

**PENGEMBANGAN *E-MODUL*
TEKS DESKRIPSI DALAM BENTUK *FLIPBOOK* BERBASIS
STRATEGI KWL (*KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED*)
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP**

(Tesis)

Oleh

**Aris Nurmansyah
NPM 2223041006**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN *E-MODUL*
TEKS DESKRIPSI DALAM BENTUK *FLIPBOOK* BERBASIS
STRATEGI KWL (*KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED*)
UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP**

Oleh

**Aris Nurmansyah
NPM 2223041006**

(Tesis)

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

Pada

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



**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-MODUL* TEKS DESKRIPSI DALAM BENTUK *FLIPBOOK* BERBASIS STRATEGI KWL (*KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED*) UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VII SMP

Oleh

Aris Nurmansyah

Di era transformasi pendidikan yang ditandai oleh digitalisasi, kehadiran bahan ajar inovatif dalam bentuk digital menjadi kebutuhan penting bagi setiap pendidik yang ingin menciptakan pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Selain bahan ajar inovatif dalam bentuk digital, sebuah strategi pembelajaran yang tepat juga diperlukan agar proses pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Namun, tidak sedikit pendidik yang belum menggunakan bahan ajar inovatif dalam bentuk digital dan strategi pembelajaran yang efektif. Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran teks deskripsi kelas VII di tiga sekolah menengah pertama negeri yang ada di Kecamatan Pubian. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar inovatif dalam bentuk digital berbasis strategi pembelajaran berupa *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) model Borg & Gall yang terdiri atas 10 tahapan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi desain, (6) uji coba kelompok terbatas, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, studi dokumentasi, dan angket.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP berhasil dikembangkan, (2) hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi, ahli pembelajaran, dan praktisi menunjukkan bahwa *e-modul* dinyatakan sangat layak digunakan, dan (3) hasil uji efektivitas yang dilakukan di tiga sekolah menengah pertama negeri yang ada di Kecamatan Pubian menunjukkan bahwa *e-modul* dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : e-modul, teks deskripsi, KWL (*Know-Want to Know-Learned*)

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF E-MODULE TEACHING MATERIALS DESCRIPTION TEXT IN FLIPBOOK FORM BASED ON KWL STRATEGY (KNOW-WANT TO KNOW-LEARNED) FOR GRADE VII SMP STUDENTS

By

ARIS NURMANSYAH

In an era of educational transformation marked by digitalization, the availability of innovative teaching materials in digital form has become an important requirement for every educator who wants to create learning that is relevant to the characteristics of 21st-century students. In addition to innovative teaching materials in digital form, an appropriate learning strategy is also needed so that the learning process can be carried out effectively. However, there are still many educators who do not use innovative teaching materials in digital form and effective learning strategies. This condition was also found in the teaching of descriptive texts in grade VII at three public junior high schools in Pubian District. Therefore, the purpose of this study was to develop innovative teaching materials in digital form based on a learning strategy in the form of e-modules of descriptive texts in the form of flipbooks based on the KWL (Know-Want to Know-Learned) strategy for grade VII junior high school students.

This study used the Borg & Gall research and development (R&D) model, which consists of 10 stages, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) product validation, (5) design revision, (6) limited group testing, (7) product revision, (8) usage testing, (9) product revision, and (10) mass production. The data collection techniques used were interviews, documentation studies, and questionnaires.

The results showed that (1) the KWL (Know-Want to Know-Learned) strategy-based flipbook e-module for seventh-grade junior high school students was successfully developed, (2) the feasibility test conducted by subject matter experts, learning experts, and practitioners showed that the e-module was deemed very feasible for use, and (3) the effectiveness test conducted in three public junior high schools in Pubian District showed that the e-module was effective in improving student learning outcomes.

Keywords: e-module, descriptive text, KWL (Know-Want to Know-Learned)

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN *E-MODUL* TEKS
DESKRIPSI DALAM BENTUK
FLIPBOOK BERBASIS STRATEGI
KWL(*KNOW-WANT TO KNOW-
LEARNED*) UNTUK PESERTA DIDIK
KELAS VII**

Nama Mahasiswa

: **Aris Nurmansyah**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2223041006

Program Studi

: Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan

: Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Munaris, M.Pd.

NIP 197008072005011001

Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

NIP 196401061988031001

MENGETAHUI

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni

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

Koordinator Program Studi Magister
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Munaris, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.**

Penguji Anggota : **I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**

II. Dr. Siti Samhati, M.Pd.



Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

3. Direktur Program Pascasarjana



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

Tanggal Lulus Ujian: **6 November 2025**

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa

1. Tesis berjudul “Pengembangan *E-Modul* Teks Deskripsi Dalam Bentuk Flipbook Berbasis Strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) Untuk Peserta Didik Kelas VII SMP” adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya tulis orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini saya serahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

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

Bandar Lampung, Desember 2025



Aris Nurmansyah
NPM 2223041006

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Sidomulyo, Kecamatan Bangunrejo, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 5 Juli 1992 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dalam keluarga Bapak Nisman dan Ibu Hartini. Penulis memiliki seorang kakak kandung perempuan bernama Nurmalasari, S.Pd., serta seorang adik kandung perempuan bernama Nurul Fatimah, S.Pd.

Perjalanan pendidikan penulis dimulai dari TK Xaverius Bumi Dipasena Agung, yang diselesaikan pada tahun 1997. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 1 Sidomulyo hingga tahun 2004, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 29 Bandar Lampung dan menyelesaikannya pada tahun 2007. Pendidikan menengah atas dijalani di SMA Negeri 1 Kalirejo dan diselesaikan pada tahun 2010.

Penulis melanjutkan studi di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung pada tahun 2010 dan berhasil meraih gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada tahun 2014. Kemudian, penulis menyelesaikan pendidikan profesi guru (PPG) di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) pada tahun 2020 sebagai bagian dari pengembangan profesionalisme dalam bidang pendidikan.

