

**PENGEMBANGAN E-MODUL TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS
MODEL *FLIPPED CLASSROOM* UNTUK KELAS X SMA**

(Tesis)

Oleh
Shalsa Amarasuli
NPM 2223041011



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

**PENGEMBANGAN E-MODUL TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS
MODEL *FLIPPED CLASSROOM* UNTUK KELAS X SMA**

Oleh

SHALSA AMARASULI

Tesis

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

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN E-MODUL TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI BERBASIS MODEL *FLIPPED CLASSROOM* UNTUK KELAS X SMA

Oleh

SHALSA AMARASULI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA. Penelitian ini menghasilkan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom*, mendeskripsikan kelayakan e-modul, dan menguji keefektifan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom* untuk kelas X SMA.

Metode penelitian yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas *analysis* (analisis masalah), *design* (mendesain produk), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung. Sumber data penelitian berupa e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom*. Data penelitian berupa hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, praktisi, serta hasil uji coba produk dan keefektifan kepada peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, angket, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan (1) e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom* berhasil dikembangkan dan sudah divalidasi, (2) e-modul yang dikembangkan mendapatkan persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 95%, dan praktisi sebesar 91% sehingga dinyatakan sangat layak (3) berdasarkan pada perbandingan *prates*, *pascates*, dan *N-gain* dari penggunaan e-modul untuk pembelajaran teks laporan hasil observasi mendapatkan nilai sebesar 0,70 pada kelas X.3, 0,59 pada kelas X.1, dan 0,62 pada kelas X.5. Nilai tersebut termasuk kategori sedang sehingga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena berhasil meningkatkan nilai peserta didik dari nilai rata-rata *prates* kelas X.3 sebesar 46 menjadi 84, nilai rata-rata *prates* kelas X.1 sebesar 47 menjadi 78, dan nilai rata-rata *prates* kelas X.5 sebesar 46 menjadi 79.

Kata kunci : *e-modul, flipped classroom, teks laporan hasil observasi*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN E-MODUL OBSERVATION REPORT TEXT BASED ON THE FLIPPED CLASSROOM MODEL FOR CLASS X SMA

By

SHALSA AMARASULI

The problem in this study is related to the limitations of teaching materials for learning Indonesian, especially texts for observation reports. This study aims to produce an electronic module, describe the feasibility of the electronic module, and test the effectiveness of the flipped classroom observation report text electronic module for class X SMA.

This research method is ADDIE which includes analysis (problem analysis), design (product design), development (development), implementation (implementation) and evaluation (evaluation). This research was conducted at SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, and SMAN 12 Bandar Lampung. The research data source is a textual report from an electronic module on the results of flipped classroom-based observations. The research data is the result of evaluations by materials experts, media experts, practitioners, as well as product testing results and their effectiveness with students. Data collection techniques were carried out using interviews, observations, questionnaires and tests.

The research results show that (1) the electronic flipped classroom observation report text module was successfully developed and was validated, (2) the developed electronic module was stated to be very feasible with a percentage of evaluation by materials experts of 90%, media experts of 95% and practitioners of 91%, (3) based on a comparison of the pre-test, the post-test and the gain N resulting from the use of electronic modules for learning texts, observation reports obtained scores of 0.70. in class X.3, 0.59 in class X.1, and 0.62 in class X.5. This score is in the medium category so it is declared effective for use in learning because it succeeded in increasing students' scores from the average pre-test score for class X.3 of 46 to 84, the average score of the average pre-test for class X.1 was 47 to 78, and the average pre-test score for class X.5 of 46 to 79.

Keywords : modules, flipped classroom, observation report text

MENGESAHKAN

Tim Penguji

Ketua

Dr. Siti Samhati, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.

Anggota Penguji

I. Dr. Farida Ariyani, M.Pd.

II. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

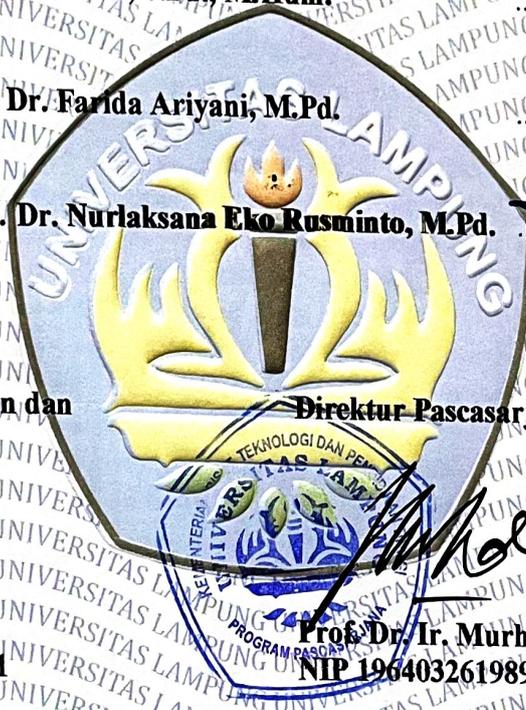
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. Sunyoto, M.Si.
NIP 196512301991111001

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 196403261989021001

Tanggal Lulus Ujian: 13 November 2024



Judul Tesis : **PENGEMBANGAN E-MODUL TEKS LAPORAN HASIL
OBSERVASI BERBASIS MODEL *FLIPPED CLASSROOM*
UNTUK KELAS X SMA**

Nama Mahasiswa : **Shalsa Amarasufi**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2223041011**

Jurusan/Fakultas : **Pendidikan Bahasa dan Seni/ Kependidikan dan Ilmu Pendidikan**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

MENYETUJUI

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

Ketua Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia


Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002


Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika Universitas Lampung, saya yang bertanda di bawah ini:

NPM : 2223041011
nama : Shalsa Amarasuli
judul tesis : Pengembangan E-Modul Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Model *Flipped Classroom* untuk Kelas X SMA
program studi : Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan rumusan dan pelaksanaan penelitian/implikasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing;
2. di dalam karya tulis ini, terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada universitas lampung dan oleh karenanya universitas lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku; dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di universitas lampung.

Bandar Lampung, 8 Oktober 2024



marasuli

NPM 2223041011

RIWAYAT HIDUP



Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Lahir dari pasangan Ayahanda Rudiyanto dan Ibunda Dewi Rismayani pada 8 Oktober 2000 di Bandar Lampung. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari TK Tut Wuri Handayani pada tahun 2005 hingga 2006, SD Negeri 1 Dente Teladas pada tahun 2006 hingga 2012, SMP Negeri 10 Bandar Lampung pada tahun 2012 hingga 2015, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada tahun 2015 hingga 2018, dan S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Lampung pada tahun 2018 hingga 2022.

Pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan rasa syukur atas nikmat Allah Swt., kupersembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang paling berharga di dunia.

1. Kepada dua orang pejuang tangguh dalam hidup dan keluargaku, Ayahanda Rudianto dan Ibunda Dewi Rismayani yang telah melahirkan, membesarkan, mendoakan, dan mengorbankan apapun demi pendidikan juga masa depan anak-anaknya setulus hati. Terima kasih untuk segenap doa, harapan, dukungan, bimbingan, dan kasih sayang yang selalu tercurah untukku.
2. Teruntuk kakak dan adikku, Rakha Ramadhan dan Farastha Mahardika yang telah mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat untukku.
3. Diriku sendiri yang telah bertanggung jawab menyelesaikan tesis ini. Terima kasih telah kuat dan tidak menyerah, hingga mampu bertahan sampai sejauh ini.
4. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung.

MOTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 5)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Swt., karena atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “*Pengembangan E-Modul Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Model Flipped Classroom untuk Kelas X SMA*” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Pendidikan pada Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari penulisan tesis ini dalam penyelesaiannya tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sampaikan ucapan terima kasih dengan setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian tesis ini sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, pembimbing akademik, dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini.
5. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku dosen pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini.
6. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini.

7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, saran, kritik, dan bantuan selama proses perkuliahan dan penulisan tesis ini.
8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Univeristas Lampung yang telah membekali ilmu, pengetahuan, wawasan, dan keterampilan bermanfaat kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Lampung.
9. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku validator ahli materi.
10. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., selaku validator ahli media.
11. Ismania Triyanova, M.Pd., selaku praktisi.
12. Kepala sekolah, dewan guru, staf karyawan, dan peserta didik SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung.
13. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Rudiyanto dan Ibunda Dewi Rismayani yang selalu mendukung, memberikan kasih sayang, nasihat, dan motivasi dalam bentuk moral maupun material, serta untaian doa yang tiada terputus untuk keberhasilanku.
14. Kakak dan adikku, Rakha Ramadhan dan Farastha Mahardika yang senantiasa mendukung dan mendoakan.
15. Keluarga besar yang senantiasa menantikan kelulusanku dengan memberikan dukungan, semangat, dan doa.
16. Sahabatku, Wulan Devitalisa Mardhotillah, Feralisa Usmarianti, Nadia Okta Sari, Iraliya Ningsih, Galuh Putri Kinasih, dan Onky Matruti yang selalu bersama sejak 2018 hingga sekarang. Terima kasih telah kebersamai, mendukung, membantu, dan menghiburku selama masa perkuliahan dan semoga seterusnya.
17. Keluarga besar SMA IT Baitul Jannah yang telah memberikanku pembelajaran, pengalaman, kekeluargaan, dan kebersamaan.
18. Anak-anak terkasih, seluruh peserta didik SMA IT Baitul Jannah.
19. Rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022. Terima kasih atas persahabatan,

kekeluargaan, doa, kisah-kisah baru, pembelajaran baru, dan kebersamaan yang telah rekan-rekan berikan.

