan dan kebenaran, meliputi nama benda, peristiwa sejarah, lambang, nama tempat, nama orang, nama bagian atau susunan benda, dan lain-lain.	a. RI merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945. b. Seminggu ada tujuh hari. c. Ibu kota Negara RI adalah Jakarta d. Ujung Pandang terletak di Sulawesi Selatan.
2.	Konsep	Semua hal dapat dipikirkan untuk menghasilkan bentuk makna baru, termasuk definisi, makna, karakter, esensi, konten, dll.	Sejarah adalah pengetahuan atau gambaran tentang peristiwa dan peristiwa yang benar-benar terjadi di masa lampau.
3.	Prinsip	Posisi utama dan paling penting, termasuk teorema, rumus, maksim, asumsi, paradigma, teorema, dan hubungan antar konsep yang menggambarkan kausalitas	Air mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah. Oleh karena itu, jika parit drainase akan dibuat, harus diturunkan, tidak ditinggikan atau ditinggikan.
4.	Prosedur	Langkah-langkah sistematis atau berurutan yang berhubungan dengan suatu kegiatan dan kronologi yang sistematis.	Langkah-langkah pembuatan bahan ajar adalah sebagai berikut: Langkah pertama adalah menyiapkan analisis kebutuhan bahan ajar, meliputi analisis kurikulum, analisis sumber belajar, pemilihan dan penentuan bahan ajar. Langkah kedua adalah membuat peta buku teks. Langkah terakhir adalah membuat buku teks berdasarkan struktur buku teks

2. Keterampilan

Keterampilan adalah bahan atau materi pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir, memilih, menggunakan bahan, menggunakan peralatan, dan teknik kerja. Dari tingkat keterampilan seseorang, aspek keterampilan dapat dibedakan menjadi gerakan awal, gerakan semi rutin, dan gerakan biasa (mahir). Keterampilan itu sendiri perlu disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dengan memperhatikan bakat, minat dan harapan siswa tersebut. Tujuannya agar mereka dapat memperoleh keterampilan kerja (vokasional) yang secara holistik didukung oleh kecakapan hidup.

3. Sikap atau Nilai

Sikap atau nilai adalah materi pembelajaran yang berkaitan dengan sikap ilmiah, seperti di bawah ini.

- a. Nilai-nilai kebersamaan, yaitu mampu bekerja sama dengan orang lain yang berbeda ras, agama, dan kelas sosial.
- b. Nilai kejujuran, yaitu mampu melakukan pengamatan atau percobaan secara jujur dan tidak memanipulasi data hasil pengamatan.
- c. Nilai kasih sayang, yaitu tidak membedakan orang lain dengan karakteristik dan kemampuan sosial ekonomi yang berbeda, karena semua adalah ciptaan Tuhan.
- d. Nilai tolong-menolong, yaitu bersedia membantu mereka yang membutuhkan tanpa meminta atau mengharapkan imbalan apa pun.
- e. Nilai semangat dan minat belajar, yaitu memiliki semangat, minat dan rasa ingin tahu.

- f. Nilai semangat kerja, yaitu memiliki rasa kerja keras dan kerja keras.
- g. Bersedia menerima pendapat orang lain, rendah hati, tidak takut dikritik, dan tahu kesalahan diri sendiri, sehingga bisa membuka hati untuk menerima saran orang lain dan tidak merasa tersakiti.

2.1.3 Prinsip Bahan Ajar

Berikut prinsip-prinsip bahan ajar (Nasional, 2006).

1. Prinsip relevansi artinya keterkaitan. Materi pembelajaran hendaknya relevan atau ada kaitan atau ada hubungannya dengan pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar. Sebagai misal, jika kompetensi yang diharapkan dikuasai peserta didik berupa menghafal fakta, maka materi pembelajaran yang diajarkan harus berupa fakta atau bahan hafalan.
2. Prinsip konsistensi artinya keseimbangan. Jika peserta didik harus menguasai keempat kemampuan dasar tersebut, maka buku ajar yang harus diajarkan juga harus memuat keempatnya. Misalnya, peserta didik harus menguasai kompetensi dasar mahir membaca Al-Qur'an, maka materi yang diajarkan juga harus mencakup tata cara membaca, praktik membaca, dan sebagainya.
3. Asas kecukupan artinya materi yang diajarkan harus cukup untuk membantu peserta didik menguasai kemampuan dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, juga tidak terlalu banyak.

2.1.4 Bentuk Bahan Ajar

Para ahli telah membuat beberapa klasifikasi dari berbagai bahan ajar. Saat mengklasifikasikan, gunakan kriteria berikut sebagai referensi.

1. Bahan Ajar Menurut Bentuknya

Bahan ajar menurut bentuknya dibagi menjadi empat jenis berikut.

- a. Bahan cetak (*printed*), yaitu beberapa bahan yang disiapkan di atas kertas yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran atau untuk menyampaikan informasi (Riyadi & Qamar, 2017). Misalnya *handout*, buku, modul, LKS, brosur, *flyer*, *flipchart*, foto atau gambar, dan model atau maket.
- b. Bahan ajar dengar atau program audio, yaitu semua sistem yang secara langsung menggunakan sinyal radio dan dapat diputar atau didengar oleh satu orang atau sekelompok orang. Misalnya kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio.
- c. Bahan ajar pandang dengar (audio-visual), yaitu segala sesuatu yang dapat menggabungkan sinyal audio dengan gambar bergerak. Misalnya, disk video dan film.
- d. Bahan ajar interaktif, yaitu kombinasi dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dapat dimanipulasi atau dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol urutan dan perilaku alami presentasi.

2. Bahan Ajar Menurut Cara Kerjanya

Berdasar pada cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi lima bentuk, yaitu sebagai berikut.

- a. Bahan ajar yang tidak diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang tidak memerlukan peralatan proyektor untuk memproyeksikan isinya, sehingga memungkinkan siswa untuk langsung menggunakan (membaca, menonton, dan mengamati) bahan ajar tersebut. Misalnya, foto, diagram, presentasi, model, dan lainnya.
- b. Bahan ajar yang diproyeksikan, yaitu bahan ajar yang mengharuskan siswa menggunakan dan/atau mempelajari proyektor. Misalnya *slide*, transparansi *overhead*, dan proyeksi komputer.
- c. Bahan ajar audio, yaitu bahan ajar yang direkam dalam media perekam berupa sinyal audio. Untuk menggunakannya kita harus membutuhkan media player perekam, seperti *tape player*, *CD player*, *multimedia player*, dan lainnya. Contoh bahan ajar tersebut antara lain kaset, CD, *flash disk*.
- d. Bahan ajar video, yaitu bahan ajar yang membutuhkan pemutar, biasanya pemutar *video tape*, pemutar VCD, pemutar DVD.
- e. Bahan ajar komputer (media), yaitu segala macam bahan ajar non cetak yang memerlukan komputer untuk menampilkan sesuatu untuk dipelajari. Misalnya, instruksi yang dimediasi komputer dan multimedia atau hypermedia berbasis komputer.