Penulis mulai berkarier sebagai guru ASN di SMP Negeri 3 Pubian sejak tahun 2019 hingga saat ini. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung untuk semakin memperdalam ilmu dalam bidang bahasa dan pendidikan.

MOTO

“Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim, dan siapa yang menanamkan ilmu kepada yang tidak layak seperti meletakkan kalung permata, mutiara, dan emas di sekitar leher hewan.”

(HR Ibnu Majah).

*“Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkuat kemauan,
serta memperhalus perasaan”*

Tan Malaka

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah, puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Kupersembahkan karya ini kepada orang-orang tersayang.

1. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa membimbing langkahku, mendidikku dengan penuh cinta, mendoakanku serta melimpahkan segenap kasih sayang yang tak terhingga.
2. Istriku dan anakku yang menjadi penyemangat dalam menuntut ilmu.
3. Kakak dan adikku tercinta serta keluarga besar yang selalu memberikan semangat.
4. Teman-teman seperjuangan Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2022.
5. Keluarga besar SMP Negeri 3 Pubian yang memberikan izin dan kesempatan untuk menempuh dan menyelesaikan studi S-2.
6. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikanku pengalaman belajar sekaligus pengalaman hidup yang sangat berharga.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya yang tiada tara sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul *Pengembangan E-Modul Teks Deskripsi dalam Bentuk Flipbook Berbasis Strategi KWL (Know-Want to Know-Learned) untuk Peserta Didik Kelas VII SMP*. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Magister pada Strata

2 (S-2) Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Tesis ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan berbagai pihak. Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang luar biasa berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmelia Afriani, D.E.A.,I.P.M., sebagai Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., sebagai Direktur Pascasarjana Universitas Lampung.
3. Prof. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd.,M.Pd., sebagai Dekan FKIP Universitas Lampung.
4. Dr. Sumarti, S.Pd.,M.Hum., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
5. Dr. Siti Samhati, M.Pd., sebagai Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Dr. Munaris, M.Pd., sebagai dosen pembimbing I yang telah membimbing dan selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan nasihat, saran, dan motivasi selama penulisan tesis.

8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., sebagai dosen pembahas yang selalu memberikan motivasi, saran dan kritik yang membangun.
9. Dr. Rangga Firdaus, M.I.Kom., sebagai validator ahli media yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
10. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., sebagai validator ahli pembelajaran yang telah mengevaluasi produk yang dikembangkan.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
12. Kedua orang tuaku yang senantiasa melimpahkan kasih sayang yang tak terhingga.
13. Istriku dan anakku yang menjadi penyemangat dalam menuntut ilmu.
14. Kakak dan adikku tersayang serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan doa dan semangat.
15. Teman-teman pendidik di SMP Negeri 3 Pubian sebagai keluarga kedua yang selalu memberikan doa dan semangat.
16. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
17. Kakak dan adik tingkat di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung.
18. Almamater tercinta Universitas Lampung.
19. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah terlibat dalam proses penyusunan tesis ini.

Bandar Lampung, Desember 2025

Aris Nurmansyah
NPM 2223041006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
LEMBAR PERNYATAAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
MOTTO.....	x
PERSEMBAHAN	xi
SANWACANA.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
 I. PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	8
 II. LANDASAN TEORETIS.....	 9
2.1 Bahan Ajar.....	9
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	9
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar	10
2.1.4 Pinsip Pengembangan Bahan Ajar.....	11
2.2 <i>E-Modul</i>	12
2.2.1 Pengertian <i>E-Modul</i>	12
2.2.2 Karakteristik <i>E-Modul</i>	13
2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan <i>E-Modul</i>	14
2.2.4 Prinsip Pengembangan <i>E-Modul</i>	15
2.2.5 Prosedur Penyusunan <i>E-Modul</i>	16
2.3 Teks Deskripsi.....	16
2.3.1 Pengertian Teks Deskripsi.....	16
2.3.2 Ciri-ciri Teks Deskripsi	17
2.3.3 Struktur Teks Deskripsi	17
2.3.4 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi.....	18
2.3.5 Jenis-Jenis Teks Deskripsi.....	19

2.3.6 Contoh Teks Deskripsi	20
2.4 Pembelajaran Teks Deskripsi di Kelas VII SMP pada Kurikulum Merdeka.....	22
2.5. Strategi KWL (<i>Know-Want to Know-Learned</i>)	23
2.5.1 Pengertian Strategi KWL	23
2.5.2 Langkah-Langkah Strategi KWL	23
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Strategi KWL	25
2.6 <i>Flipbook</i>	27
2.6.1 Pengertian <i>Flipbook</i>	27
2.6.2 Keunggulan dan Kelemahan <i>Flipbook</i>	28
2.6.3 Platform Pengembangan <i>Flipbook</i>	29
III. METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Tempat Penelitian.....	32
3.3 Subjek dan Sampel Penelitian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.6 Teknik Analisis Data	45
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	49
a. Masalah	49
b. Potensi.....	55
4.1.2 Pengumpulan Data	65
4.1.3 Desain Produk	66
4.1.4 Validasi Desain	68
a. Validasi oleh Ahli Materi.....	68
b. Validasi oleh Ahli Pembelajaran.....	70
4.1.5 Perbaikan Desain	72
a. Perbaikan Desain Berdasarkan Uji Validasi Ahli Materi.....	72
b. Perbaikan Desain Berdasarkan Uji Validasi Ahli Pembelajaran....	73
4.1.6 Uji Coba Produk	77
a. Uji Kelayakan <i>E-Modul</i> pada Uji Coba Produk	77
b. Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> pada Uji Coba Produk.....	79
4.1.7 Revisi Produk.....	80
4.1.8 Uji Coba Pemakaian.....	80
a. Penilaian Kelayakan <i>E-Modul</i> pada Tahap Uji Coba Pemakaian.....	81
4.a.1 Penilaian Kelayakan Oleh Praktisi di SMPN 1 Pubian	81
4.a.2 Penilaian Kelayakan Oleh Praktisi di SMPN 2 Pubian	83
4.a.3 Penilaian Kelayakan Oleh Praktisi di SMPN 3 Pubian	85
b. Penilaian Efektivitas <i>E-Modul</i> pada Tahap Uji Coba Pemakaian .	86
4.b.1 Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 1 Pubian.....	87
4.b.2 Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 2 Pubian.....	88
4.b.3 Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 3 Pubian.....	89
4.1.9 Revisi Produk	90
4.1.10 Produksi Masal	94
4.2 Pembahasan	94
4.2.1 Hasil Pengembangan <i>E-Modul</i>	95