20. Keluarga besar MPBSI angkatan 2020, 2021, dan 2023.

21. Semua pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga Allah Swt., memberikan balasan kebaikan berlipat ganda atas segala kebaikan bapak, ibu, keluarga, dan rekan-rekan semua. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang dapat penulis berikan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, 8 Oktober 2024

Penulis,

Shalsa Amarasuli

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTO	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	8
II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Bahan Ajar	9
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar.....	11
2.1.2 Unsur-unsur Bahan Ajar.....	13
2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar	14
2.2 Elektronik Modul (E-Modul)	16
2.2.1 Karakteristik E-Modul.....	17
2.2.2 Perbandingan Modul Cetak dan E-Modul	19
2.2.3 Sistematika Penyusunan E-Modul.....	20
2.2.4 Petunjuk Mendesain Tampilan E-Modul.....	21
2.3 Teks Laporan Hasil Observasi	22
2.3.1 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi.....	25
2.3.2 Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi	26
2.4 <i>Flipped Classroom</i>	26
2.5 Implementasi Kurikulum Merdeka	31
III. METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian	34

3.2	Prosedur Pengembangan.....	34
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	37
3.5	Teknik Analisis Data	44
3.5.1	Analisis Hasil Validasi Ahli dan Kelayakan Produk	44
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1	Hasil Pengembangan E-modul Berbasis <i>Flipped Classroom</i>	47
4.1.1	<i>Analysis</i> (Tahap Analisis).....	47
4.1.2	<i>Design</i> (Tahap Perancangan).....	48
4.1.3	<i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	53
4.1.4	<i>Implementation</i> (Tahap Implementasi).....	65
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	77
4.2	Keefektifan Produk	77
4.2.1	Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMAN 7 Bandar Lampung.....	78
4.2.2	Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	80
4.2.3	Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMAN 12 Bandar Lampung.....	82
3.5.2	Analisis Data Hasil Uji Coba Produk.....	85
V.	SIMPULAN DAN SARAN	86
5.1	Simpulan	86
5.2	Saran	87
	DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Modul Cetak dan E-Modul.....	19
Tabel 2. Petunjuk Mendesain Tampilan E-modul	22
Tabel 3. Angket Analisis Kebutuhan	38
Tabel 4. Angket Uji Ahli Materi.....	39
Tabel 5. Angket Uji Ahli Media	40
Tabel 6. Angket Uji Praktisi.....	41
Tabel 7. Angket Respon Peserta Didik	42
Tabel 8. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase	45
Tabel 9. Kriteria Indeks Gain	85
Tabel 10. Hasil Uji Kelayakan Desain Produk dari Ahli Materi	54
Tabel 11. Hasil Uji Kelayakan Desain Produk oleh Ahli Media	57
Tabel 12. Hasil Uji Kelayakan Desain Produk oleh Praktisi	59
Tabel 13. Saran dan Perbaikan E-Modul oleh Ahli Materi.....	61
Tabel 14. Saran dan Perbaikan E-Modul oleh Ahli Media	63
Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Terbatas pada Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 7 Bandar Lampung (10 Peserta Didik)	67
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Luas pada Peserta Didik Kelas X SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung (97 Peserta Didik).....	71
Tabel 17. Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMAN 7 Bandar Lampung	78
Tabel 18. Hasil Uji Keefektifan Produk Kelas X.3.....	79
Tabel 19. Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	80
Tabel 20. Hasil Uji Keefektifan Produk Kelas X.1.....	81
Tabel 21. Perbandingan Hasil Prates dan Pascates Peserta Didik SMAN 12 Bandar Lampung	83
Tabel 22. Hasil Uji Keefektifan Produk Kelas X.5.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Umum <i>Flipped Classroom</i>	29
Gambar 2. Tampilan <i>Cover</i> E-modul.....	48
Gambar 3. Tampilan Kata Pengantar E-modul.	49
Gambar 4. Tampilan Daftar Isi E-modul.	49
Gambar 5. Tampilan Pendahuluan E-modul.	50
Gambar 6. Tampilan Petunjuk Penggunaan E-modul.....	50
Gambar 7. Tampilan Peta Konsep E-modul.	51
Gambar 8. Tampilan Materi Teks Laporan Hasil Observasi.	52
Gambar 9. Tampilan Daftar Pustaka E-modul.	52
Gambar 10. Penilaian E-modul oleh Peserta Didik (Uji Coba Skala Terbatas)....	69
Gambar 11. Penilaian E-modul oleh Peserta Didik (Uji Coba Skala Luas).....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prapenelitian	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian di SMA Negeri 7 Bandar Lampung	93
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung..	94
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian di SMAN 12 Bandar Lampung	95
Lampiran 5 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SMAN 7 Bandar Lampung	96
Lampiran 6 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.....	97
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	98
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	99
Lampiran 9. Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 7 Bandar Lampung	100
Lampiran 10 Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung	102
Lampiran 11 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	104
Lampiran 12 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 13 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 14 Lembar Hasil Validasi Praktisi.....	113
Lampiran 15 Lembar Penilaian E-modul oleh Peserta Didik	116
Lampiran 16 Tabulasi Data Hasil Penilaian E-Modul dalam Uji Coba Terbatas	120
Lampiran 17 Tabulasi Data Hasil Penilaian E-modul Kelas X.3.....	121
Lampiran 18 Tabulasi Data Hasil Penilaian E-modul Kelas X.5.....	125
Lampiran 19 Tabulasi Data Hasil Penilaian E-modul Kelas X.1.....	127
Lampiran 20 Modul Ajar Teks Laporan Hasil Observasi.....	129
Lampiran 21 Lembar Kerja Peserta Didik Materi Teks LHO.....	147
Lampiran 22 Instrumen Prates dan Pascates	150
Lampiran 23 Dokumentasi.....	155

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana membentuk kepribadian peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Sebagaimana yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, ditetapkan pula bahwa pemerintah menjamin upaya peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 ayat 1 dijelaskan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dengan berpedoman pada Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah tersebut, sudah semestinya pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar peserta didik. Untuk mewujudkan suasana belajar yang demikian, pendidik harus memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran, bahan ajar, media ajar, serta melakukan inovasi-inovasi baru agar tercipta lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi tentu memiliki pengaruh terhadap kualitas pendidikan. Salah satu pengaruh dari berkembangnya teknologi adalah tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang mulanya berbentuk cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, sehingga lahirlah istilah baru yaitu modul elektronik atau e-modul (Winatha, dkk, 2018).

Penggunaan e-modul dapat dipadukan dengan model pembelajaran inovatif yang dipandang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi, penggunaan model dalam proses pembelajaran juga sangat penting (Sunaryo, et al, 2020). Pendidik harus mampu menentukan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Adiyono, 2021).

Proses pembelajaran di kelas dilaksanakan dengan waktu yang terbatas dan ada kemungkinan peserta didik belum maksimal dalam memahami materi, sehingga membutuhkan model pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan waktu dalam penyampaian materi (Cari, et al, 2022). Oleh karena itu, dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, pendidik dapat menggunakan model pembelajaran berbasis teknologi seperti *flipped classroom* untuk meningkatkan keaktifan dan kemandirian peserta didik, serta menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Model pembelajaran *flipped classroom* merupakan model yang berpusat pada peserta didik untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran. *Flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang meminimalkan pengajaran langsung dari pendidik dan memaksimalkan pengajaran tidak langsung yang didukung materi ajar dan dapat diakses dengan tidak terbatas pada waktu dan tempat (Wijaya, 2022). *Flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang mengubah kegiatan belajar dilakukan di kelas menjadi dilaksanakan di rumah. Sementara itu, kegiatan belajar di rumah yang biasanya hanya untuk mengerjakan tugas

tertentu diubah menjadi belajar materi dan mengerjakan penilaian (Bergmann & Sam, 2012; Lie, 2016).

Model *flipped classroom* berarti peserta didik belajar teori secara mandiri di luar kelas dan di dalam kelas belajar dengan menerapkan teori yang dipelajari sebelumnya, dapat dalam bentuk berdiskusi, tanya jawab, dan latihan-latihan soal (Herala, Vanhala, Knutas, & Inkonen, 2016). Berdasarkan konsep *flipped classroom*, peserta didik akan memiliki waktu luang untuk mempelajari materi dan mengerjakan penilaian. Penerapan model *flipped classroom* ini dapat memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan agar dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik seperti penggunaan e-modul, video pembelajaran interaktif, media grafis, *moodle*, dan sebagainya.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi kepada pendidik Bahasa Indonesia di SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung diperoleh informasi bahwa ketiga sekolah tersebut belum memiliki produk bahan ajar yang bervariasi dan penggunaan bahan ajar terbatas pada bahan ajar cetak. Selanjutnya, berdasar angket analisis kebutuhan, sebesar 86,7% peserta didik masih mengalami beberapa kesulitan dalam proses pembelajaran terutama dalam materi teks laporan hasil observasi. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena beberapa faktor seperti bahan ajar yang digunakan terbatas pada penggunaan buku cetak dan peserta didik mengikuti pembelajaran tanpa mengetahui materi apa yang akan mereka pelajari pada pertemuan tersebut. Artinya, pola pembelajaran masih terpusat kepada pendidik yang menyampaikan konsep-konsep materi secara langsung kepada peserta didik dan sikap peserta didik yang pasif menunggu materi dari pendidik. Pembelajaran saat ini perlu dikembangkan agar berpusat pada peserta didik atau *student centered learning* yang melibatkan keaktifan peserta didik (Herawati, 2018).

Peserta didik mengalami kesulitan pula dalam mengerjakan tugas teks laporan hasil observasi seperti membedakan teks laporan hasil observasi dengan teks deskripsi dan penyusunan struktur teks tersebut. Peserta didik hanya diberi tema tanpa bantuan berupa gambar atau video. Selain itu, peserta didik tidak diperintahkan untuk melakukan pengamatan atau observasi langsung terhadap objek sebelum menulis teks laporan hasil observasi. Jadi, peserta didik kesulitan untuk menyusun teks laporan hasil observasi apabila hanya membayangkan saja tanpa mengamati objek yang dituju. Peserta didik kesulitan dalam memulai dan mengembangkan ide karena mereka tidak memiliki gambaran tentang objek yang akan ditulis.

Penelitian serupa dilakukan oleh Nurohman (2021) menunjukkan bahwa produk e-modul berbasis *problem based learning* terbukti sangat layak dari aspek materi (84,4%), aspek media (91,2%), dan aspek pembelajaran (89,8%) dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fikih. Relevansinya dengan penelitian yang akan dilaksanakan terdapat pada hasil produk yang dikembangkan yakni e-modul. Akan tetapi, produk yang dihasilkan tidak serupa secara keseluruhan karena pada penelitian terdahulu mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *problem based learning* pada mata pelajaran fikih kelas V, sedangkan penelitian ini mengembangkan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* pada kelas X.

Penelitian relevan kedua dilakukan oleh Yudianda, Cahyani, dan Abidin (2022) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan penilaian sangat baik berdasarkan validator ahli baik ditinjau dari indikator desain model, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan tanggapan guru sebagai pengguna, model kelas terbalik berbasis literasi digital dalam pembelajaran menulis teks anekdot berada pada kualifikasi sangat layak baik ditinjau dari indikator kemudahan, kemenarikan, kesesuaian, maupun kemanfaatan model pembelajaran. Terakhir, berdasarkan tanggapan peserta didik terhadap model yang dikembangkan juga dinilai sangat

layak ditinjau dari indikator kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa model pembelajaran kelas terbalik atau *flipped classroom* berbasis literasi digital, sementara penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis *flipped classroom*.