3. Bahan Ajar Menurut Sifatnya

Berdasar pada sifatnya, bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu sebagai berikut (Anggraeni, 2021).

- a. Bahan ajar yang berbasiskan cetak, seperti buku, pamflet, panduan belajar siswa, bahan ajar, buku kerja siswa, peta dan bagan, foto materi, serta majalah dan koran.

- b. Bahan ajar yang berhubungan dengan teknologi, seperti kaset audio, siaran radio, *slide*, tayangan *slide*, film, kaset video, siaran televisi, video interaktif, tutorial berbasis komputer, dan multimedia.
- c. Bahan ajar untuk praktik atau proyek, seperti *kit sains*, lembar observasi, lembar wawancara, dan lainnya.
- d. Bahan ajar yang diperlukan untuk tujuan interaksi manusia (terutama tujuan pendidikan jarak jauh), seperti telepon, telepon genggam, konferensi video, dan lainnya.

2.1.5 Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif dapat diartikan sebagai bahan ajar aktif yang artinya dirancang untuk dapat mengembalikan perintah kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Buku teks ini tidak seperti buku teks cetak atau model (*prototipe*), mereka pasif dan tidak memiliki kendali atas penggunaannya. Dalam bahan ajar interaktif ini, pengguna (peserta didik) melakukan interaksi dua arah dengan bahan ajar yang dipelajari. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke-5, kata “interaksi” berarti tindakan timbal balik atau hubungan timbal balik yang aktif.

Sementara itu, menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam (Mulyati et al., 2016) bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang dimanipulasi oleh pengguna untuk mengontrol perintah atau perilaku alami dari

presentasi. Seringkali, bahan ajar multimedia dirancang secara lengkap, mulai dari instruksi hingga penilaian.

2.2 Elektronik Modul (*E-Modul*)

E-modul adalah bahan ajar mandiri yang disusun dan disajikan secara sistematis dalam format elektronik. *E-modul* merupakan pengembangan dan adaptasi dari modul cetak yang disajikan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Menurut (Sugihartini & Jayanta, 2017) elektronik modul merupakan suatu pengembangan dan mengadaptasi modul cetak yang disajikan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan (Tia, 2020) yang menyatakan bahwa *e-modul* interaktif adalah bahan ajar yang dipublikasikan secara digital, tidak hanya berupa teks dan gambar, tetapi juga dapat berupa audio, video, dan link aktif.

(Tia, 2020) menjelaskan *e-modul* adalah bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis dalam satuan pelajaran tertentu, dan disajikan dalam format elektronik. *E-modul* juga dapat menyisipkan gambar, audio, video, animasi, dan tautan interaktif yang diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar. Lebih lanjut, (Tia, 2020) menyatakan bahwa *e-modul* interaktif adalah bahan ajar yang terdiri dari materi, metode, kendala dan metode penilaian yang dirancang secara menarik dan sistematis untuk mencapai kompetensi dan sub kompetensi.

E-modul sebagai bahan ajar mandiri memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan modul cetak (tradisional). Perbedaan antara *e-modul* dan modul cetak adalah format penyajiannya. *E-modul* memerlukan peralatan dan aplikasi

tertentu untuk menggunakannya. Aplikasi yang digunakan untuk menjalankan *e-modul* adalah *ebook reader*. Aplikasi ini digunakan melalui perangkat pengguna dan dapat diakses kapan saja, di mana saja. Sifat interaktif *e-modul* dapat dikatakan sebagai sifat timbal balik peserta didik setelah membaca materi yang disajikan dalam modul elektronik. Pengguna dapat memanfaatkan tombol interaktif pada *e-Modul*, yang tidak tersedia saat menggunakan modul cetak.

2.2.1 Karakteristik E-Modul

E-modul memiliki karakteristik *stand alone*, yaitu modul dikembangkan tidak tergantung pada media lain. Karakteristik *e-modul* menurut (Prastowo, 2011) meliputi 1) *self instructional*, mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain, 2) *user friendly*, *e-modul* hendaknya bersahabat dengan pemakainya, 3) *self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi atau sub-kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh antara tujuan awal dan tujuan akhir modul harus dirumuskan secara jelas dan terukur, 4) materi dikemas dalam unit-unit kecil dan tuntas, 5) tersedia contoh, ilustrasi, soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya, 6) materinya *up to date* dan kontekstual, 7) bahasa sederhana lugas komunikatif, 8) terdapat rangkuman materi pembelajaran, dan 9) tersedia instrumen penilaian untuk melakukan *self assessment*.

2.2.2 Struktur Format Isi E-Modul

Berikut ini adalah contoh format *e-modul* yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna akan keteraturan dalam strukturnya. Struktur format *e-modul* dibagi menjadi tiga bagian utama. Pertama, sebelum

memulai materi meliputi judul, pendahuluan, daftar isi, latar belakang, deskripsi singkat, standar kompetensi, peta konsep, manfaat, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan modul elektronik. Saat memberikan materi pada bagian kedua, yaitu kompetensi dasar, topik, deskripsi materi, judul, abstrak, latihan atau tugas. Ketiga, bagian setelah materi atau bagian akhir *e*-modul, meliputi penilaian diri, tindak lanjut, harapan, glosarium, daftar pustaka, dan kunci jawaban.

2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan *E*-modul

Berikut keunggulan dan kelemahan *e*-modul menurut Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Panduan Praktis Penyusunan *E*-modul Pembelajaran (Triyono, 2021).

a. Keunggulan

E-modul memiliki keunggulan tersendiri dibanding bahan ajar lainnya, yaitu 1) meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan, 2) setelah dilakukan evaluasi, pendidik dan peserta didik mengetahui benar, pada modul yang mana peserta didik telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil, 3) bahan pelajaran terbagi lebih merata, 4) pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik, dan 5) penyajian yang bersifat statis pada *e*-modul dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.

b. Kelemahan

E-modul juga memiliki kelemahan, yaitu 1) pengembangan produk membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sedikit, 2) mengidentifikasi tingginya disiplin belajar

yang mungkin dimiliki peserta didik pada umumnya, terutama peserta didik yang belum dewasa, 3) membutuhkan tingkat ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus memantau proses pembelajaran, memotivasi dan penyuluhan kepada peserta didik.