4.2.2 Hasil Kelayakan <i>E-Modul</i>	99
4.2.3 Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i>	102
V. SIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Simpulan.....	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Pembelajaran Teks Deskripsi di Kelas VII pada Kurikulum Merdeka.....	22
2. Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia	35
3. Pedoman Wawancara Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum.....	36
4. Instrumen Angket Peserta Didik	37
5. Pedoman Studi Dokumentasi.....	38
6. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	39
7. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	40
8. Instrumen Angket Praktisi	41
9. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	43
10. Tingkat Kelayakan	47
11. Kriteria Gain Ternormalisasi	48
12. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	48
13. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMPN 1 Pubian.....	50
14. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMPN 2 Pubian	51
15. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia SMPN 3 Pubian	53
16. Hasil Wawancara dengan Waka Kurikulum SMPN 1 Pubian.....	56
17. Hasil Wawancara dengan Waka Kurikulum SMPN 2 Pubian.....	58
18. Hasil Wawancara dengan Waka Kurikulum SMPN 3 Pubian	59
19. Rekapitulasi Angket Peserta Didik	62
20. Rekapitulasi Hasil Studi Dokumentasi	64
21. Analisis CP dan TP	65
22. Hasil Uji Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Ahli Materi.....	68
23. Hasil Uji Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Ahli Pembelajaran.....	70
24. Hasil Perbaikan <i>E-Modul</i> Berdasarkan Saran dari Ahli Materi	72
25. Hasil Perbaikan <i>E-Modul</i> Berdasarkan Saran dari Ahli Pembelajaran	74
26. Hasil Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Praktisi pada Tahap Uji Coba Produk	77
27. Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> pada Tahap Uji Coba Produk	79
28. Hasil Saran Perbaikan <i>E-Modul</i> pada Tahap Uji Coba Produk	80
29. Hasil Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Praktisi SMPN 1 Pubian pada Tahap Uji Coba Pemakaian.....	81
30. Hasil Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Praktisi SMPN 2 Pubian pada Tahap Uji Coba Pemakaian.....	83
31. Hasil Kelayakan <i>E-Modul</i> oleh Praktisi SMPN 3 Pubian pada Tahap Uji Coba Pemakaian.....	85
32. Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 1 Pubian	87
33. Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 2 Pubian	88

34. Hasil Uji Efektivitas <i>E-Modul</i> di SMPN 3 Pubian	89
35. Hasil Perbaikan <i>E-Modul</i> Berdasarkan Saran Perbaikan Praktisi pada Tahap Uji Coba Pemakaian	91
36. Tautan dan Kode QR <i>E-Modul</i>	94
37. Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	99
38. Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Pembelajaran	100
39. Rekapitulasi Uji Kelayakan Pada Tahap Uji Coba Produk.....	100
40. Rekapitulasi Kelayakan <i>E-Modul</i> pada Tahap Uji Coba Pemakaian.....	101
41. Perbandingan Rata-Rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Uji Coba Pemakaian....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Langkah-Langkah Model R&D Borg and Gall	31
2. Tahapan Kegiatan Pembuatan <i>E-Modul</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Studi Pendahuluan
 - a. Surat Izin Penelitian
 - b. Surat Balasan Penelitian
 - c. Transkrip Wawancara Dengan Pendidik Bahasa Indonesia
 - d. Instrumen Kuesioner Peserta Didik
 - e. Lembar Stud Dokumentasi
2. Lampiran Penilaian Validator dan Praktisi
 - a. Angket Validasi Ahli Materi
 - b. Angket Validasi Ahli Pembelajaran
 - c. Angket Validasi Praktisi
3. Lampiran Uji Coba Produk
4. Lampiran Uji Coba Pemakaian
5. Foto-Foto Kegiatan

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era yang semakin digital ini, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan, salah satunya dalam penggunaan bahan ajar inovatif yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Bahan ajar inovatif merupakan bahan ajar yang disusun secara menarik, efektif, variatif, kontekstual, dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik (Inawati et al., 2021). Sementara itu, Fiteriani (dalam Ayu & Lestari, 2024) mengungkapkan bahwa bahan ajar inovatif merupakan materi pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan kreatif dan teknologi terkini, sehingga dirancang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman untuk meningkatkan pemahaman serta pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan bagian dari generasi yang tumbuh di tengah perkembangan teknologi informasi. Oleh karena itu, ketersediaan bahan ajar inovatif dalam proses pembelajaran abad ke-21 yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik ialah bahan ajar dalam bentuk digital atau biasa disebut bahan ajar digital.

Bahan ajar digital menurut Munawar (dalam Darmayanti & Amalia, 2024) merupakan materi pengajaran yang mencakup elemen-elemen visual, ilustrasi, rekaman video, suara, dan lain-lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Amaliah dan Sudihartinih (dalam Rahmawati & Margunayasa, 2022) mengungkapkan bahwa bahan ajar digital merupakan salah satu bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memadukan unsur teknologi, informasi, dan komunikasi untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efisien. Kedua pandangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital mampu menyajikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video, serta memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk berinteraksi secara aktif

dengan materi pembelajaran yang disajikan. Farhana dkk. (2021) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis digital memiliki beragam jenis, antara lain audio dan video, teks, model, *overhead projector* (OHP), *slide PowerPoint*, serta multimedia interaktif. Sementara itu, Nurlaelah dkk. (2023) menyatakan bahwa salah satu bentuk bahan ajar digital ialah *e-modul*.