Jadi, dapat disimpulkan penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan secara langsung proses, kelayakan, dan keefektifan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom*. Penelitian ini dilakukan dengan menyandingkan keterampilan berbahasa dengan materi teks laporan hasil observasi yang tetap berpedoman pada Capaian Pembelajaran Fase E Kurikulum Merdeka. Berdasarkan Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka ditetapkan bahwa pada Fase E memiliki empat elemen yaitu elemen menyimak, elemen membaca dan memirsa, elemen berbicara, dan elemen menulis.

Adapun Capaian Pembelajaran dari elemen menyimak adalah peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dan menyimak berbagai jenis teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara. Selanjutnya, CP dari elemen membaca dan memirsa adalah peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati, dan/atau pendapat pro atau kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

Lalu, CP dari elemen berbicara dan mempresentasikan adalah peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.

Terakhir, CP dari elemen menulis adalah peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif dalam bentuk teks internasional dan/atau fiksi. Peserta didik mampu menulis teks eksposisi hasil penelitian dan teks fungsional dunia kerja, peserta didik mampu mengalihwahkan satu teks ke teks lainnya untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan hasil tulisan di media cetak maupun digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan modul cetak menjadi e-modul berbasis *flipped classroom*. Dengan demikian, perlu dilakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan E-Modul Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Model Flipped Classroom untuk Kelas X SMA*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada latar belakang di atas, maka masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil pengembangan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA?
3. Bagaimanakah keefektifan penggunaan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan kelayakan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA.
3. Menguji keefektifan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis model *flipped classroom* untuk kelas X SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasar pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki dua manfaat, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi pada ranah pengembangan e-modul pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan berkaitan dengan penerapan model *flipped classroom* untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik, hasil penelitian pengembangan dapat membantu peserta didik untuk memahami teks laporan hasil observasi dengan penggunaan e-modul berbasis *flipped classroom*. Selain itu, dengan penggunaan e-modul berbasis *flipped classroom* juga dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- b) Bagi pendidik, hasil penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan mengenai penggunaan e-modul dan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

- c) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.
- d) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan wawasan berkaitan dengan pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom*. Selain itu, untuk penelitian selanjutnya peneliti dapat mengembangkan e-modul yang minim atau tidak ada kekurangan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan e-modul didasarkan pada analisis kebutuhan di SMAN 7 Bandar Lampung yang diperoleh dari hasil wawancara dan angket. Berdasar analisis kebutuhan tersebut, ditemukan adanya keterbatasan bahan ajar yang terbatas pada penggunaan bahan ajar cetak, khususnya dalam materi teks laporan hasil observasi.
2. Prosedur pengembangan menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
3. Penelitian dilaksanakan di SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung. e-modul menggunakan model *flipped classroom*.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Bahan Ajar

Ketersediaan bahan ajar menjadi salah satu pendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis untuk dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Kurniasih & Berlin, 2014). Bahan ajar digunakan oleh pendidik sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dan substansi kompetensi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Bahan ajar merupakan segala bahan baik berupa informasi, alat, atau teks yang disusun secara sistematis, menyajikan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik, dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya (Prastowo, 2015). Bahan ajar merupakan seperangkat sarana pembelajaran yang memuat materi, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang dirancang semenarik mungkin agar tercapainya tujuan pembelajaran (Widodo dan Jasmadi, 2008).

Dengan adanya bahan ajar, pendidik akan memiliki pedoman dalam mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Begitu pula bagi peserta didik, mereka akan dapat lebih memahami materi dan konsep-konsep pembelajaran melalui penggunaan bahan ajar yang tepat (Prastowo, 2012). Bahan ajar dapat dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Dalam hal pengembangan bahan ajar tersebut, guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan berbagai jenis bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, menyenangkan, dan menarik agar tercipta kegiatan belajar mengajar yang bermakna bagi guru dan peserta didik (Sungkono, 2017).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang di dalamnya termuat seperangkat materi

ajar, metode, batasan-batasan, dan evaluasi yang tersusun secara sistematis untuk dapat digunakan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar menjadi salah satu unsur penting dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.1.1 Fungsi Bahan Ajar

Penggunaan bahan ajar turut berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran termasuk kualitas hasil belajar. Oleh sebab itu, bahan ajar memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting karena turut menentukan tercapainya tujuan pembelajaran. Hamdani (2011) menjelaskan bahwa bahan ajar berfungsi sebagai berikut.

1. Pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran, serta merupakan substansi kompetensi yang perlu diajarkan kepada peserta didik.
2. Pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran, serta merupakan substansi kompetensi yang perlu dipelajari dan dipahami oleh peserta didik.
3. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

Selanjutnya, secara lebih lengkap ada dua klasifikasi fungsi bahan ajar menurut Prastowo (2011) sebagai berikut.

1. Fungsi bahan ajar berdasarkan pihak yang menggunakan bahan ajar
 - a. Fungsi bagi pendidik
 - a) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar.
 - b) Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
 - c) Menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.
 - d) Bahan ajar berfungsi sebagai panduan pendidik dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran dan sebagai kompetensi yang harus diajarkan kepada peserta didik.
 - e) Bahan ajar sebagai evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

- b. Fungsi bagi peserta didik
 - a) Peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik maupun peserta didik yang lain.
 - b) Peserta didik dapat memilih waktu dan tempat pembelajaran sesuai yang ia kehendaki.
 - c) Peserta didik dapat belajar sesuai tingkat pemahamannya masing-masing.
 - d) Bahan ajar berfungsi sebagai panduan peserta didik dalam mengarahkan semua aktivitas proses pembelajaran dan merupakan kompetensi yang harus dikuasai.

- 2. Fungsi bahan ajar berdasarkan strategi pembelajaran yang digunakan
 - a. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal
 - a) Bahan ajar berfungsi sebagai sumber informasi atau pengetahuan, pengawasan dan pengendalian proses pembelajaran.
 - b) Bahan ajar berfungsi sebagai bahan pendukung proses pembelajaran.
 - b. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual
 - a) Bahan ajar berfungsi sebagai media utama dalam proses pembelajaran.
 - b) Bahan ajar berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyusun dan mengawasi peserta didik dalam memperoleh informasi.
 - c) Bahan ajar berfungsi sebagai penunjang media pembelajaran individu lainnya.
 - c. Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok
 - a) Bahan ajar berfungsi sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok dengan memberikan informasi berkenaan latar belakang materi, informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, dan petunjuk proses pembelajaran.
 - b) Bahan ajar berfungsi sebagai penunjang bahan ajar utama.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahan ajar berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar juga berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.

2.1.2 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 mempraktikkan 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.

2.1.3 Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki berbagai jenis dan bentuk. Oleh sebab itu, para ahli telah membuat beberapa kategori mengenai jenis-jenis bahan ajar. Bahan ajar dapat dibedakan menjadi bahan ajar cetak dan bahan ajar noncetak. Bahan ajar cetak dapat berupa *handout*, modul, buku, dan Lembar Kerja Siswa (LKS), *wallchart*, gambar, dan *leaflet*, sedangkan bahan ajar noncetak dapat berupa bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, multimedia interaktif, dan bahan ajar berbasis web (Direktorat Pembinaan SMA, 2010). Hal serupa juga dinyatakan oleh Kelana & Fadli dalam Amrian (2022) yang membagi bahan ajar dalam bentuk cetak (*handout*, modul, buku, LKS) dan bentuk noncetak (bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, multimedia interaktif).

Bahan ajar dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar audio, bahan ajar audio visual, dan bahan ajar interaktif (Majid, 2009). Selain itu, kaset, kamus, buku bacaan, koran, dan sebagainya juga termasuk bahan ajar. Jenis bahan ajar harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan kemudian dibuat rancangan pembelajarannya.

Beberapa kriteria yang menjadi acuan dalam pembagian jenis bahan ajar yaitu berdasarkan bentuknya, berdasarkan cara kerjanya, dan berdasarkan sifatnya. Berikut ini penjelasan mengenai jenis-jenis bahan ajar yang ditinjau berdasarkan bentuknya, cara kerjanya, dan sifatnya (Amri dan Ahmadi, 2010) yang juga sejalan dengan pendapat Prastowo (2011).

1. Bahan Ajar Berdasarkan Bentuknya

- a) Bahan ajar pandang (visual), terdiri atas bahan ajar cetak (*printed*) dan bahan ajar non cetak (*non printed*). Bahan ajar cetak terdiri atas buku, modul, *handout*, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, foto atau gambar, dan *wallchart*. Kemudian, bahan ajar non cetak yakni model atau maket.
- b) Bahan ajar dengar (audio), terdiri atas kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c) Bahan ajar pandang dengar (audiovisual), terdiri atas *video compact disk* dan film.
- d) Bahan ajar multimedia interaktif, terdiri atas CAI (*Computer Assisted Instruction*) dan bahan ajar berbasis web.

2. Bahan Ajar Berdasarkan Cara Kerjanya

- a) Bahan ajar yang tidak diproyeksikan merupakan bahan ajar yang tidak membutuhkan perangkat proyektor untuk memproyeksikan kontennya, sehingga peserta didik dapat langsung menggunakan bahan ajar tersebut. Contohnya yakni foto, diagram, dan sebagainya.
- b) Bahan ajar yang diproyeksikan merupakan bahan ajar yang membutuhkan proyektor untuk memproyeksikan kontennya agar dapat dipelajari oleh peserta didik. Contohnya yakni *slide*, *film*, *strips*, *overhead transparencies*, dan proyeksi komputer.
- c) Bahan ajar audio merupakan bahan ajar yang berupa sinyal audio yang direkam dalam media perekam. Untuk mengoperasikannya, kita membutuhkan alat pemain media rekam tersebut seperti *tape compo*, *CD player*, *VCD player*, *multimedia player*. Selanjutnya, contoh bahan ajar audio ini yaitu kaset, CD, dan *flash disk*.

- d) Bahan ajar video merupakan bahan ajar yang membutuhkan pemutar seperti berbentuk video, *tape player*, *VCD player*, *DVD player*, dan sebagainya. Bahan ajar ini tidak jauh berbeda dengan bahan ajar audio, yang memiliki keduanya memiliki kesamaan yakni memerlukan media rekam. Pada saat penampilannya, kita dapat memperoleh sajian gambar dan suara secara bersamaan seperti contohnya yaitu video dan film.
- e) Bahan ajar (media) komputer merupakan jenis bahan ajar mencetak yang memerlukan komputer untuk menayangkan materi ajar. Contohnya yaitu *computer mediated instruction* dan *computer based multimedia* atau *hypermedia*.