2.3 E-modul Interaktif

Menurut (Andika, 2019) *e-modul* interaktif ialah sebuah modul elektronik (*e-modul*) berisikan sejumlah rangkaian kegiatan pembelajaran dalam materi tertentu yang disusun dengan cara sistematis, terarah, dan operasional guna membantu peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan jelas dan telah dirumuskan dengan cara khusus yang dalam penggunaannya dilakukan dengan atau tanpa bimbingan dari pendidik secara elektronik tingkat kompleksitasnya dan dikombinasikan dengan beberapa media pembelajaran bersifat interaktif guna melibatkan sebuah perilaku alami atau perintah dari suatu presentasi.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, (Deliany et al., 2019) menambahkan bahwa *e-modul* interaktif sama dengan bahan ajar yang berfasilitas multimedia (alat yang mampu membagikan berbagai macam bentuk informasi yang berbentuk digital). Sebuah pembelajaran yang melibatkan teknologi informasi serta komunikasi dapat sangat membantu pendidik dalam menyampaikan isi materi yang akan dipelajari oleh peserta didiknya. Jika pembelajaran menggunakan multimedia termasuk di dalamnya *e-modul* interaktif ini, maka materi tertentu akan lebih mudah untuk dimodifikasi menjadi jauh lebih menarik dari bahan ajar cetak lainnya. Selanjutnya, *e-modul* interaktif adalah salah satu bahan ajar yang adaptif, kreatif, serta inovatif terkait dengan perkembangan teknologi sehingga

peserta didik dapat belajar secara senang, nyaman, dan mandiri meski pun tanpa pendidik (Prastowo, 2011).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *e*-modul interaktif merupakan bahan ajar yang proses penerbitannya berbentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau gabungan dari keduanya (perpaduan dari berbagai media), bertujuan agar peserta didik tidak mudah bosan, jauh lebih aktif, dan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

2.4 Teks Narasi

Narasi berasal dari kata *to narrate* yang artinya menceritakan. Cerita adalah rangkaian atau urutan kronologis peristiwa, baik fakta maupun fiksi. (Gorys, 2007) menganggap narasi sebagai bentuk wacana yang bertujuan untuk menggambarkan secara jelas kepada pembacanya apa yang telah terjadi. Bentuk karangan ini mencoba untuk menceritakan satu atau lebih peristiwa yang seolah-olah pembaca dapat melihat dan mengalami peristiwa tersebut.

2.4.1 Unsur-Unsur Teks Narasi

Berikut ini adalah unsur-unsur atau komponen-komponen yang membentuk sebuah teks narasi (Gorys, 2007).

1. Alur

Alur adalah interelasi fungsional antara unsur-unsur narasi yang timbul dari tindak-tanduk, karakter, suasana hati (pikiran) dan sudut, serta ditandai oleh klimaks-klimaks dalam rangkaian tindak-tanduk itu, yang sekaligus menandai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan narasi (Gorys, 2007).

Alur dibagi menjadi tiga jenis, yaitu alur maju, alur mundur, dan alur campuran dari keduanya.

2. Tindak-Tanduk

Tindak-tanduk atau perbuatan adalah segala tingkah laku yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam sebuah narasi. Tanpa rangkaian tindak-tanduk, maka sebuah narasi akan berubah menjadi deskripsi, karena semuanya dilihat dari keadaan statis. Rangkain tindak-tanduk atau perbuatan menjadi landasan utama untuk menciptakan sifat dinamis pada sebuah narasi (Gorlys, 2007).

3. Latar

Latar adalah lingkungan tempat peristiwa terjadi. Termasuk dalam latar ini adalah tempat atau ruang yang diamati, waktu, hari, tahun, atau periode sejarah (Arini et al., 2018).

4. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah posisi atau penempatan diri pengarang dalam ceritanya, atau dari mana ia melihat peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita (Arini et al., 2018).

5. Karakter dan Karakterisasi

Karakter dan karakterisasi juga dicapai melalui tokoh atau karakter lain yang berinteraksi dalam pengisahan. Penulis harus menetapkan apakah perlu menggunakan deskripsi untuk menyajikan karakter itu, atau menyerahkannya kepada karakter-karakter lain dalam narasi untuk membicarakan karakter tokoh lainnya.

2.4.2 Jenis-Jenis Teks Narasi

Narasi dapat dibagi menjadi dua jenis, fiksi dan nonfiksi yang akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini.

1. Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris bertujuan menggugah pikiran pembaca guna memahami apa yang dikisahkan. Sasarannya adalah rasio, yaitu perluasan pengetahuan para pembaca sesudah membaca kisah tersebut.

2. Narasi Sugestif

Tujuan atau sasaran utamanya bukan memperluas pengetahuan seseorang, tetapi berusaha memberi makna atas peristiwa atau kejadian itu sebagai suatu pengalaman. Sasarannya adalah makna peristiwa atau kejadian itu, maka narasi sugestif selalu melibatkan daya khayal (imajinasi). Narasi sugestif merupakan suatu rangkaian peristiwa yang disajikan sekian macam sehingga merangsang daya khayal para pembaca.

2.4.3 Mengemukakan Kembali Isi Cerita Fantasi

Mengemukakan kembali isi cerita fantasi dapat dilakukan melalui dua buah cara, yaitu secara tertulis dan secara lisan. Berikut penjelasan lebih rincinya.

a. Mengemukakan Kembali Isi Cerita Fantasi Secara Tertulis

Cara mudah untuk menulis kembali sebuah cerita fantasi adalah sebagai berikut.

1. Membaca cerita fantasi secara keseluruhan dan saksama

Langkah pertama ialah dengan membaca keseluruhan cerita fantasi dengan cermat dan teliti. Kegiatan ini berfungsi untuk memahami isi keseluruhan

cerita fantasi. Tidak dapat dilakukan dengan membaca sebagian atau kutipan singkatnya saja.