E-Modul merupakan bentuk bahan ajar noncetak berbasis digital yang dirancang secara terstruktur guna memfasilitasi kegiatan belajar mandiri melalui pemanfaatan teknologi informasi sehingga pengguna dapat mengaksesnya secara fleksibel kapan saja dan di mana saja (Sugiharni, 2018). Dalam pengertian sederhana, *e-modul* merupakan versi elektronik dari modul cetak yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital. Pengembangan *e-modul* menjadi bentuk adaptasi terhadap kemajuan teknologi yang pesat di era digital saat ini (Istiqoma dkk., dalam Balqis, 2025). Bahan ajar ini dinilai inovatif karena mampu menyajikan materi secara lengkap, menarik, dan interaktif serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif peserta didik (Bariyyah, 2024). Selain itu, *e-modul* memiliki keunggulan berupa adanya berbagai fitur yang mendukung pengalaman belajar, seperti fasilitas pencarian, penanda halaman, serta integrasi ilustrasi dalam bentuk gambar, suara, dan video. Penyajian materi dalam *e-modul* dapat diperkaya dengan elemen multimedia interaktif dan latihan soal yang menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Sefriani & Wijaya, 2018). Dengan demikian, penggunaan *e-modul* menjadi penting untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menjembatani kebutuhan peserta didik terhadap sumber belajar yang modern, dinamis, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, sekaligus membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien, menarik, dan berorientasi pada pembelajaran mandiri.

Selain bahan ajar inovatif, strategi pembelajaran yang tepat juga diperlukan agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Strategi pembelajaran dapat dipahami sebagai seperangkat cara atau teknik yang digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menimbulkan perubahan perilaku atau sikap, serta berfungsi sebagai salah

satu pendekatan yang digunakan guru dalam penyampaian materi pelajaran (Amaliyah, 2019). Menurut Lamatenggo (2020) strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Pubian, SMP Negeri 2 Pubian, dan SMP Negeri 3 Pubian, diperoleh informasi bahwa bahan ajar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran teks deskripsi berupa buku paket cetak Bahasa Indonesia dari pemerintah. Selain itu, diperoleh informasi bahwa masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan memahami isi bacaan. Lebih lanjut, pendidik menyatakan sudah menggunakan beberapa jenis model pembelajaran, antara lain pembelajaran berbasis penyelidikan, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis kontekstual. Namun, pendidik belum menerapkan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami isi bacaan. Hasil ini menunjukkan adanya permasalahan berupa belum digunakannya bahan ajar inovatif dalam bentuk digital dan strategi pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran teks deskripsi sehingga perlu upaya untuk menemukan solusi.

Dalam upaya mencari solusi atas permasalahan tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMP Negeri 1 Pubian, SMP Negeri 2 Pubian, dan SMP Negeri 3 Pubian untuk mengidentifikasi potensi. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa sekolah memiliki perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti komputer, *Chromebook*, proyektor LCD, *Smart TV*, dan akses internet. Selain itu, diperoleh informasi bahwa sekolah telah melaksanakan ujian tengah semester berbasis *online* dengan menggunakan *smartphone* peserta didik. Hasil wawancara tersebut menunjukkan adanya potensi berupa penerapan pembelajaran berbasis digital. Potensi tersebut diperkuat oleh hasil angket peserta didik yang menunjukkan minat

tinggi peserta didik terhadap bahan ajar digital dalam pembelajaran teks deskripsi. Sebagian besar peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran teks deskripsi yang menggunakan bahan ajar digital. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmayanti dan Lastari (dalam Rahmawati & Margunayasa, 2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan bahan ajar digital terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta dinilai layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan permasalahan dan potensi, peneliti bertujuan mengembangkan bahan ajar inovatif dalam bentuk digital yang sesuai dengan perangkat teknologi dan informasi (TIK) yang dimiliki sekolah dan berbasis strategi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul *Pengembangan E-Modul Teks Deskripsi dalam Bentuk Flipbook Berbasis Strategi KWL (Know–Want to Know–Learned) untuk Peserta Didik Kelas VII SMP*.

Pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) untuk peserta didik kelas VII didasarkan pada beberapa pertimbangan. *Pertama*, *e-modul* memungkinkan akses pembelajaran yang fleksibel kapan saja dan di mana saja, dengan penyajian materi yang terstruktur serta dilengkapi simulasi, latihan soal, dan fitur navigasi yang mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri dan memahami materi secara lebih mendalam (Mutia, 2025). *Kedua*, pengintegrasian strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) ke dalam konten pembelajaran seperti materi teks deskripsi dapat membuat pembelajaran menjadi efektif. Pernyataan ini didasarkan pada hasil penelitian Trisia dan Kurniawan (2023) yang menyatakan bahwa strategi pembelajaran *Know–Want to Know–Learned* (KWL) terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik berdasarkan peningkatan hasil belajar yang diperoleh. Selain itu, strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) dapat memberikan pengalaman membaca lebih baik bagi siswa (Fitriana et al., 2021).

Sejumlah penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain dilakukan oleh Ekawati dkk. (2022) dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Digital Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker untuk Siswa Kelas VII di*

SMP dan Utari (2024) dengan judul *Pengembangan E-Modul Materi Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas IV SDN Tarumsari Berbasis Pendekatan Pedagogi Genre*. Hasil penelitian Ekawati dkk. (2022) menunjukkan bahwa bahan ajar teks deskripsi digital berbasis *aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-modul* yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik pada aspek ukuran dan kelayakan materi sehingga dinilai sesuai untuk diterapkan dalam proses belajar. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan adanya perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik. Perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan *e-modul* berbasis *flipbook* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam memahami teks deskripsi.

Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Utari (2024) dengan judul *Pengembangan E-Modul Materi Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas IV SDN Tarumsari Berbasis Pendekatan Pedagogi Genre* menunjukkan bahwa produk *e-modul* yang dikembangkan berjudul *Modul Literasi: Belajar Teks Deskriptif yang Menyenangkan*, memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba pada tahap pertama dan kedua menunjukkan bahwa *e-modul* tersebut bersifat praktis dan mudah digunakan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri dan fleksibel bagi peserta didik.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada fokus pengembangan dan strategi pembelajaran yang digunakan.