3. Bahan Ajar Berdasarkan Sifatnya

- a) Bahan ajar berbasis cetak seperti buku dan panduan belajar siswa.
- b) Bahan ajar berbasis teknologi seperti *audio cassette* dan *slide*.
- c) Bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek seperti *kit sains*, lembar observasi, dan lembar wawancara.
- d) Bahan ajar yang digunakan untuk keperluan interaksi manusia (untuk keperluan pembelajaran jarak jauh) seperti *handphone*, laptop, dan komputer.

2.2 Elektronik Modul (E-Modul)

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Modul sebagai bahan ajar mandiri artinya peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pendidik secara langsung karena di dalam modul sudah tercantum petunjuk belajar mandiri. Bahasa, pola, dan penyajian materi dalam modul diatur sedemikian rupa, sehingga modul selayaknya bahasa pengajar yang sedang memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Lebih lanjut, dalam panduan pengembangan bahan ajar oleh Depdiknas (2008) dijelaskan pula bahwa modul merupakan sebuah buku yang disusun agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan pendidik. Sejalan dengan penjelasan Depdiknas, Wiharto (2012) menyatakan bahwa modul merupakan

sarana pembelajaran mandiri yang memuat materi, metode, batasan, dan evaluasi yang dikemas secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang telah dirumuskan.

Selain dalam bentuk cetak, bahan ajar dapat disajikan dalam format digital atau elektronik yang disebut sebagai *e-book*. *E-book* merupakan versi buku elektronik dari sebuah buku cetak yang dapat diakses dan dibaca menggunakan perangkat elektronik dan *software* khusus *e-book*. Hal tersebut menjadi bukti nyata bahwa dengan adanya perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih, memicu terjadinya perpaduan antara sumber belajar cetak dengan teknologi dalam aktivitas pembelajaran. Sama seperti buku cetak yang dapat diubah penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, modul pun dapat diubah menjadi bentuk elektronik yang dapat disebut sebagai *e-modul*.

Modul elektronik atau *e-modul* merupakan buku yang disajikan dalam format elektronik dengan penggunaan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca menggunakan komputer atau *software e-book* (Wijayanto dalam Priyanti, dkk, 2017). *E-modul* merupakan bahan ajar mandiri yang dikembangkan dengan mengadaptasi modul cetak yang disusun secara sistematis dan disajikan dalam format elektronik (Sugihartini & Jayanta, 2017). *E-modul* juga dikatakan sebagai media inovatif yang dapat menumbuhkan belajar bagi peserta didik (Suryadie dalam Muhtadi & Herawati, 2018). *E-modul* merupakan modul berbasis elektronik interaktif karena dapat memuat gambar, audio, video, dan animasi, *link*, serta dapat diakses menggunakan internet. Hal ini sejalan dengan yang dipaparkan oleh (Juliantini, dkk, 2015) bahwa *e-modul* merupakan salah satu sumber belajar yang praktis dan efektif karena *e-modul* dapat diakses melalui gawai, komputer, atau laptop.

2.2.1 Karakteristik E-Modul

Berikut ini akan dipaparkan karakteristik *e-modul* yang baik dan menarik berdasarkan kriteria Departemen Pendidikan Nasional (2008).

1. *Self instructional*, artinya peserta didik dapat belajar secara mandiri menggunakan e- modul tersebut. Sebagai upaya pemenuhan karakteristik *self instructional*, maka dalam modul harus terdapat bagian-bagian berikut ini.
 - a) Modul berisi tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan jelas, berikut dengan penggambaran Capaian Pembelajaran.
 - b) Modul berisi materi pembelajaran yang disajikan secara spesifik, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar dengan tuntas.
 - c) Modul berisi contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan materi pembelajaran.
 - d) Modul berisi soal-soal latihan dan tugas yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi pembelajaran.
 - e) Modul bersifat kontekstual artinya materi-materi yang disajikan berhubungan dengan konteks lingkungan penggunaannya.
 - f) Modul menggunakan bahasa yang komunikatif dan sederhana.
 - g) Modul berisi rangkuman atau ringkasan materi pembelajaran dan instrumen penilaian mandiri (*self assessment*) yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri.
 - h) Modul berisi umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui penguasaan materi pembelajaran.
 - i) Modul berisi informasi mengenai rujukan atau referensi yang mendukung materi pembelajaran.
2. *Self contained*, artinya materi pembelajaran dari satu kompetensi atau subkompetensi yang dimuat dalam e-modul harus utuh, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya secara tuntas.
3. Berdiri Sendiri (*Stand Alone*), artinya e-modul harus independen dalam penggunaannya. Dengan kata lain, untuk menggunakan e-modul, peserta didik tidak perlu bergantung pada media pembelajaran lainnya.
4. Adaptif (*Adaptive*), artinya e-modul memiliki daya adaptasi yang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Modul yang berkarakteristik adaptif hendaknya dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel untuk digunakan di berbagai perangkat.
5. Bersahabat (*User Friendly*), artinya e-modul dibuat dengan tujuan dapat membantu penggunaannya. Penggunaan bahasa yang jelas, sederhana, mudah

dipahami, dan menggunakan istilah-istilah yang umum digunakan dalam setiap instruksi dan penyajian informasi merupakan upaya menyusun e-modul yang *user friendly*.

2.2.2 Perbandingan Modul Cetak dan E-Modul

Berikut disajikan tabel perbandingan modul cetak dan e-modul.

Tabel 1. Perbandingan Modul Cetak dan E-Modul

Modul Cetak	E-modul
Disajikan dalam bentuk kertas yang disampul dan dijilid.	Disajikan dalam format elektronik.
Tidak praktis karena semakin banyak halaman modul, maka modul akan semakin tebal dan berat.	Praktis karena mudah dibawa kemana saja.
Tidak dapat menggunakan <i>CD</i> , <i>USB</i> , <i>Flashdisk</i> sebagai tempat penyimpanan.	Dapat menggunakan <i>CD</i> , <i>USB</i> , <i>Flashdisk</i> sebagai tempat penyimpanan.
Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk penggunaannya. Daya tahan kertas terbatas oleh waktu.	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik atau komputer/ <i>smartphone</i> untuk menggunakannya.
Tidak dapat dilengkapi dengan fitur audio dan video.	Dapat dilengkapi dengan audio dan video.

Salah satu perbandingan yang menonjol yakni modul cetak tidak dapat dilengkapi dengan penyajian video, sedangkan e-modul dapat dilengkapi dengan penyajian video. Sebagai bahan ajar mandiri, e-modul memiliki karakteristik yang berbeda dengan modul cetak, terutama pada bagian format penyajian. Untuk penyajiannya, e-modul memerlukan perangkat atau aplikasi tertentu dalam gawai, seperti *e-book reader*, *pdf*, dan sebagainya.

2.2.3 Sistematika Penyusunan E-Modul

Sistematika penyusunan e-modul terbagi menjadi tiga bagian yaitu bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian penutup (Departemen Pendidikan Nasional, 2008). Berikut ini akan dijelaskan mengenai sistematika penyusunan e-modul tersebut.

1. Bagian pendahuluan, meliputi judul e-modul, daftar isi, petunjuk penggunaan e-modul, peta informasi, dan daftar tujuan kompetensi.
2. Bagian isi, meliputi keterkaitan materi dan uraian materi. Pada bagian ini dapat dijabarkan menjadi beberapa kegiatan yang mencakup tujuan kompetensi, uraian materi, tes formatif, tugas, dan ringkasan.
3. Bagian penutup, meliputi glosarium, tes akhir, kunci jawaban, dan indeks.

Tak hanya itu, Wiharto dalam Kimianti (2019) juga menjelaskan format e-modul yang lengkap terdiri atas sampul, pengantar, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi ajar, kegiatan belajar, uraian dan contoh, ringkasan, latihan, tes formatif, umpan balik dan tindak lanjut, kunci jawaban, dan daftar pustaka. Selanjutnya, dijelaskan pula ada bagian-bagian yang harus ada dalam sebuah e-modul dan menjadi syarat minimal penyusunan sebuah e-modul yang terdiri atas kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, kegiatan belajar, uraian dan contoh, latihan, ringkasan, dan daftar pustaka.

Dalam penyusunan e-modul sebagai bahan ajar, harus diperhatikan standar atau kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Standar mutu untuk buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) yakni meliputi 1) kelayakan isi/materi (berkaitan dengan kesesuaian standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan materi, 2) kelayakan penyajian (berkaitan dengan penyajian pembelajaran maupun kelengkapan pembelajaran), 3) kelayakan bahasa (berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam bahan ajar), 4) kelayakan kegrafikan (berkaitan dengan tata letak dan tampilan bahan ajar) (BSNP, 2007).

2.2.4 Petunjuk Mendesain Tampilan E-Modul

Selain memerhatikan sistematika penulisan e-modul, perlu juga petunjuk dalam mendesain e-modul agar tercipta e-modul yang mampu menciptakan pembelajaran efektif dan menyenangkan. E-modul harus dibuat dengan tampilan yang mudah dibaca agar peserta didik mudah mempelajarinya. Pengembangan modul dalam penelitian ini didesain dengan memerhatikan beberapa petunjuk menurut Butcher dkk (2006).

1. Jenis dan Ukuran *Font*
 - a) Minimal berukuran 12 pt
 - b) Menggunakan satu jenis *font*
2. Spasi dan Rata Paragraf

Gunakan rata kanan-kiri (*justify*)
3. Penggunaan Ruang Kosong (*White Space*)

Pastikan menyediakan ruang kosong dan perlu memberikan jarak antara akhir paragraf dengan pembahasan baru.
4. Poin-poin dan Penekanan
 - a) Gunakan *bold* untuk menandai judul, sub judul, dan informasi penting.
 - b) Hindari penggunaan warna untuk menjelaskan pengertian.
 - c) Gunakan *sub heading* yang sederhana dan konsisten dalam penomoran (*numbering*).
5. Warna Kertas

Gunakan warna pastel agar mudah terbaca.
6. Proporsi Gambar dan Teks
 - a) Jangan menuliskan banyak teks dalam sebuah diagram.
 - b) Penggunaan gambar harus jelas dari segi warna dan kontras.
 - c) Berikan penjelasan pada setiap gambar.