2. Menentukan unsur intrinsik cerita fantasi

Setelah membaca keseluruhan maka akan dapat menentukan unsur-unsur pembangun cerita fantasi, mulai dari tokoh, watak tokoh, latar, urutan peristiwa, hingga pesan yang disampaikan pengarang melalui ceritanya.

3. Menentukan peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita fantasi

Menentukan peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam cerita fantasi merupakan hal pokok yang harus dilakukan. Hal yang harus dilakukan ialah menuliskan atau mendata peristiwa penting apa saja yang terjadi atau dialami tokoh dalam cerita fantasi tersebut. Peristiwa tersebut bisa merupakan kejadian atau konflik utama yang merupakan inti isi cerita fantasi.

4. Mengembangkan peristiwa menjadi cerita fantasi dengan kalimat sendiri

Langkah terakhir ini, dituntut untuk mengkreasikan rangkaian atau urutan peristiwa-peristiwa tersebut menjadi satu kesatuan cerita fantasi yang utuh dengan menggunakan bahasa atau kalimat sendiri yang mudah dipahami.

Pada tahap ini dituntut untuk mengemas sendiri cerita fantasi yang baru berdasarkan ide cerita fantasi yang sama dengan cerita fantasi yang dibaca atau didengar.

b. Mengemukakan Kembali Isi Cerita Fantasi Secara Lisan

Isi cerita fantasi dapat dikemukakan secara lisan. Sebelum bercerita, dituntut untuk memahami terlebih dahulu unsur-unsur intrinsik cerita fantasi yang bersangkutan. Berikut cara menceritakan kembali cerita fantasi berikut.

1. Membaca keseluruhan kisah atau peristiwa dalam cerita fantasi
2. Mencatat tokoh-tokoh dalam cerita fantasi
3. Mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam cerita fantasi
4. Mencatat latar cerita fantasi
5. Menceritakan kembali cerita fantasi berdasarkan tokoh, peristiwa, dan latar yang telah dicatat
6. Memperhatikan penampilan dan gerakan tubuh
7. Memperhatikan intonasi, irama, artikulasi, dan lafal
8. Menceritakan bagian pembuka, inti, dan penutup secara urut
9. Mengakhiri dengan penutup cerita santun

2.4.4 Struktur Narasi

Berikut merupakan struktur narasi berdasarkan bagian-bagian alur.

1. **Bagian Pendahuluan**

Bagian ini merupakan pengenalan tokoh, lokasi dan waktu peristiwa, serta pengantar konflik yang akan terjadi.

2. **Bagian Perkembangan**

Bagian tengah adalah batang tubuh utama dari semua aksi karakter, dan bagian ini mencakup adegan yang berusaha menambah ketegangan, atau kekhawatiran tentang komplikasi yang berkembang dari situasi aslinya.

3. **Bagian Penutup**

Akhir cerita adalah titik di mana tindakan di seluruh narasi mendapatkan makna yang penuh dan lengkap. Pada bagian inilah pembaca terinspirasi untuk memahami makna cerita secara utuh. Bagian ini juga merupakan tempat struktur dan makna memperoleh fungsi penuh.

2.4.5 Kaidah Kebahasaan Teks Narasi

Kaidah kebahasaan adalah aturan atau prinsip yang digunakan dalam membentuk kata dan kalimat sebagai ciri atau pembeda dalam hal ini cerita fantasi dengan jenis teks lainnya. Terdapat enam kaidah kebahasaan dalam cerita fantasi, sebagai berikut.

1. Penggunaan kata ganti dan nama orang sebagai sudut pandang penceritaan
2. Penggunaan kata yang mencerap panca indera dalam diskripsi latar (tempat, waktu, dan suasana)
3. Menggunakan pilihan kata dengan makna kias dan makna khusus

Makna kiasan atau asosiatif adalah makna kata atau leksem yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul pada penyapa atau pesapa. Makna kias ini berhubungan dengan masyarakat pemakai bahasa, pemakai, pribadi, perasaan, dan nilai-nilai itu. Makna kiasan dibedakan atas makna konotatif, stilistik, afektif, reflektif, kolokatif, dan idiomatik. Berbeda dengan makna kias, makna khusus memiliki arti makna ujaran yang lebih sempit daripada makna pusatnya. Misalnya, dokter bermakna ‘orang yang ahli dalam hal penyakit dan pengobatan’ akan menjadi makna khusus, jika menjadi kata dokter gigi yang berarti ‘orang yang ahli dalam hal penyakit dan pengobatan gigi dan mulut’ (Sumarti: 2017).

4. Kata sambung penanda urutan waktu

Kata sambung urutan waktu, contohnya setelah itu, sementara itu, bersamaan dengan itu, tiba-tiba, ketika, sebelum, dan sebagainya.

Penggunaan kata sambung uruan waktu untuk menandakan datangnya tokoh lain atau perubahan latar, baik latar suasana, waktu, dan tempat.

5. Penggunaan kata/ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah).
6. Penggunaan dialog/kalimat langsung dalam cerita

2.4.6 Gagasan Kreatif dalam Teks Narasi

Menurut (Kartini, 2018) menyajikan dapat diartikan menyediakan atau mengemukakan. Pada saat mengemukakan gagasan, penulis bukan hanya memilih cara pengembangan alinea, tapi juga memilih cara menyajikan informasi, yaitu secara verbal, visual, atau matematikal. Gagasan memiliki arti hasil pemikiran atau ide. Suatu ide atau gagasan yang ada dalam pikiran dapat dituangkan ke dalam bentuk tulisan. Kreatif adalah sesuatu yang berbeda. Melihat sesuatu dengan cara yang tidak biasa. Lalu, dipelajari agar bisa direalisasikan. Orang kreatif selalu mampu menciptakan hal-hal baru yang luar biasa.

Berdasar pada uraian di atas dapat disimpulkan bahwa menyajikan gagasan kreatif adalah kemampuan mengemukakan atau menciptakan ide atau gagasan yang baru dalam memecahkan masalah. Gagasan kreatif yang menarik akan menghasilkan cerita fantasi yang menarik pula.

2.4.7 Menulis Cerita Fantasi

Berikut langkah-langkah menulis cerita fantasi.

1. Merencanakan

Mencari ide dengan membuat fantasi dari topik lingkungan, kecanggihan teknologi, para pahlawan, atau topik lain yang menarik. Membuat sinopsis atau ringkasan cerita yang merupakan ringkasan kejadian dari awal sampai akhir cerita lengkap dengan tokoh, alur, latar dan sebagainya.