Penelitian ini mengembangkan *e-modul* teks deskripsi yang tidak hanya menekankan pada aspek digitalisasi bahan ajar, tetapi juga mengintegrasikan strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) sebagai upaya membantu peserta didik dalam memahami teks deskripsi. Berbeda dengan penelitian Ekawati dkk. (2022) yang berfokus pada pengembangan bahan ajar digital menggunakan *aplikasi Kvisoft Flipbook Maker* tanpa integrasi strategi pembelajaran tertentu, serta penelitian Utari (2024) yang menitikberatkan pada pendekatan *pedagogi*

genre untuk jenjang sekolah dasar, penelitian ini secara khusus mengombinasikan media digital interaktif dengan strategi pembelajaran KWL (*Know–Want to Know–Learned*). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Melalui integrasi antara media digital interaktif dan strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*), penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan bahan ajar inovatif dalam bentuk digital yang layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah kelayakan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP?
3. Bagaimanakah efektivitas *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP.
2. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP.

3. Mendeskripsikan efektivitas pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian dan pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya terkait dengan pengembangan bahan ajar teks deskripsi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Bagi pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP, hasil penelitian pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau dijadikan sebagai rujukan dalam memilih dan menggunakan bahan ajar pada materi teks deskripsi.

b. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik SMP, hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi teks deskripsi melalui penggunaan *e-modul* teks deskripsi berbentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*).

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teks deskripsi bagi peserta didik kelas VII SMP. Adapun ruang lingkup penelitian ini mencakup beberapa aspek berikut.

1.5.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah menengah pertama negeri yang ada di Kecamatan Pubian, yaitu SMP Negeri 1 Pubian, SMP Negeri 2 Pubian, dan SMP Negeri 3 Pubian.

1.5.2 Kurikulum dan Capaian Pembelajaran

Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kurikulum Merdeka. Sementara itu, Capaian Pembelajaran yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu *Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa gagasan, pandangan, arahan, dan/atau pesan dari berbagai tipe teks berwujud teks visual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat*. Capaian Pembelajaran tersebut merupakan capaian pembelajaran yang terdapat pada elemen membaca dan memirsakan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk Fase D (kelas VII SMP).

II. LANDASAN TEORETIS

2.1 Bahan Ajar

Sebelum melakukan kegiatan pengembangan, perlu adanya pemahaman mengenai bahan ajar. Pemahaman mengenai bahan ajar menurut beberapa pakar adalah sebagai berikut.

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar dapat berupa banyak hal yang dipandang dapat meningkatkan pengetahuan dan atau pengalaman peserta didik (Kosasih, 2021). Lestari (dalam Wikanengsih dan Rostikawati, 2024) menyatakan bahwa bahan ajar adalah kumpulan materi yang disusun berdasarkan kurikulum untuk mencapai kompetensi dasar. Sementara itu, Magdalena dkk. (2020) menyatakan bahwa bahan ajar merujuk pada berbagai materi atau konten yang disusun secara komprehensif dan teratur berdasarkan prinsip-prinsip belajar yang diimplementasikan oleh pengajar dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan alat yang berisi materi pembelajaran yang berguna untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar akan berfungsi secara optimal apabila mampu memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan informasi secara sistematis serta terprogram sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara terencana sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. (Kosasih, 2021). Menurut Magdalena dkk. (2020) fungsi bahan ajar adalah sebagai representasi sajian pembelajaran dari pendidik, sebagai sarana untuk mencapai standar kompetensi, kompetensi dasar, dan standar kompetensi lulusan, serta sebagai upaya mengoptimalkan pelayanan terhadap kebutuhan belajar peserta didik.

Sementara itu, Nurdyansyah dan Mutala'iah (2015) menyatakan bahwa peran dari bahan ajar adalah untuk memberikan dorongan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dengan konten yang relevan sehingga peserta didik bisa menjalankan aktivitas belajar dengan sebaik-baiknya. Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi bahan ajar adalah sebagai alat bantu yang membantu pendidik dalam menyampaikan materi sekaligus memfasilitasi peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis, terencana, dan terprogram

2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar

Jenis bahan ajar dibedakan atas beberapa kriteria pengelompokan. Koesnandar (dalam Hasanah et al., 2024) berpendapat bahwa jenis bahan ajar berdasarkan subjeknya terdiri atas dua jenis, antara lain

- a. bahan ajar yang sengaja dirancang untuk belajar, seperti buku, *handout*, LKS, dan modul, dan
- b. bahan ajar yang tidak dirancang namun dapat dimanfaatkan untuk belajar, misalnya kliping, koran, film, iklan, atau berita.

Sementara itu, Kosasih (2021) berpendapat bahwa jenis-jenis bahan ajar tidak hanya terbatas pada buku teks, tetapi juga mencakup berbagai bentuk lain seperti modul, lembar kerja peserta didik (LKS), *handout*, dan tayangan. Sedangkan, Daryanto dan Dwicahyo (dalam Apriliande, 2020) menjelaskan bahwa bahan ajar terdiri atas beberapa jenis, antara lain bahan ajar visual, bahan ajar audio, bahan ajar audiovisual, dan bahan ajar multimedia. Pemaparannya ialah sebagai berikut.

- a. Bahan ajar visual (dilihat), yaitu bahan ajar dalam bentuk cetak seperti *handout*, modul, lembar kerja peserta didik, buku, foto/gambar, *wall chart*, dan *leaflet*.
- b. Bahan ajar audio (didengar), yaitu bahan ajar yang disampaikan melalui media suara, misalnya radio, kaset, piringan hitam, dan *compact disk audio*.
- c. Bahan ajar audiovisual (dilihat dan didengar), yaitu bahan ajar yang memadukan unsur visual dan audio, misalnya film dan video *compact disc*.

- d. Bahan ajar multimedia interaktif, yaitu bahan ajar berbasis teknologi digital yang memungkinkan interaksi dua arah, misalnya multimedia pembelajaran interaktif, bahan ajar berbasis *web*, dan bahan ajar berbasis aplikasi Android.