Selain itu, terdapat pula petunjuk mendesain tampilan modul menurut Mudhlofir (2012) yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. Petunjuk Mendesain Tampilan E-modul

Aspek	Petunjuk Mendesain
Konsistensi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan font atau jenis huruf 2. Spasi 3. Tata letak (<i>layout</i>)
Format	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gunakan format tunggal atau multi 2. Gunakan format kertas vertical atau horizontal 3. Gunakan ikon yang mudah dipahami
Organisasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Urutkan dan susun isi materi secara sistematis 2. Gunakan gambar dan ilustrasi yang menarik 3. Antarbab, antarunit, dan antarpagraf disusun dengan alur yang mudah dipahami
Daya Tarik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkombinasikan warna, gambar, ilustrasi, bentuk, dan ukuran huruf yang sesuai 2. Menempatkan rangsangan-rangsangan berupa gambar, ilustrasi, pencetakan huruf tebal, miring, garis bawah, atau warna 3. Tugas dan latihan dikemas dengan menarik

2.3 Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi merupakan salah satu jenis teks faktual yang bertujuan mengungkapkan informasi atau fakta-fakta tentang suatu objek, seperti kondisi alam, kondisi budaya, lingkungan, perilaku sosial, peristiwa alam, dan sebagainya. Pengumpulan data, informasi, dan fakta-fakta dapat diperoleh dengan melakukan sebuah pengamatan, wawancara, dan penelitian lapangan atau laboratorium (Kosasih dalam Tillah, 2014). Teks laporan hasil observasi merupakan teks yang melaporkan informasi mengenai sesuatu hal dengan jelas berdasarkan hasil pengamatan yang sistematis untuk memberikan pengetahuan atau informasi terhadap objek yang diamati (Prasetyo, 2016). Lebih lanjut, teks laporan hasil observasi adalah teks yang menyampaikan informasi berkaitan tentang suatu objek dari hasil pengamatan, dianalisis secara sistematis, dan

tanpa penilaian pribadi penulis mengenai objek yang dilaporkan tersebut (Priyatni, 2014).

Teks laporan hasil observasi memiliki kesamaan dengan teks deskripsi karena kedua teks tersebut termasuk jenis teks faktual yang bertujuan melaporkan hasil pengamatan mengenai sesuatu hal. Akan tetapi, tetap terdapat perbedaan dari kedua teks tersebut. Teks laporan hasil observasi bersifat umum dan dalam pendeskripsianannya tidak ditambahkan dengan penilaian atau respon penulis, sedangkan teks deskripsi bersifat khusus dengan tujuan menyentuh emosi pembaca sehingga pembaca seolah-olah merasakan, melihat, dan mendengar apa yang dideskripsikan oleh penulis (Priyatni, 2014). Berikut disajikan contoh perbedaan teks laporan hasil observasi dengan teks deskripsi.

1. Contoh Teks Laporan Hasil Observasi

Kayu Manis

Kayu manis (*Cinnamomun verum, sin. C. Zeylanicum*) merupakan tanaman rempah yang memiliki aroma manis dan pedas. Meskipun disebut kayu manis, tanaman ini bukan merupakan tanaman kayu. Tanaman kayu manis dimanfaatkan bagian kulit batangnya sebagai rempah. Kayu manis merupakan salah satu dari anggota rempah-rempah yang banyak ditemukan dan dimanfaatkan oleh bangsa Indonesia sejak dahulu.

Kayu manis memiliki batang dengan diameter 125 cm. Tekstur batangnya halus dan memiliki cabang. Tanaman tersebut memiliki ketinggian bervariasi tergantung dari jenis kayu manisnya. Seperti *Cinnamomum zeylanicum*, kayu manis yang berasal dari Sri Lanka ini memiliki tinggi mencapai 5-6 m. Sementara, *Cinnamomum burmannii* yang banyak tumbuh di Indonesia bisa mencapai ketinggian batang hingga 15 m.

Kayu manis biasa digunakan sebagai bumbu dalam berbagai jenis makanan karena memiliki aroma dan rasa yang enak untuk menyedapkan makanan. Kayu

manis juga digunakan sebagai obat atau bahan herbal karena mengandung zat-zat yang baik bagi kesehatan. Kayu manis dapat mengurangi kadar kolesterol jahat yang dapat memicu obesitas, penyakit jantung, dan struk, serta mengurangi risiko penyakit kardiovaskular. Kayu manis juga terbukti efektif membasmi bakteri *H. Pylori* yang dapat menyebabkan sakit mag dan beberapa jenis penyakit lain yang disebabkan oleh bakteri.

2. Contoh Teks Deskripsi

Kayu Manis

Kayu manis termasuk keluarga Lauraceae. Di setiap daerah, kayu manis memiliki penyebutan yang berbeda. Masyarakat Batak menamainya holim, Melayu kayu manis, Minangkabau kulik manih, Sunda mentek, Jawa Tengah manis jangan, Madura cingar kanyengar, Sumba kanninggu, dan Flores puudinga.

Kulit kayu manis dalam bentuk asli seperti potongan atau bubuk dapat digunakan untuk bermacam bumbu masakan daging dan ikan. Kayu manis juga dapat dijadikan sebagai campuran minuman teh, kopi, dan cokelat. Kulit batang kayu manis memiliki bau khas aromatik dengan rasa agak manis, agak pedas, dan kelat.

Potongan kulitnya berbentuk gelondong, gulung membujur, agak pipih atau berupa berkas yang terdiri atas tumpukan beberapa potong kulit yang tergulung membujur. Permukaan kulit luarnya tidak bergabus, berwarna cokelat kekuningan atau cokelat kemerahan. Sementara permukaan kulit dalamnya berwarna cokelat merah tua sampai cokelat kehitaman.

Secara tradisional, kulit kayu berkhasiat mengatasi masuk angin, diare, dan penyakit yang berhubungan dengan saluran pencernaan. Kayu manis juga memiliki zat antioksidan. Bubuk kayu manis yang sudah menjadi minyak atsiri

atau oleoresin juga digunakan pada industri makanan sebagai pemberi rasa dan aroma pada makanan, minuman, farmasi, rokok dan kosmetik.

Meskipun kedua teks tersebut memiliki kesamaan objek yakni kelinci, tetapi informasi yang diuraikan di dalamnya tentu berbeda. Teks laporan hasil observasi menguraikan informasi umum mengenai kelinci seperti sejarah, asal-usul, ciri fisik, dan manfaatnya. Sementara itu, teks deskripsi menguraikan informasi yang bersifat lebih khusus dan spesifik dengan disertai pendapat pribadi penulis mengenai kelinci, ciri fisik, kebiasaan, manfaat, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan teks laporan hasil observasi adalah teks faktual yang menjabarkan suatu objek berdasarkan hasil pengamatan baik berupa kondisi budaya, lingkungan, perilaku sosial, peristiwa alam yang disusun secara sistematis dan pendeskripsian objeknya tidak ditambahkan dengan penilaian pribadi penulis.

2.3.1 Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Struktur teks laporan hasil observasi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu pernyataan umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat yang dikemukakan oleh Kosasih dan Kurniawan (2018).

1. Pernyataan umum, menjelaskan konsep-konsep umum dari objek yang diobservasi atau diamati mulai dari karakteristik, keberadaan, kebiasaan, pengelompokkan, dan berbagai aspek lainnya.
2. Deskripsi bagian, menjelaskan perincian dari objek yang diobservasi atau diamati. Sebagai contoh, pengamatan terhadap tumbuhan dapat dijelaskan mengenai ciri fisik tumbuhan seperti bentuk daun, batang, bunga, buah, biji, dan sebagainya.
3. Deskripsi manfaat, menjelaskan manfaat, kegunaan, atau dampak dari objek yang diamati.

2.3.2 Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi adalah sebagai berikut (Kosasih dan Kurniawan, 2018).

1. Menggunakan nomina
2. Menggunakan verba material
3. Menggunakan kopula
4. Menggunakan adjektiva
5. Menggunakan kata teknis

2.4 *Flipped Classroom*

Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, tentunya memberikan kemudahan dalam hal mengakses informasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Du, Zhang, Shelton & Hung dalam Farida dkk, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga berpengaruh dalam bidang pendidikan. Bidang pendidikan mengalami perkembangan dalam aspek pembelajaran seperti halnya media pembelajaran, model pembelajaran, strategi pembelajaran, bahan ajar, dan bahkan tenaga pengajarnya sendiri (Maritsa, dkk, 201).

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih bervariasi melalui penggunaan sumber belajar yang menarik perhatian peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak lagi berpusat hanya kepada pendidik sebagai sumber pengetahuan. Kegiatan pembelajaran yang efektif dengan suasana menyenangkan akan menjadikan peserta didik aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung..

Student centered learning atau SCL mampu memicu peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dapat menemukan informasi dan ilmu pengetahuan secara mandiri, dan dapat belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Beberapa model pembelajaran dari SCL yaitu sebagai berikut: 1) *small group discussion*, 2) simulasi, 3) *self-directed learning*, 4) *cooperative learning*, dan 5) *flipped classroom* (Rokhmania & Kustijono, 2017).

Salah satu model pembelajaran terbaru berbasis digital saat ini adalah *flipped classroom*. Model pembelajaran *flipped classroom* mengarahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui bahan atau media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran di kelas. Selanjutnya, kegiatan di kelas lebih difokuskan untuk kegiatan diskusi (Alamri, 2019). *Flipped classroom* merupakan model pembelajaran yang ditekankan pada kegiatan di luar kelas secara daring dan diteruskan di dalam kelas secara luring (Hadijah & Shalawati, 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut, *flipped classroom* juga dinyatakan sebagai metode yang mengarahkan peserta didik untuk belajar teori dengan bebas di luar kelas dan berlatih di kelas dengan bimbingan dari guru (Herala, Vanhala, Knutas, & Inkonen, 2016). Dengan demikian, kegiatan pembelajaran tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas saja, tetapi juga dapat dilaksanakan di luar kelas selama peserta didik dapat menggunakan gawai dan tersedianya akses internet. Peserta didik sudah terbiasa menggunakan media teknologi seperti gawai atau *smartphone*, komputer, laptop, dan *ipad* untuk mencari informasi dan referensi belajar dari internet.

Pembelajaran menggunakan *flipped classroom* memiliki beberapa penerapan yakni *synchronous* dan *asynchronous* (Rindaningsih, Findawati, Hastuti, & Fahyuni, 2021). Merujuk pada pernyataan tersebut, penerapan *synchronous* dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom*, *Google Meet*, *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, dan beberapa aplikasi pembelajaran lainnya untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik (Fitriani et al., 2021). Sementara itu, penerapan *asynchronous* yakni dengan pendidik memberikan bahan ajar atau video pembelajaran kepada peserta didik (Fitriani et al., 2021). Strategi *flipped classroom* adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk memperoleh sumber pengetahuan yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik baik secara *online* atau *offline*. Alternatif yang dapat digunakan ialah dengan membuat e-modul yang disajikan dengan penambahan gambar, audio, atau video untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Pada akhirnya, *flipped classroom* merupakan model pembelajaran dan bentuk dari *blended learning*, yang merujuk pada segala bentuk pendidikan yang menggabungkan instruksi tatap muka dengan aktivitas yang dimediasi oleh komputer (Patandean, 2021). Bentuk penerapan *flipped classroom* adalah peserta didik membaca teori pelajaran di rumah atau menonton video pembelajaran dan mendapatkan arahan tugas, serta pokok-pokok masalah yang harus dipelajari dalam pertemuan di kelas tatap muka. Dengan demikian, ketika pembelajaran di kelas, guru memfasilitasi kerja kelompok atau aktivitas belajar lainnya.