2. Mengembangkan Produk

Mengembangkan tiap bagian sehingga menjadi cerita fantasi yang menarik.

3. Memberi Judul yang Menarik

Memberi judul yang menarik dari cerita yang dibuat

4. Menelaah untuk Merevisi

Menelaah hasil tulisan dengan panduan teori.

5. Memublikasikan

Karya-karya tersebut dapat dibukukan sendiri dan diberikan kepada perpustakaan sekolah sebagai koleksi.

2.5 Pembelajaran Teks Narasi Berbasis *E*-modul Interaktif

Kurikulum 2013 merupakan acuan dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan Kurikulum 2013 terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia mengacu pada pembelajaran berbasis teks. Penggunaan teks sebagai sarana pembelajaran digunakan untuk mengatasi masalah yang sering kali dihadapi pendidik.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003 memaparkan Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 diketahui bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi dua arah yang sengaja dirancang untuk dilakukan pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar.

Setiap pembelajaran di sekolah memiliki tujuan pembelajaran tersendiri sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dalam kompetensi dasar yang berlaku. Tercapainya tujuan pembelajaran tidaklah mudah, terdapat berbagai bentuk problematik pembelajaran yang harus dilewati pendidik dan peserta didik. Salah satu cara mengatasi problematik pembelajaran yang beragam tersebut dengan

menciptakan atau mengembangkan bahan ajar baru yang menarik minat peserta didik.

Pembelajaran di masa pandemi Covid-19 menuntut pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan proses KBM di rumah. Selain itu, pendidikan Revolusi Industri 4.0 mendorong tercapainya pembelajaran yang mengaitkan pendidik, peserta didik, dan kemajuan teknologi. Pembelajaran teks narasi atau cerita imajinasi berbasis *e-modul* interaktif menjadi salah satu solusi dalam menjawab segala problematik saat ini. *E-modul* interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar *online* maupun *offline*. Pemakaiannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik.

Pembelajaran teks narasi atau cerita imajinasi berbasis *e-modul* interaktif dapat diimplementasikan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP di semester ganjil. Pembelajaran berbasis *e-modul* interaktif berusaha mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*). Melalui *e-modul* interaktif ini peserta didik sebagai pengguna *e-modul* dapat berinteraksi secara langsung terhadap bahan ajar tersebut. *E-modul* interaktif dapat langsung memberikan respon balik terhadap stimulus peserta didik maupun sebaliknya.

Pembelajaran teks narasi berbasis *e-modul* interaktif mengemas materi ajar sekaligus alat evaluasinya menjadi lebih menarik. Melalui bahan ajar ini pembelajaran teks narasi atau cerita fantasi dapat berlangsung secara mandiri. Peserta didik tidak perlu lagi berpatokan hanya kepada pendidik atau buku pelajarannya saja. Tentunya *e-modul* dirancang semudah mungkin untuk digunakan (*user friendly*).

Pembelajaran teks membawa peserta didik sesuai dengan perkembangan berfikirnya, menyelesaikan permasalahan kehidupan nyata dengan berpikir kritis dan kreatif. Pada kenyataannya, masalah kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari kehadiran teks. Ketika mengerjakan suatu hal atau membuat resep makanan perlu digunakan teks arahan (prosedur), ketika melaporkan hasil penelitian dengan lingkungan sekitar maka teks laporan hasil observasi diterapkan, ketika mencari kompromi antarpihak yang bermasalah maka teks negosiasi perlu dibuat, kemudian ketika mengkritik pihak lain maka sangat diperlukan teks anekdot.

Selain teks sastra nonnaratif tersebut, terdapat pula teks cerita naratif dengan fungsi sosial yang berbeda. Tentu pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut peserta didik untuk menguasai keseluruhan materi ajar tersebut, tidak hanya satu jenis teks saja. Tujuan dari teks narasi atau cerita imajinasi ialah menceritakan sebuah kejadian. Berdasarkan Kurikulum 2013 teks narasi yang dimaksud lebih kepada cerita imajinasi atau fantasi. Cerita fantasi memberikan hiburan bagi pembaca, biasanya disisipkan juga nasehat atau pesan moral dari pengarang.

Salah satu materi ajar di kelas VII SMP ialah teks narasi atau cerita fantasi berdasarkan KD dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018 berikut ini.

- 3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
- 3.4 Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita imajinasi) yang dibaca dan didengar.
- 4.3 Menceritakan kembali isi teks narasi (cerita imajinasi) yang didengar dan dibaca secara lisan, tulis, dan visual.
- 4.4 Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita imajinasi secara lisan dan tulis dengan memperhatikan struktur, penggunaan bahasa atau aspek lisan.

Pembelajaran teks narasi (cerita imajinasi) berbasis *e*-modul interaktif dikemas dalam bentuk *software* atau sejenis aplikasi yang dapat diunduh oleh ponsel maupun komputer. *E*-modul interaktif memuat sejumlah rangkaian struktur modul pada umumnya yang memuat materi teks narasi. Materi teks narasi di dalam *e*-modul disajikan secara lengkap mengikuti KD dalam Kurikulum yang berlaku. Materi dikemas secara kontekstual dan bertahap mulai dari yang mudah ke yang sulit. Sistem kerja *e*-modul interaktif pun menuntut penggunaanya, yaitu peserta didik untuk aktif.

Peserta didik akan mendapatkan respon balik dari *e*-modul setelah mengerjakan soal latihan atau alat evaluasi lainnya. Interaksi tersebut membuat peserta didik dapat mengetahui tingkat kemampuannya terhadap materi yang dipelajari.

Terdapat tampilan skor ataupun nilai terhadap hasil evaluasinya. Pendidik pun dapat langsung memantau atau melihat kinerja pembelajaran setiap peserta didiknya. Hal ini dapat terjadi karena setiap pengguna *e*-modul akan melakukan registrasi di halaman sampul *e*-modul.

Pembelajaran teks narasi berbasis *e*-modul interaktif ini diharapkan dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya. Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan juga keterampilan peserta didik terhadap materi ajar yang dipelajari. *E*-modul interaktif ingin membiasakan peserta didik menjadi lebih tanggap dan sigap dalam merespon pengetahuan. Selain itu, melalui pembelajaran berbasis *e*-modul akan melatih kemampuan teknologi peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. (Gall et al., 1996) berpendapat sebagai berikut.

“Educational R&D is an industry-based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standards”

Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dapat digolongkan dalam jenis penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.