Berdasar pada beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan jenis-jenis bahan ajar memiliki klasifikasi yang beragam, baik ditinjau dari tujuan perancangannya maupun dari bentuk penyajiannya. Bahan ajar dapat berupa bahan cetak, bahan audio, bahan audiovisual, serta bahan ajar berbasis multimedia interaktif yang memanfaatkan teknologi digital.

2.1.4 Prinsip Pengembangan Bahan Ajar

Hayati dkk. (2025) mengungkapkan beberapa prinsip esensi dalam pengembangan bahan ajar sebagai berikut.

- a. Prinsip relevansi memastikan materi terkait dengan capaian pembelajaran dan kehidupan nyata.
- b. Prinsip konsistensi menekankan keselarasan antara materi dan capaian pembelajaran tanpa penambahan maupun pengurangan yang tidak diperlukan.
- c. Prinsip kecukupan memastikan materi tidak terlalu sedikit atau berlebihan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Prinsip aktivitas mendorong keterlibatan fisik dan psikis peserta didik melalui aktivitas interaktif.
- e. Prinsip motivasi menekankan peningkatan semangat belajar melalui tantangan dan umpan balik yang positif.
- f. Prinsip individualitas mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan kemampuan peserta didik.
- g. Prinsip lingkungan mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks lingkungan sekitar untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap isu-isu terbaru.
- h. Prinsip konsentrasi memastikan bahan ajar disusun secara jelas dan terstruktur agar peserta didik dapat fokus dan memahami materi dengan baik.

Sementara itu, Depdiknas (dalam Apriliande, 2020) menganjurkan pengembangan bahan ajar sebaiknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut.

- a. Pembelajaran dimulai dari hal yang mudah menuju hal yang sulit dan dari hal yang konkret menuju hal yang abstrak.
- b. Pengulangan materi perlu dilakukan untuk memperkuat pemahaman peserta didik.
- c. Pemberian umpan balik yang positif juga penting untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan semangat belajar.
- d. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan belajar.
- e. Proses pencapaian tujuan pembelajaran dianalogikan seperti menaiki anak tangga yang harus dilakukan secara bertahap hingga mencapai tujuan akhir.
- f. Pengetahuan mengenai hasil yang telah dicapai oleh peserta didik akan memberikan dorongan bagi mereka untuk tetap fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam mengembangkan bahan ajar yang harus diperhatikan meliputi penyajian materi dari yang mudah ke yang sulit, pemberian motivasi yang mendorong peserta didik untuk aktif belajar, dan kontekstual.

2.2 E-Modul

Penelitian ini mengembangkan salah satu jenis bahan ajar digital berupa *e-modul*. Pengertian, karakteristik, keunggulan dan kelemahan, prinsip pengembangan, serta prosedur pengembangan *e-modul* diuraikan sebagai berikut.

2.2.1 Pengertian E-Modul

Mahayukti (dalam Irmawati et al., 2023) mengungkapkan bahwa *e-modul* merupakan bahan ajar berupa modul yang ditampilkan dalam format elektronik yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, hal ini dikarenakan *e-modul* melibatkan tampilan gambar, audio, video, dan animasi.

Sementara itu, Rokhmania dan Kustijono (dalam Inanna et al., 2021) menyatakan bahwa *e-modul* adalah sebuah sumber atau panduan belajar dalam bentuk elektronik. Sedangkan, Direktorat Pembinaan SMA Kemendikbud (dalam Najuah et al., 2020) menyatakan bahwa *e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, di mana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif. Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* merupakan modul yang ditampilkan dalam format elektronik yang disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran mandiri, dilengkapi dengan konten multimedia dan fitur interaktif sehingga lebih praktis, menarik, serta mampu meningkatkan kompetensi dan keterlibatan peserta didik dibandingkan modul cetak.

2.2.2 Karakteristik *E-Modul*

E-Modul sebagai bahan ajar digital memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik *e-modul* sama dengan karakteristik modul, yaitu *self instruction* (instruksi yang jelas), *self contained* (materi pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri), *stand alone* (tidak bergantung pada bahan ajar lainnya), adaptif, serta *user friendly* (mudah digunakan) (Najuah et al., 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut, Ditjen Dikdasmen (dalam Apriliande, 2020) menyatakan bahwa di dalam *e-modul* terdapat sejumlah karakteristik sebagai berikut.

- a. Peserta didik mampu belajar secara mandiri tanpa bergantung pada pihak lain (*self instruction*).
- b. Semua materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang ingin dicapai terdapat dalam satu *e-modul* (*self instructional*).
- c. *E-Modul* yang dikembangkan tidaklah bergantung pada media lainnya (*stand alone*).
- d. Hendaknya *e-modul* juga mampu bersahabat dengan siapa saja penggunaanya (*user friendly*).

- e. *E-Modul* memanfaatkan beragam fitur yang terdapat pada aplikasi *software*.
- f. Desain *e-modul* haruslah dipikirkan secara cermat agar hasilnya sesuai dan menarik.

Berdasar pada kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* memiliki kesamaan karakteristik dengan modul cetak seperti adanya instruksi yang jelas, materi pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri, tidak bergantung pada bahan ajar lainnya, adaptif, serta mudah digunakan. Namun, karena *e-modul* merupakan bentuk bahan ajar digital, dalam pengembangan dan penggunaannya memerlukan pemanfaatan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi perangkat lunak.