Sebuah studi menyebutkan bahwa peserta didik sukses dalam meningkatkan prestasi belajar dengan menerapkan *flipped classroom* sebagai model pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar. Hal itu terjadi karena peserta didik dapat mempersiapkan materi pembelajaran sebelum datang ke kelas (Awidi & Paynter, 2019). Dengan memiliki pengetahuan dan kemampuan awal (*cognitive entry behavior*), peserta didik diharapkan lebih siap, lebih aktif, dan lebih interaktif dalam pembelajaran (Patandean, 2021). Lebih dari itu, dengan adanya *flipped classroom* peserta didik dapat meningkatkan pemahamannya, dapat menjadi pribadi yang mandiri, dapat memanfaatkan waktu dan proses pembelajaran, dan dapat memanfaatkan teknologi, sehingga peserta didik mampu mengikuti perkembangan zaman (Sahara & Sofya, 2020).

Model *flipped classroom* terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu sebelum kelas dimulai (*pre-class*), saat kelas dimulai (*in-class*), dan setelah kelas berakhir (*out of class*). Pada situs pembelajaran inovatif Kemdikbud, *flipped classroom* juga dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu; 1) Kegiatan siswa belajar mandiri di rumah, 2). Kegiatan siswa belajar tatap muka di sekolah, dan 3). Evaluasi dan tindak lanjut. Ketiga tahapan ini dapat dikembangkan sekaligus menjadi sintaks atau alur pembelajaran dari model ini (Kusnandar, 2021).

Berikut ini disajikan gambar alur pembelajaran menggunakan *flipped classroom* secara berurut dimulai dari *before* (belajar di rumah sebelum masuk kelas), *during* (belajar di kelas), dan *after* (di rumah setelah kelas). Agar lebih jelas tiga tahap tersebut dapat dirinci ke dalam kegiatan belajar yang lebih spesifik. Berikut adalah contoh kegiatan belajar yang mungkin dapat dilakukan dalam pembelajaran model *flipped classroom* dengan tiga langkah.

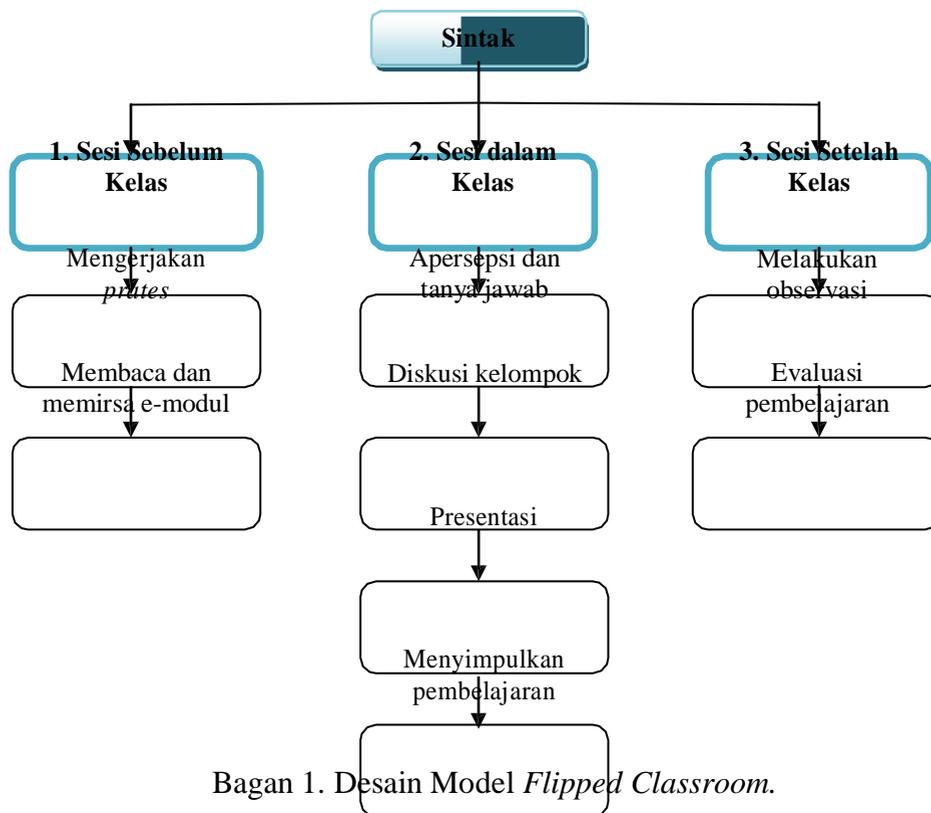


Gambar 1 Pola Umum *Flipped Classroom*

Sebelum kelas dimulai, peserta didik diarahkan untuk mempelajari materi yang akan dibahas terlebih dahulu. Dalam tahap tersebut, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan untuk mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*) materi pelajaran, sehingga saat kelas dimulai peserta didik dapat mengaplikasikan (*applying*) dan menganalisis (*analyzing*) materi melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang interaktif di dalam kelas. Selanjutnya, peserta didik mengevaluasi (*evaluating*) dan mengerjakan tugas berbasis proyek tertentu sebagai kegiatan setelah kelas selesai (*creating*). Maka dapat disimpulkan untuk mencapai objektif dari implementasi model pembelajaran *flipped classroom*, penelitian ini dirancang berdasarkan model Taksonomi Bloom. Taksonomi bloom memiliki enam tingkatan pembelajaran yang diatur dari level kognitif (kecerdasan) terendah yaitu mengingat (*remembering*) dan memahami (*understanding*), hingga level kognitif tertinggi yaitu menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan menciptakan (*creating*) (Krathwohl & Anderson dalam Farida, 2019).

Ada beberapa aktivitas pembelajaran baik sesi sebelum kelas, sesi dalam kelas, dan sesi setelah kelas dalam model *flipped classroom*. Pada masing-masing sesi telah ditetapkan pula sintak yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Sesi sebelum kelas bertujuan menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Pendidik memberikan tugas yang perlu dilakukan oleh peserta didik seperti menonton tayangan video pembelajaran, mendengarkan audio, atau membaca teks materi. pendidik perlu memberikan instruksi dengan jelas terkait tugas yang diberikan kepada peserta didik. Selanjutnya, sebagai bukti telah melaksanakan tugas, peserta didik dapat diminta untuk menulis rangkuman atau butir-butir penting dari yang telah dipelajarinya (Kusnandar, 2021).

Sesi dalam kelas bertujuan agar peserta didik dapat memaksimalkan pemahaman materi. Pendidik dapat menggunakan metode presentasi, diskusi kelompok, galeri, praktikum kelompok, dan sebagainya yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sebagai contoh, pendidik menggunakan metode diskusi kelompok, maka peserta didik dapat diminta untuk menceritakan berkaitan hal yang telah dipelajarinya di rumah secara bergantian. Peserta didik yang lainnya dapat menanggapi sehingga terjadi diskusi (Kusnandar, 2021). Sesi setelah kelas bertujuan untuk menilai kemampuan peserta sekaligus sebagai pengayaan dan pendalaman. Desain model *flipped classroom* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi tersaji dalam gambar berikut ini.



2.5 Implementasi Kurikulum Merdeka

Bidang pendidikan sering terjadi perubahan terhadap metode, strategi, model, dan pemanfaatan sumber daya pembelajaran karena adanya perubahan terhadap kurikulum pendidikan. Perubahan kurikulum yang baru terlaksana adalah kurikulum 2013 berubah menjadi kurikulum merdeka belajar yang membawa perubahan terhadap pendekatan, metode, dan model pembelajaran (Rahimah, 2022). Kurikulum merdeka mulai diterapkan pada saat pandemi 2021 hingga 2022. Pada saat pandemi Covid-19, ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran seperti belum adanya kesiapan dari pendidik dan pihak sekolah untuk mengadakan proses pembelajaran secara daring. Sebelum pandemi melanda, seluruh satuan pendidikan di Indonesia menerapkan kurikulum 2013. Akan tetapi, selanjutnya Kemendikbudristek menimbang penggunaan kurikulum 2013 yang dianggap kompleks apabila diterapkan saat pembelajaran daring, sehingga dibentuklah kurikulum darurat. Setelah itu, Kemendikbudristek

kembali membuat kebijakan mengenai penggunaan kurikulum dalam satuan pendidikan yaitu kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka (Maulida, 2022).

Kurikulum merdeka esensinya dibentuk oleh PT Cikal, tetapi diadopsi dan digaungkan oleh Menteri Pendidikan, hingga sekarang sudah diasosiasikan secara menyeluruh pada satuan pendidikan. Implementasi kurikulum merdeka pada seluruh satuan pendidikan bertujuan untuk memperbarui proses pembelajaran yang terkendala pandemi. Selain itu, perubahan kurikulum tersebut terjadi karena terdapat permasalahan pada kurikulum 2013 yakni sebagai berikut. Pertama, peserta didik terlalu banyak menanggung beban pelajaran, alhasil banyak pendidik yang mengesampingkan pemahaman peserta didik karena harus mencapai target penuntasan materi. Kedua, perhatian pendidik masih terfokus pada dokumen administratif, sehingga dibutuhkan kurikulum yang mudah untuk diimplementasikan. Terakhir, kurikulum 2013 tidak memberikan keleluasaan bagi sekolah untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dibutuhkan penerapan kurikulum yang fleksibel (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2021).

Kurikulum merdeka belajar menjadi awal kebijakan yang diberlakukan oleh Kemendikbudristek sebagai usaha memperbaiki sistem pendidikan nasional (Sekretariat GTK, 2020). Menurut Mendikbud, kurikulum merdeka belajar akan menjadi tren pembelajaran yang berfokus pada pengembangan sumber daya manusia untuk masa depan (Murni, 2019). Melalui merdeka belajar, setiap satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran (Kemendikbud, 2020).