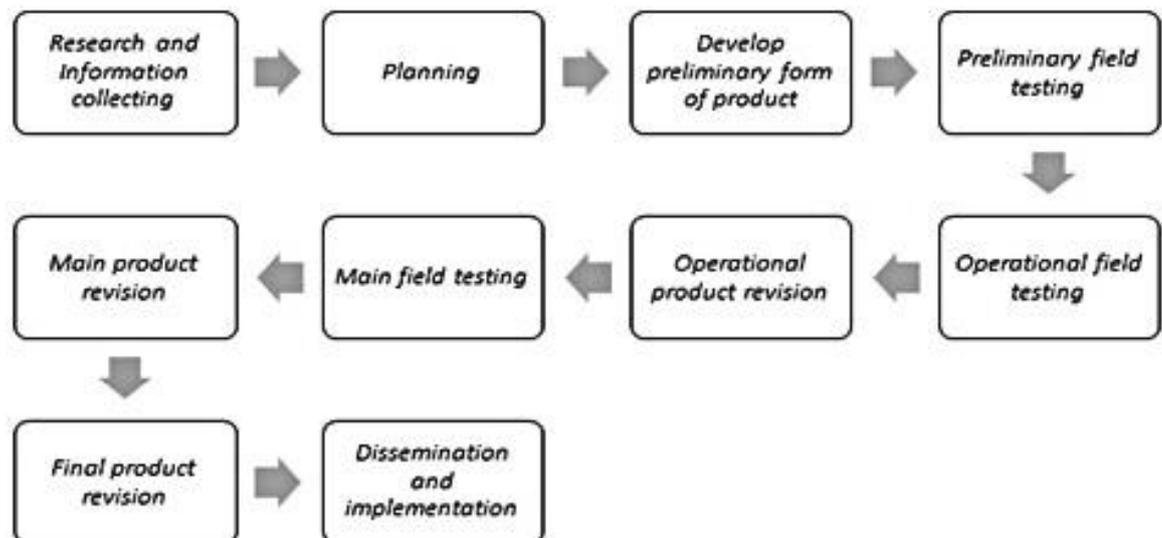
3.2 Langkah Pengembangan

Pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif ini memerlukan beberapa langkah dalam prosesnya. Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh (Gall et al., 1996) meliputi sebagai berikut.

“The major step in the R & D cycle used to develop minicourses are as follows: Research and information collecting, Planning, Develop preliminary form of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main field testing, Operational product revision, Operational field, Final product revision, Dissemination and implementation”.

Berdasar pada kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa menurut Borg & Gall langkah-langkah pengembangan R & D meliputi sepuluh langkah, yaitu 1) pencarian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, 7) revisi produk operasional, 8) uji coba lapangan operasional, 9) penyempurnaan produk akhir, dan 10) diseminasi dan implementasi.

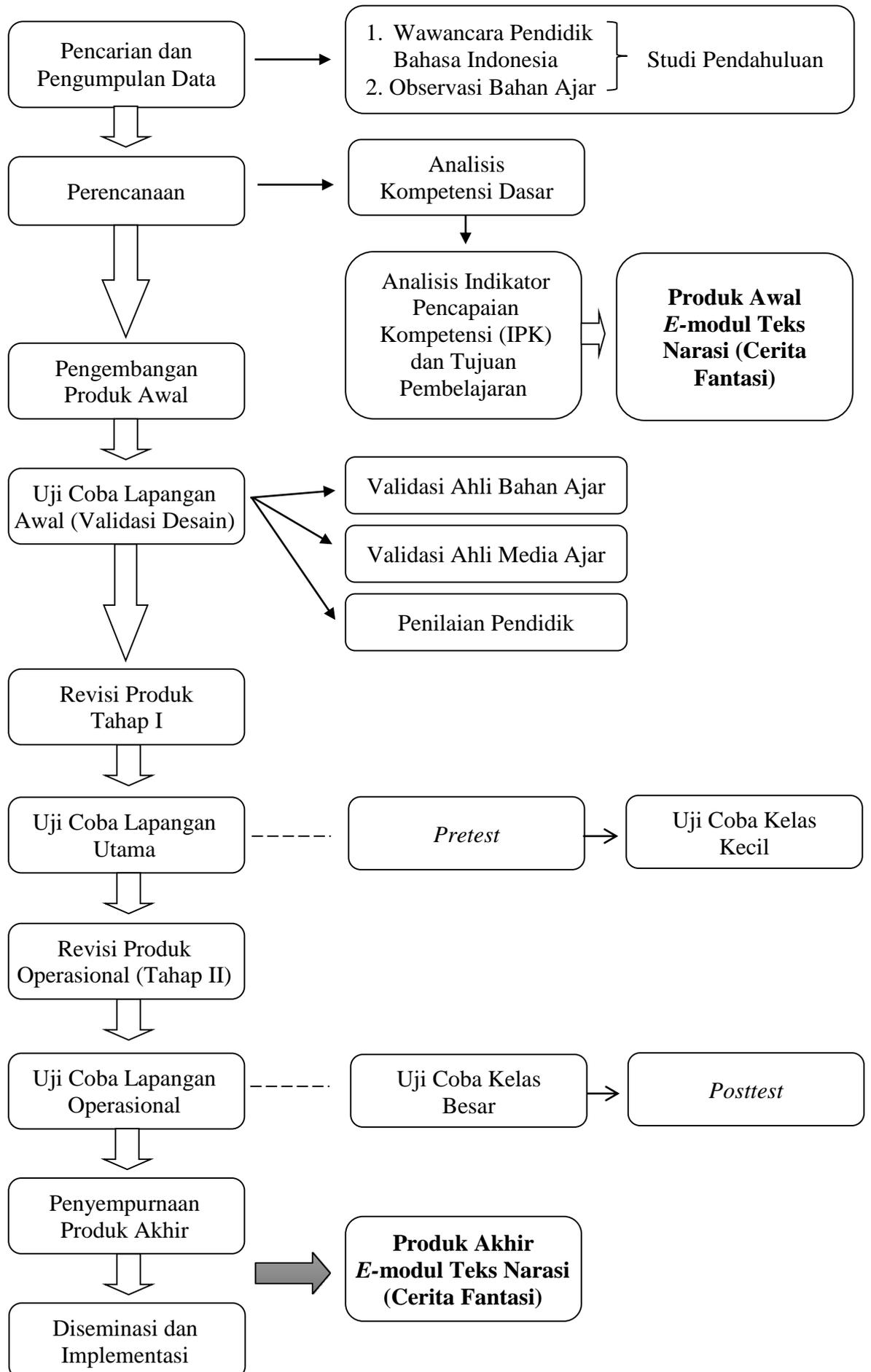
Bagan 3.1 Langkah Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R & D)*



Sumber: Borg and Gall, *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. (1983: 775) adapted from Figure 2.1 on pp. 2-3 in. Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O.