2.2.3 Keunggulan dan Kelemahan *E-Modul*

Dalam perkembangannya, *e-modul* memiliki kelebihan dan kekurangan. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbud (dalam Najuah et al., 2020) mengungkapkan kelebihan dan kekurangan *e-modul* sebagai berikut.

a. Kelebihan *e-modul*

1. Proses belajar dan motivasi dapat meningkat karena telah disesuaikan dengan kemampuan dan tujuan yang jelas.
2. Proses penilaian capaian hasil belajar dapat diketahui bersama oleh guru dan peserta didik.
3. Konten pelajaran terbagi secara seimbang dalam rentang satu semester.
4. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan tiap jenjang akademik.
5. Materi yang disajikan lebih interaktif dan dinamis.

b. Kekurangan *e-modul*

1. Diperlukan waktu lebih lama dan biaya tinggi dalam mengembangkan *e-modul*.
2. Berkurangnya disiplin belajar peserta didik sehingga menyulitkan pengajar dalam mengatur proses pembelajaran.
3. Diperlukan ketekunan yang lebih tinggi dari pengajar dalam memantau proses belajar, pemberian motivasi, dan konsultasi tiap individu peserta didik.

Sementara itu, Laili dkk. (dalam Destiniar dkk., 2022) menyatakan bahwa *e-modul* memiliki kelebihan, yaitu (1) mampu meningkatkan motivasi peserta didik, (2) peserta didik dan guru dapat mengevaluasi secara mandiri, (3) materi ajar disusun secara sistematis dalam satu semester, (4) materi ajar disesuaikan dengan tingkatan akademik, (5) lebih interaktif dibandingkan dengan modul konvensional, dan (6) tampilan lebih menarik karena dilengkapi dengan adanya video, audio, dan animasi. Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-modul* memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, menyajikan materi secara terstruktur, serta menampilkan pembelajaran secara interaktif. Namun, *e-modul* juga memiliki kelemahan, yaitu proses penyusunannya memerlukan waktu yang cukup lama serta menuntut ketekunan tinggi dari peserta didik dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran.

2.2.4 Prinsip Pengembangan *E-Modul*

Kemendikbud (dalam Najuah et al., 2020) mengemukakan prinsip-prinsip pengembangan *e-modul* antara lain menimbulkan minat peserta didik, dirancang untuk digunakan oleh peserta didik, menjelaskan tujuan pembelajaran, disusun secara fleksibel, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih, mengakomodasi kesulitan belajar peserta didik, memerlukan sistem navigasi, terdapat rangkuman, gaya penulisan komunikatif, interaktif, dan semi formal, memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, dan penutup), menunjang *self-assessment*, serta memiliki petunjuk atau pedoman belajar.

Secara keseluruhan, prinsip pengembangan *e-modul* pembelajaran menekankan penyusunan materi yang menarik, komunikatif, interaktif, dan fleksibel, serta dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran peserta didik. *E-Modul* harus memberikan kesempatan latihan, mengakomodasi kesulitan belajar, serta dilengkapi dengan navigasi, rangkuman, pedoman, strategi pembelajaran, serta mekanisme umpan balik sehingga dapat mendukung pembelajaran mandiri dan *self-assessment* peserta didik.

2.2.5 Prosedur Penyusunan *E-Modul*

E-Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar digital. Dalam pengembangannya, *e-modul* disusun melalui tahapan atau langkah-langkah yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital. Kosasih (2021) mengemukakan tiga tahapan dalam mengembangkan bahan ajar digital, yaitu (1) analisis kebutuhan bahan ajar, (2) merancang peta konsep bahan ajar, dan (3) pengembangan bahan ajar berdasarkan struktur masing-masing bentuk bahan ajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Najuah dkk. (2020) mengemukakan bahwa prosedur penyusunan *e-modul* meliputi tiga tahapan utama, yaitu (1) tahap analisis kebutuhan *e-modul*, (2) tahap perancangan atau desain *e-modul*, dan (3) tahap validasi dan penyempurnaan *e-modul*. Berdasar pada kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam menyusun *e-modul* terdapat prosedur atau tahapan yang sistematis dan terstruktur. Prosedur atau tahapan dalam penyusunan *e-modul* meliputi kegiatan analisis kebutuhan *e-modul*, pengembangan *e-modul*, dan validasi *e-modul*.

2.3 Teks Deskripsi

Ketika seseorang mengamati suatu objek, tempat, atau peristiwa dengan cermat, ia sedang melakukan kegiatan mendeskripsi. Teks deskripsi penting karena berfungsi menggambarkan suatu objek sehingga pembaca dapat membayangkan atau merasakan apa yang dijelaskan. Pemaparan mengenai pengertian teks deskripsi, ciri-ciri teks deskripsi, struktur teks deskripsi, kaidah kebahasaan teks deskripsi, jenis-jenis teks deskripsi, serta contoh teks deskripsi akan dijelaskan berikut ini.

2.3.1 Pengertian Teks Deskripsi

Rahmadani (2022) mengungkapkan bahwa teks deskripsi adalah teks yang berisi gambaran penulis mengenai suatu hal, objek, atau keadaan sehingga pembaca dapat ikut melihat dan merasakannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Permanasari (dalam Muliawati, 2018) menyatakan bahwa paragraf deskripsi atau teks deskripsi merupakan sebuah teks paragraf yang menggambarkan suatu sifat dari benda yang akan dideskripsikan atau digambarkan oleh pengarangnya, tentunya digambarkan secara apa adanya. Sedangkan menurut Finoza (dalam Mutaqim, 2017) teks

deskripsi merupakan bentuk tulisan yang bertujuan memperluas pengetahuan dan pengalaman pembaca dengan jalan melukiskan hakikat objek yang sebenarnya.

Berdasar pada beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan suatu objek, hal, atau keadaan secara apa adanya, sehingga pembaca dapat memahami dan merasakan hakikat objek tersebut.

2.3.2 Ciri-Ciri Teks Deskripsi

Teks deskripsi memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari jenis teks lain. Ciri-ciri teks deskripsi yaitu (1) penjelasan yang disampaikan melibatkan semua pancaindra, (2) menjelaskan aspek fisik dari suatu objek, seperti ukuran, bentuk, warna, atau hal lainnya dengan detail, dan (3) pembaca dapat merasakan, melihat, dan/atau mendengar objek yang sedang diuraikan oleh penulis (Febrianti & Thahar, 2020).