Kurikulum merdeka belajar diimplementasikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi. Kurikulum merdeka mengutamakan pengembangan karakter melalui konten pembelajaran dan profil pelajar pancasila. Karakter yang berusaha dibentuk bagi setiap peserta

didik yaitu poin-poin penting dalam Pancasila seperti berakhlak mulia, bertaqwa, mandiri, berpikir kritis, bergotong royong, dan kreatif (Solehudin, 2022). Dengan adanya perubahan kurikulum ini, menteri pendidikan berharap bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada pembelajaran di dalam kelas, tetapi peserta didik dapat bereksplor di luar kelas, sehingga pembelajaran akan semakin menyenangkan, asyik, dan tidak terpusat hanya kepada pendidik saja. Sistem pembelajaran seperti itu akan membentuk karakter peserta didik yang percaya diri, mandiri, cerdas dalam bersosialisasi, dan dapat berkompetisi (Yusuf, 2021).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan karena prinsip pengembangan adalah menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Pemilihan model ini didasari atas berbagai pertimbangan. Pertama, model ADDIE disajikan secara sederhana dan sistematis. Apabila dibandingkan dengan model pengembangan yang lain, maka tahapan-tahapan dalam model ADDIE sudah sangat sederhana dan terstruktur, sehingga mudah dipelajari oleh pengembang. Kedua, model ADDIE relevan untuk pengembangan modul (Nasohah dalam Winatha, 2018). Ketiga, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, menghasilkan produk dan pembelajaran yang berkualitas.

3.2 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE yang dipilih dalam penelitian ini, maka tahap-tahap yang akan dilakukan ialah sebagai berikut.

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data-data mengenai kebutuhan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia dan peserta didik yang telah mempelajari materi teks laporan hasil observasi. Kegiatan pertama yang dilakukan ialah analisis materi pelajaran untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada mata pelajaran yang dijadikan sebagai objek pengembangan. Kedua, analisis modul ajar dan Capaian Pembelajaran, dan ATP berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah yakni Kurikulum Merdeka. Ketiga, analisis karakteristik peserta didik berkenaan dengan minat belajar peserta didik

pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, kebiasaan belajar, dan akses terhadap teknologi dan informasi. Keempat, analisis lingkungan belajar untuk mengetahui bagaimana lingkungan belajar peserta didik terutama di dalam sekolah. Wawancara yang dilakukan bertujuan pula untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan pembelajaran di sekolah, kesulitan peserta didik dalam mempelajari materi teks laporan hasil observasi, model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama kegiatan pembelajaran, pengetahuan guru dan peserta didik mengenai e-modul, dan ketersediaan sarana dan prasarana.

Analisis yang dilakukan merupakan tahap awal dalam pengembangan produk. Setelah diperoleh data dari hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum, maka dirumuskan solusi berkenaan dengan masalah yang ditemukan yaitu pengembangan e-modul berbasis *flipped classroom* yang belum pernah digunakan di kelas.

2. *Design* (Tahap Perencanaan)

Tahap desain atau perencanaan dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis yakni sebagai berikut.

a) Penyusunan *Outline* E-modul

Penyusunan *outline* e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom* berisi mengenai rencana awal tentang apa yang akan ditulis di dalam e-modul. E-modul akan dibuat menggunakan *canva* yang terdiri atas halaman awal (*cover*), kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan e-modul, peta konsep, materi pembelajaran, rangkuman, dan glosarium.

b) Mendesain Isi Pembelajaran dalam E-modul

Desain isi pembelajaran e-modul meliputi penyajian materi, visualisasi, dan ilustrasi yang akan dibuat sesuai dengan sintak model *flipped classroom*.

3. **Development (Tahap Pengembangan)**

Tahap pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.

a) Penyusunan Produk Awal

Produk yang dikembangkan adalah e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom*. Pengembangan produk awal menghasilkan produk dan instrumen yang selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli.

b) Validasi Isi

Pada tahap ini, produk e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom* akan diuji kelayakannya dengan validitas isi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi. Tujuan validasi ini untuk mengukur apakah produk yang dikembangkan telah layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Setelah itu, produk akan diperbaiki sesuai dengan saran dari para ahli. Selanjutnya, produk diuji cobakan kepada beberapa peserta didik untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk tersebut.

c) Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan pada kegiatan pembelajaran skala luas. Hasil dari uji coba terbatas akan direvisi sesuai saran yang diperoleh.

4. **Implementation (Tahap Implementasi)**

Pada tahap ini, produk yang telah dihasilkan akan diterapkan dalam pembelajaran skala luas untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk. Tahap implementasi dilakukan uji coba skala besar dalam kegiatan pembelajaran teks laporan hasil observasi kelas X di SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan e-modul dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan e-modul.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap dalam proses pengembangannya. Evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi produk oleh dosen pembimbing, evaluasi oleh validator, evaluasi setelah uji coba skala terbatas, dan evaluasi setelah uji coba skala luas.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 7 Bandar Lampung, SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, dan SMAN 12 Bandar Lampung. Waktu penelitian dilaksanakan sesuai dengan surat izin prapenelitian dari Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung yakni 12 April 2023 hingga 28 Agustus 2024. Waktu penelitian tersebut dimulai dari studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk, validasi produk, hingga uji coba produk.

3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan ialah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas, mulai dari metode pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana pembelajaran, strategi pendidik dalam mengajar, dan tingkat antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

2. Wawancara

Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas X. Wawancara dilakukan dengan menyusun daftar pertanyaan terlebih dahulu sebagai pedoman ketika melakukan wawancara. Wawancara bertujuan untuk mengetahui kurikulum sekolah, kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran di sekolah, proses pembelajaran, ketersediaan bahan ajar, situasi dan kondisi sekolah, karakteristik belajar siswa, sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, media pembelajaran

yang digunakan, model pembelajaran yang digunakan, permasalahan peserta didik dalam pembelajaran, serta tanggapan untuk pengembangan e-modul teks laporan hasil observasi berbasis *flipped classroom* untuk peserta didik kelas X.

3. Angket

Angket merupakan alat pengumpulan data informasi yang disampaikan secara tertulis kepada responden. Angket yang digunakan dalam penelitian berupa angket analisis kebutuhan, angket uji ahli, angket uji praktisi dan peserta didik. Angket yang disebarakan menggunakan skala *likert* dengan 4 kategori yaitu sangat baik (skor 4), baik (skor 3), kurang (skor 2), dan sangat kurang (skor 1).

Tabel 3. Angket Analisis Kebutuhan

No.	Aspek	Indikator
1	Pembelajaran Bahasa Indonesia	Antusiasme peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia
		Kendala dalam materi teks laporan hasil observasi
		Kendala dalam melaporan hasil pengamatan
		Kebutuhan langkah-langkah menyusun teks laporan hasil observasi
2	Bahan ajar yang digunakan	Ketersediaan bahan ajar yang digunakan
		Ketersediaan media pembelajaran yang digunakan
3	Bahan ajar yang dibutuhkan	Pemilihan bahan ajar yang dibutuhkan
		Bahan ajar yang menarik dalam pembelajaran

(Sumber: Modifikasi dari Apriyanti, 2018)

Tabel 4. Angket Uji Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan CP
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
		Materi dalam e-modul pembelajaran mudah dipahami
		Kesesuaian kegiatan belajar dalam e-modul pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa
		Kebenaran substansi materi pembelajaran dalam e-modu
		Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contoh gambar) dalam e-modul dengan materi pembelajaran
		Materi dalam e-modul pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan
		Kesesuaian video pembelajaran dalam e-modul dengan materi pembelajaran
		Kesesuaian tugas dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul
		Kesesuaian kuis dengan materi pembelajaran
2	Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar
		Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda
		Keseluruhan informasi dalam e-modul terbaca dengan jelas
		Penggunaan bahasa yang komunikatif
3	Kelayakan Penyajian	Keruntutan uraian materi dalam keseluruhan isi e-modul
		Keruntutan penjelasan materi dalam video pembelajaran yang disajikan
		Isi e-modul sudah menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar
		Kelengkapan informasi pada e-modul (ringkasan materi, lembar kerja, latihan soal)g
		Penyajian kuis memotivasi peserta didik untuk meningkatkan belajarnya

(Sumber: Modifikasi dari Apriyanti, 2018)

Tabel 5. Angket Uji Ahli Media

No.	Aspek	Indikator
1	Ukuran e-modul	<p>Kesesuaian ukuran e-modul dengan standar ISO, ukuran A4 (210 x 297 mm), A5 (148 x 210 mm), dan B5 (176 x 250 mm) dengan toleransi perbedaan 0-11 mm</p> <p>Kesesuaian ukuran dengan materi isi e-modul</p>
2	Desain kulit e-modul (cover)	<p>Penampilan unsur tata letak pada sampul muka sesuai atau harmonis, sehingga memiliki kesan irama yang baik</p> <p>Komposisi unsur tata letak (judul, pengarang, ilustrasi, logo, dll) proporsional dengan tata letak isi</p> <p>Warna unsur tata letak harmonis dan memperjelas fungsi.</p> <p>Ukuran huruf judul modul lebih dominan dan proporsional dibandingkan nama pengarang dan logo</p> <p>Warna judul modul kontras dengan warna latar belakang</p> <p>Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf.</p> <p>Ilustrasi sampul modul. menggambarkan isi/materi ajar dan mengungkapkan karakter obyek.</p>
3	Desain isi e-modul	<p>Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola penulisan</p> <p>Penulisan antarparagraf jelas</p> <p>Marjin proporsional terhadap ukuran modul</p> <p>Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai.</p> <p>Judul kegiatan belajar, subjudul kegiatan belajar, dan angka halaman/folio.</p> <p>Ilustrasi dan keterangan gambar (caption).</p> <p>Penempatan hiasan/ilustrasi sebagai latar belakang tidak mengganggu judul, teks, angka halaman.</p> <p>Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar tidak mengganggu pemahaman.</p> <p>Tidak menggunakan terlalu banyak jenis huruf.</p> <p>Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>) tidak berlebihan.</p> <p>Lebar susunan teks normal</p>

		Spasi antar baris susunan teks normal.
		Spasi antar huruf normal.
		Jenang/hierarki judul-judul jelas, konsisten dan proporsional.
		Tanda pemotongan kata (<i>hyphenation</i>).
		Ilustrasi isi mampu mengungkap makna/ arti dari objek.
		Bentuk akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan.
		Kreatif dan dinamis.