Merujuk pada dasar di atas, peneliti menggunakan kesepuluh tahapan pengembangan tersebut dengan tujuan menjawab ketiga permasalahan yang telah dijabarkan pada rumusan masalah. Tahap penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan sebagai berikut.

Bagan 3.2 Langkah Penelitian dan Pengembangan *E-Modul* Teks Narasi



3.2.1 Pencarian dan Pengumpulan Data

Penelitian ini dimulai dengan pencarian dan pengumpulan data atau lebih dikenal dengan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan berdasarkan potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran teks narasi. Fokus yang penting dalam studi pendahuluan ini adalah didapatkannya deskripsi kebutuhan mengenai pengembangan bahan ajar teks narasi yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah.

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada studi pendahuluan yang dilakukan peneliti ialah 1) dokumentasi, dilakukan dengan menelaah dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar teks narasi untuk peserta didik SMP, 2) observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas tujuannya untuk memperoleh deskripsi kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan bahan ajar yang baru, dan 3) wawancara dilakukan terhadap beberapa pendidik Bahasa Indonesia kelas VII di beberapa SMP.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akan diteliti. Pada tahap studi pendahuluan ini, instrumen yang digunakan berupa angket wawancara analisis kebutuhan.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Kebutuhan Bahan Ajar

No.	Komponen	Indikator
1	Permasalahan materi	Mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi teks narasi
		Mengetahui bagaimana pengajaran materi teks narasi
2	Kemampuan peserta didik	Mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran teks narasi dengan bahan ajar yang telah tersedia

3	Permasalahan pembelajaran	Mengidentifikasi kendala/hambatan yang ditemui selama mengajarkan materi teks narasi
		Mengetahui metode apa saja yang digunakan dalam pembelajaran teks narasi
4	Kebutuhan bahan ajar	Mendapatkan informasi kebutuhan penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran materi teks narasi
		Mengidentifikasi bahan ajar yang tersedia dan biasa digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi
		Mengetahui pendapat tentang kesesuaian isi bahan ajar dengan KI dan KD
		Mengetahui pendapat tentang bahasa yang digunakan dalam bahan ajar
		Mengetahui kelengkapan materi teks narasi dalam bahan ajar
		Mengetahui apakah bahan ajar membantu peserta didik aktif dalam belajar
		Mencari informasi tentang pengembangan bahan ajar teks narasi
5	Kebutuhan <i>e - m o d u l</i>	Mencari informasi tentang pengembangan <i>e</i> -modul untuk pembelajaran teks narasi
6	<i>E</i> -modul interaktif	Meminta pendapat tentang penerapan <i>e</i> -modul interaktif dalam pembelajaran
		Meminta pendapat tentang pengembangan bahan ajar teks narasi berbasis <i>e</i> -modul interaktif

3.2.2 Perencanaan

Langkah yang dilakukan peneliti dalam perencanaan produk ini, meliputi 1) perumusan indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran, 2) pemilihan bahan seperti pemilihan teori, contoh atau ilustrasi, gambar pendukung, prosedur atau langkah menulis teks narasi (cerita fantasi), dan alat evaluasi, serta 3) perumusan peta konsep produk yang menggambarkan bagaimana peneliti mengemas serangkaian materi pembelajaran teks narasi (cerita fantasi) secara sistematis dan bertahap.

3.2.3 Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat kerangka modul agar penulisan modul dapat teratur dan terstruktur. Modul yang telah selesai selanjutnya dikemas dalam bentuk elektronik modul interaktif menggunakan bantuan *software*.

3.2.4 Uji Coba Lapangan Awal

Langkah selanjutnya setelah mengembangkan bentuk produk awal adalah uji coba lapangan awal. Uji coba lapangan awal ini mengarah pada tahap validasi atau penilaian oleh ahli dan pendidik.

3.2.4.1 Uji Ahli atau Pakar

Pelaksanaan uji ahli atau pakar dimaksudkan untuk memperoleh masukan dari ahli atau pakar yang memiliki kompetensi pada bidang yang relevan. Hasil uji dari praktisi atau pakar digunakan untuk merevisi desain produk sampai diperoleh desain produk yang layak.

3.2.4.2 Penilaian Pendidik

Tahap ini dilakukan dengan menanyakan kepada pendidik tentang kelayakan dan keefektivan produk yang berupa komentar, kritik, dan penilaian.

a. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini berupa lembar angket validasi ahli yang diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan bahan ajar oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) serta aspek *e-modul* interaktif.

b. Teknik Analisis Data

Teknik pengolahan data merupakan cara mengolah data yang diperoleh di lapangan. Ada beberapa tahapan dalam menganalisis data, yaitu mengubah kategori menjadi nilai dan menganalisis skor.

3.2.5 Revisi Produk Utama

Revisi desain dilakukan oleh peneliti berdasarkan masukan dari validator.

Analisis dan revisi produk tahap I bertujuan untuk mendapatkan media yang baik sebelum dilakukan uji coba lapangan.

3.2.6 Uji Coba Lapangan Utama

Produk sudah dinyatakan layak oleh validator ahli dan penilaian pendidik, selanjutnya produk diuji coba lapangan utama. Pada tahap ini dilakukan pula *pretest* guna mengetahui keadaan atau kemampuan awal kognitif peserta didik ketika belum menggunakan bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif.

3.2.7 Revisi Produk Operasional

Analisis dan revisi produk tahap II dilakukan setelah melakukan uji coba terbatas, hasil uji coba digunakan untuk melakukan perbaikan.

3.2.8 Uji Coba Lapangan Operasional

Pada tahap ini dilakukan *posttest* kepada dua kelompok peserta didik. Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest* serta mengetahui efektivitas bahan ajar barulah peneliti dapat melakukan uji coba lapangan operasional. Uji coba lapangan operasional dilakukan dengan pengaplikasian bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif pada setiap kelas yang mewakili beberapa sekolah,

kemudian peneliti memberikan angket penilaian kepada peserta didik guna mengetahui kemenarikan bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif.