(Sumber: Modifikasi dari Apriyanti, 2018)

Tabel 6. Angket Uji Praktisi

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi e-modul dengan CP
		Kesesuaian materi e-modul dengan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi e-modul
		Kesesuaian tugas dengan materi dalam e-modul
		Materi dalam e-modul mudah dipahami
		Ketersediaan contoh (gambar, teks, dan video) yang disertakan sesuai dengan materi setiap kegiatan belajar
		Ketersediaan kuis sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar
		Ketersediaan penugasan sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar
2	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami
		Informasi panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran praktik pada e-modul cukup jelas
		Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda
3	Aspek Kegrafikan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada e-modul sudah proporsional
		Pemilihan komposisi warna pada e-modul menarik

		Gambar yang tersedia jelas (tidak buram)
		Video yang tersedia jelas (tidak buram) dan lancar dijalankan
		Narasi pada video jelas didengar dan dipahami
		Penempatan tata letak (<i>Lay Out</i>) dan komponen e-modul sudah tepat
4	Aspek Kemanfaatan	E-modul pembelajaran mudah digunakan/dioperasikan
		Penggunaan e-modul membantu guru dalam menyampaikan materi.
		Ketersediaan contoh, gambar, dan video di e-modul mempermudah dalam memahami materi pembelajaran
		Penggunaan e-modul merangsang peserta didik agar tertantang mengerjakan kuis, latihan-latihan, dan soal-soal yang ada di e-modul
		Penggunaan e-modul memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi
		Penggunaan e-modul membantu peserta didik untuk belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat

(Sumber: Modifikasi dari Apriyanti, 2018)

Tabel 7. Angket Respon Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator
1	Aspek Materi	Kesesuaian materi e-modul dengan CP
		Kesesuaian materi e-modul dengan tujuan pembelajaran
		Kebenaran konsep materi e-modul
		Kesesuaian tugas dengan materi dalam e-modul
		Materi dalam e-modul mudah dipahami
		Ketersediaan contoh (gambar, teks, dan video) yang disertakan sesuai dengan materi setiap kegiatan belajar
		Ketersediaan kuis sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar
		Ketersediaan penugasan sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar
2	Aspek Bahasa	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami

		Informasi panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran praktik pada e-modul cukup jelas
		Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami
		Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda
3	Aspek Kegrafikan	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada e-modul sudah proporsional
		Pemilihan komposisi warna pada e-modul menarik
		Gambar yang tersedia jelas (tidak buram)
		Video yang tersedia jelas (tidak buram) dan lancar dijalankan
		Narasi pada video jelas didengar dan dipahami
		Penempatan tata letak (<i>Lay Out</i>) dan komponen e-modul sudah tepat
4	Aspek Kemanfaatan	E-modul pembelajaran mudah digunakan/dioperasikan
		Penggunaan e-modul membantu guru dalam menyampaikan materi.
		Ketersediaan contoh, gambar, dan video di e-modul mempermudah dalam memahami materi pembelajaran
		Penggunaan e-modul merangsang peserta didik agar tertantang mengerjakan kuis, latihan-latihan, dan soal-soal yang ada di e-modul
		Penggunaan e-modul memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi
		Penggunaan e-modul membantu peserta didik untuk belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat

(Sumber: Modifikasi dari Apriyanti, 2018)

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan menelaah dokumen yang berkaitan dengan bahan ajar teks laporan hasil observasi untuk peserta didik kelas X SMA seperti alur tujuan pembelajaran, modul ajar, kriteria ketercapaian peserta didik, sumber belajar, dan dokumen-dokumen terkait. Dokumentasi berupa foto-foto juga dijadikan sebagai data penunjang penelitian.

5. Tes

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau alat penilaian lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, pengetahuan intelegensi yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2013). Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah tes formatif berupa butir-butir soal pilihan jamak yang terdiri atas prates dan pascates. Tes tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian peserta didik setelah menggunakan e-modul teks laporan hasil obervasi berbasis *flipped classroom*

3.5 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif adalah data dengan bentuk angka-angka, sedangkan data kualitatif adalah data yang dinyatakan dengan kata-kata (Arikunto, 2010). Data yang diperoleh dari kegiatan wawancara dilakukan dengan menyusun transkrip dari rekaman hasil wawancara. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil penilaian ahli materi, ahli media, peserta didik, dan pendidik Bahasa Indonesia kelas X. Teknik analisis data tersebut dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif berupa kritik dan saran perbaikan yang tercantum dalam angket. Selanjutnya, hasil analisis data tersebut akan dijadikan sebagai panduan untuk merevisi produk pengembangan. Oleh karena itu, data verbal deskriptif dianalisis secara kualitatif, sedangkan data berupa uji ahli, uji praktisi, dan lapangan dianalisis secara kuantitatif.

3.5.1 Analisis Hasil Validasi Ahli dan Kelayakan Produk

Analisis data dari hasil validasi ahli dan kelayakan produk diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala *likert* dengan skor penilaian yaitu sangat baik (skor 4), baik (skor 3), kurang (skor 2), dan sangat kurang (skor 1) (Merdapi, 2008). Lalu, hasil tersebut dideskripsikan dan digunakan sebagai dasar penilaian

kualitas dari produk pengembangan. Analisis data validasi ahli dan kelayakan produk dikelola dalam bentuk persentase. Untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menggunakan rumus berikut ini.

$$P = \frac{\Sigma x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase (%)

Σx = jumlah skor

SMI = skor maksimal ideal

Selanjutnya, hasil data analisis menggunakan kriteria interpretasi untuk memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 8. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase

Persentase	Keterangan
81 – 100%	Sangat layak
61 – 80%	Layak
41–60%	Kurang layak
21–40%	Sangat tidak layak

(Arikunto, 2010)

Keterangan:

- a. Apabila e-modul yang diujikan mencapai tingkat persentase 81% – 100%, maka e-modul tergolong kualifikasi sangat layak.

- b. Apabila e-modul yang diujikan mencapai tingkat persentase 61% – 80%, maka e-modul tergolong kualifikasi layak.
- c. Apabila e-modul yang diujikan mencapai tingkat persentase 41% – 60%, maka e-modul tergolong kualifikasi kurang layak.
- d. Apabila e-modul yang diujikan mencapai tingkat persentase 21% – 40%, maka e-modul tergolong kualifikasi sangat tidak layak.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, berikut beberapa simpulan penelitian.

1. Pengembangan e-modul dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi 5 langkah yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Tahap *analysis* dilakukan dengan observasi, wawancara, dan penyebaran angket analisis kebutuhan. Tahap *design* dilakukan dengan merancang pengembangan e-modul melalui beberapa tahapan seperti menyusun materi teks laporan hasil observasi sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase E Kurikulum Merdeka, merancang desain e-modul sesuai dengan kebutuhan peserta didik, menyiapkan bahan-bahan pendukung e-modul seperti gambar, video, animasi, dan audio, menyusun latihan soal yang dikombinasikan dengan *quizz*, dan menyusun angket validasi untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi. Tahap *development* dilakukan dengan menyusun e-modul yang sudah dirancang dan validasi e-modul oleh para ahli. Tahap *implementation* dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Tahap *evaluation* dilakukan untuk meningkatkan kualitas e-modul. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil masukan dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi, dan responden dalam hal ini peserta didik.
2. E-modul yang dikembangkan mendapatkan persentase penilaian oleh ahli materi sebesar 90%, ahli media sebesar 95%, dan praktisi sebesar 91% sehingga dinyatakan sangat layak
3. Berdasarkan pada perbandingan *prates*, *pascates*, dan *N-gain* dari penggunaan e-modul untuk pembelajaran teks laporan hasil observasi mendapatkan nilai sebesar 0,70 pada kelas X.3, 0,59 pada kelas X.1, dan 0,62 pada kelas X.5. Nilai tersebut termasuk kategori sedang sehingga dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran karena berhasil meningkatkan nilai peserta didik dari nilai rata-rata *prates* kelas X.3 sebesar 46 menjadi 84, nilai rata-rata *prates* kelas X.1

sebesar 47 menjadi 78, dan nilai rata-rata prates kelas X.5 sebesar 46 menjadi 79.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, berikut beberapa saran yang direkomendasikan.

1. Bagi peserta didik hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan minat, pemahaman, kemandirian belajar, dan keterampilan dalam materi teks laporan hasil observasi karena mengandung gambar, video pembelajaran, dan latihan soal yang telah dikombinasikan dengan *Quizizz*.
2. Bagi pendidik hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar atau suplemen penunjang buku paket dalam pembelajaran materi teks laporan hasil observasi.
3. Bagi peneliti lain yang berminat pada topik serupa dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebaiknya menggunakan alat ukur yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrian, Sukma Dewi. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Modul (E-Modul) Akuntansi Dasar Berbantuan Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Teluk Kuantan. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awidi, I. T., & Paynter. 2019. The Impact of a Flipped Classroom Approach on Student Learning Experience. *Computers & Education*. Vol. 128.
- Butcher, C, dkk. 2006. *Designing Learning from Module Outline to Effective Teaching*. New York: Routlegde.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Farida, Ratna, dkk. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Flipped Classroom dengan Taksonomi Bloom pada Mata Kuliah Sistem Politik Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 07, No. 02.
- Hake, R. R. 1999. Analyzing change/gain scores. *American Educational Research Assciation's Division D, Measurement and Research Mhetodology*. 1. 1-14.
- Herawati, Nita Sunarya. 2018. Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 5, No. 2.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Reformasi Pendidikan Nasional Melalui Merdeka Belajar*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kimiantdi, Febyarni. 2019. Pengembangan E-modul IPA Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Literasi Sains. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maritsa, Ana, dkk. 2021. Pengaruh Teknologi dslam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*. Vol. 18, No. 2.
- Maulida, Utami. 2022. Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*. Vol. 5, No. 2.

- Mudhlofir, A. 2012. *Aplikasi Pengembangan KTSP dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Murni, S. 2019. *Merdeka Belajar*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurohman. 2021. Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran Fikih Kelas V. *Tesis*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putri, Yerli Agilia. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Narasi di Masa Pandemi Covid-19 Berbentuk Pop Up Book Digital untuk Peserta Didik Kelas VII SMP. *Tesis*. Lampung: Universitas Lampung.
- Rahimah, R. 2022. Peningkatan Kemampuan Guru SMP Negeri 10 Kota Tebingtinggi dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pendampingan Tahun Ajaran 2021/202. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*. Vol. 6, No. 1.
- Sekretariat GTK. 2020. *Merdeka Belajar*. Gtk.Kemendikbud.Go.Id.
- Sugihartini, N. & Jayanta, N. L. 2017. Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 14, No. 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, S. W., & Ubaidillah, M. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp pada Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Mata Kuliah Akuntansi Internasional di Universitas PGRI Madiun. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 6, No. 2.
- Tillah, Marda. 2019. Kemampuan Menganalisis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X IPS 1 di SMA Negeri 2 Kelayang Kabupaten Indragiri Hulu Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Utomo, S. W., & Wihartanti, L. V. 2019. Penerapan Strategi Blended Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Era Revolusi Industri 4.0. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 7, No. 1.
- Widodo, Chomsin S., & Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Winatha. Komang Redy, dkk. 2018. Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol. 15, No. 2.
- Yudianda, Elvan, dkk. 2022. Model Pembelajaran Kelas Terbalik Berbasis Literasi Digital: Studi Pengembangan untuk Pembelajaran Menulis Teks Anekdote. *DISASTRA*. Vol. 4, No. 1.
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. 2021. Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. Vol. 7, No. 2