Data efektivitas produk *e-modul* interaktif ini diperoleh melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Perhitungan efektivitas produk *e-modul* menggunakan rumus *N-Gain*. Data perhitungan *N-Gain* diperoleh dari nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan produk *e-modul* interaktif. Berikut rumus perhitungan efektivitas *N-Gain*.

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest (kemampuan awal)}}{\text{Skor maksimal} - \text{skor pretest (kemampuan awal)}}$$

Tabel 3.2 Kriteria Indeks *N-Gain*

Skor	Kategori
$(g) \geq 0,70$	Tinggi/ layak/ efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang/ cukup layak/ cukup efektif
$(g) < 0,30$	Rendah/ tidak layak/ tidak efektif

(Hake, 1999)

Keterangan :

Kriteria efektivitas *e-modul* Interaktif Teks Narasai, apabila pencapaian *N-Gain* minimal berkategori cukup efektif.

3.2.9 Penyempurnaan Produk Akhir

Tahap ini merupakan tahap perbaikan akhir atau proses *finishing* produk berdasarkan segala penilaian yang dilakukan.

3.2.10 Diseminasi dan Implementasi

Langkah akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* yang layak serta efektif sebagai salah satu sumber belajar bahasa Indonesia. Bahan ajar tersebut dikemas dalam bentuk *software e-book* interaktif yang siap digunakan guna menunjang pembelajaran daring maupun luring. Produk bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif ini pun dapat disebarluaskan dengan mudah melalui pengunduhan *software* produk atau berbagi *software* produk di kalangan peserta didik dan pendidik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasar pada prastudi, analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, dan uji coba produk bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan produk bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP dilakukan secara bertahap. Tahapan yang dimaksud meliputi sepuluh langkah pengembangan Borg & Gall, meliputi pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal (validasi desain), revisi produk tahap I, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional (tahap II), uji coba lapangan operasional, penyempurnaan produk akhir, serta diseminasi dan implementasi.
2. Uji kelayakan produk telah dilakukan secara bertahap. Hasil uji coba tersebut diperoleh hasil bahwa produk bahan ajar teks narasi berbasis *e*-modul interaktif untuk kelas VII SMP dinyatakan sangat layak dengan presentase 94,85 oleh ahli materi, presentase 96 oleh ahli media, dan presentase 96,65 oleh praktisi.

3. Berdasar pada perhitungan hasil dari *pretest*, *posttest*, dan *N-Gain*, *e-modul* interaktif teks narasi dinyatakan “cukup efektif” untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam teks narasi. Dengan demikian, bahan ajar teks narasi berbasis *e-modul* interaktif cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran materi teks narasi di kelas VII SMP.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik, *e-modul* diharapkan menjadi bahan ajar pilihan sebagai penambah referensi atau pengganti bahan ajar utama yang memberikan kesempatan lebih luas untuk belajar secara mandiri dan interaktif. *E-modul* ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk memadukan kemampuan pengetahuan dan teknologi.
2. Bagi pendidik, *e-modul* diharapkan menjadi bahan ajar alternatif terkait dikembangkannya kegiatan pembelajaran berbasis *online*.
3. Bagi peneliti lain, perlu dikembangkan lebih lanjut penelitian pengembangan *e-modul* yang minim akan kekurangan seperti besarnya memori ketika mengunduh, belum tersedianya aplikasi *e-modul* pada *play store*, dan *e-modul* yang memuat satu materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, Y. (2019). *Pengembangan E-module Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Kubus dan Balok Kelas VIII SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika (JPM), 3(1), 31–36.
- Anggraeni, D. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Investigasi Matematika Statistik Berbantuan Casio FX-991 ID PLUS dengan Pendekatan Saintifik*. Jurnal Ilmiah Pro Guru, 4(1), 34–43.
- Apriliande, D. P., Samhati, S., & Sumarti, S. (2020). *E-modul Membaca Teks Eksposisi Melalui SQ3R Menggunakan Aplikasi Android Untuk Siswa SMA*. J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya), 8(1).
- Arini, H., Nursaid, N., & Ratna, E. (2018). *Keterampilan Menyimak Dongeng Terhadap Keterampilan Menuliskan Kembali Dongeng*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 5(2), 147–154.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). *Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. Educare, 90–97.
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing.
- Gorys, K. (2007). *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Indiana: Indiana University.
- Ibrahim, R. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Kartini, T. (2018). *Pembelajaran Menyajikan Gagasan Kreatif Teks Narasi Berorientasi Majas Metafora In Prasetia Melalui Penerapan Model Example Non Example Pada Siswa Kelas VII SMP Pasundan 2 Bandung Tahun Pelajaran 2018/2019*. FKIP UNPAS.
- Marlia, R., Saripudin, A., & Kasmansyah, K. (2021). *Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Berbasis 3D Pageflip Professional dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X MAN 1 Prabumulih*. Sriwijaya University.

- Mulyati, M., Mubarak, I., & Dewi, N. K. (2016). *Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi Pencemaran Lingkungan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gondang*. *Journal of Biology Education*, 5(1).
- Nasional, D. P. (2006). *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2017). *Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z*. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76.
- Putri, H. (2017). *Pengembangan Modul Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 17(2), 247–259.
- Riyadi, S., & Qamar, K. (2017). *Efektivitas E-modul Analisis Real Pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Kanjuruhan Malang*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 1(1), 31–40.
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. (2017). *Pengembangan E-modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2).
- Sukardi, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktiknya (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Susanto, H., Roekhan, R., & Priyatni, E. T. (2016). *Pengembangan Buku Pintar Elektronik Teks Eksposisi Bagi Siswa SMP Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(6), 1017–1027.
- Tahu, M. E. (2019). *Maria Emerensina Tahu Upaya Pemerintah dalam Penanganan Perdagangan Ilegal Di Wilayah Perbatasan NKRI dan RDTL Segmen Motamasin Kabupaten Malaka Tahun 2015-2017*. *Jurnal Poros Politik*, 1(3), 27–33.
- Tia, D. P. A. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Berbasis E-modul Interaktif untuk Siswa Kelas XI*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Triyono, S. (2021). *Dinamika Penyusunan E-modul*. Penerbit Adab.
- Wirandika. (2017). *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Instruction Pada Mata Pelajaran Perakitan Personal Computer Kelas X TKJ di SMK TI Bali Global Singaraja*. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6.