Sementara itu, Imawati (2017) menyatakan bahwa teks deskripsi memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Menggambarkan suatu objek yang dapat membangkitkan perasaan dan imajinasi pembaca.
- b. Penggambaran objek harus rinci berdasarkan ciri, sifat, dan pengamatan pancaindra.
- c. Penggambaran objek menggunakan gaya bahasa dan pilihan kata yang menarik.

Berdasar pada kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi memiliki ciri-ciri utama yang menekankan pada penggambaran objek secara rinci dan hidup sehingga pembaca dapat merasakan, melihat, atau mengalami objek tersebut secara imajinatif.

2.3.3 Struktur Teks Deskripsi

Setiap teks disusun berdasarkan struktur yang sistematis dan setiap teks memiliki struktur yang berbeda. Harsiati dkk. (2017) mengemukakan struktur teks deskripsi terdiri atas (1) identifikasi/gambaran umum dan (2) deskripsi bagian. Pemaparan kedua struktur teks deskripsi tersebut ialah sebagai berikut.

1. Identifikasi atau Gambaran Umum

Bagian ini berisi nama objek yang dideskripsikan, seperti lokasi, sejarah singkat, makna nama, dan pernyataan umum lainnya tentang objek.

2. Deskripsi Bagian

Bagian ini berisi perincian bagian objek berdasarkan tanggapan subjektif penulis. Perincian dapat mencakup hal-hal yang dapat dilihat, seperti bagian-bagiannya, komposisi warna, dan kesan penulis terhadap objek yang diamati. Selain itu, perincian dapat mencakup hal-hal yang dapat didengar, seperti jenis suara yang didengar, karakter suara tersebut, atau perbandingan suara yang dibuat oleh penulis. Perincian juga dapat mencakup hal-hal yang dirasakan penulis selama mengamati objek.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahmadani (2022) mengungkapkan bahwa struktur teks deskripsi terdiri dari tiga bagian, yaitu judul, identifikasi atau gambaran umum, serta deskripsi bagian. Identifikasi merupakan bagian yang menetapkan objek yang sedang diamati yang mencakup mengenai penentuan objek yang akan dijelaskan. Sedangkan, deskripsi bagian adalah bagian yang berisi tentang visualisasi objek yang sedang diobservasi dan dibahas dalam tulisan tersebut dengan menyebutkan beberapa karakteristiknya. Berdasar pada kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa struktur teks deskripsi terdiri atas dua bagian utama, yaitu bagian identifikasi dan bagian deskripsi bagian.

2.3.4 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

Setiap teks memiliki aturan berbeda dalam penggunaan kaidah kebahasaannya. Harsiati dkk. (2017) membagi kaidah kebahasaan teks deskripsi, meliputi (a) penggunaan kalimat perincian untuk pengonkretan, (b) penggunaan sinonim, (c) penggunaan majas, (d) penggunaan kata cerapan pancaindra, dan (e) penggunaan kata ganti orang. Pemaparan kaidah kebahasaan tersebut ialah sebagai berikut.

- a. Kalimat perincian untuk pengongkretan merupakan kalimat rincian untuk memperjelas penggambaran, contohnya *Ibuku orang yang sangat baik. Dia berusaha menolong semua orang. Dia ramah dan tutur katanya lembut kepada siapa saja.*

- b. Penggunaan sinonim dengan emosi yang kuat merupakan salah satu cara untuk memperkaya makna dan memperkuat ekspresi dalam teks deskriptif. Contohnya kata *indah* diungkapkan dengan sinonim yang lebih memiliki emosi yang kuat, yaitu *elok, permai, molek, mengagumkan, memukau, menakjubkan*.
- c. Penggunaan majas untuk melukiskan secara konkret merupakan cara untuk menciptakan gambaran yang hidup dan menarik sehingga pembaca dapat membayangkan objek yang dideskripsikan dengan lebih jelas.
Contoh majas, yaitu (1) *pasir pantai lembut seperti bedak bayi*, (2) *hamparan laut biru toska seperti permadani indah yang terbentang luas*, dan (3) *angin pantai dengan lembut mengelus wajah kita*.
- d. Penggunaan kata cerapan pancaindra yang membuat pembaca seolah-olah melihat, mendengar, dan merasakan apa yang dideskripsikan. Contoh kata cerapan pancaindra (indra penglihatan), yaitu *hijau, biru, keemasan*, dan *bening*.
- e. Penggunaan kata ganti orang merupakan pemunculan kata ganti yang merujuk pada pelaku atau pihak tertentu. Contohnya, *memasuki wisata ini, **Anda** akan disambut dengan ramah*.

Sementara itu, menurut Subarna dkk. (2021) kaidah kebahasaan teks deskripsi, meliputi penggunaan kata konkret yang mengacu pada objek yang dapat ditangkap oleh pancaindra, penggunaan kalimat perincian yang menjelaskan detail objek, dan penggunaan majas seperti personifikasi dan metafora untuk memperkuat gambaran. Berdasar pada kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan dalam teks deskripsi, mencakup penggunaan kata konkret, penggunaan kalimat perincian, penggunaan kata sinonim, dan penggunaan kalimat bermajas.

2.3.5 Jenis-Jenis Teks Deskripsi

Hermaditoyo (2018) mengemukakan bahwa jenis-jenis teks deskripsi, terdiri atas paragraf deskripsi subjektif, paragraf deskripsi spasial, dan paragraf deskripsi objektif. Penjelasan mengenai masing-masing jenis teks deskripsi tersebut ialah sebagai berikut.

a. Teks Paragraf Deskripsi Subjektif

Jenis teks paragraf ini menggambarkan objeknya berdasarkan kesan yang dimiliki oleh penulis teks. Deskripsi yang disajikan cenderung dipengaruhi oleh opini dan emosi, sehingga bersifat personal dan tidak selalu menggambarkan keadaan objek secara faktual.

b. Teks Paragraf Deskripsi Spasial

Paragraf ini menyajikan deskripsi berdasarkan ruang atau lokasi. Objek digambarkan secara rinci dari sudut pandang tertentu agar pembaca dapat membayangkan susunan atau tata letak tempat atau benda tersebut.

c. Teks Paragraf Deskripsi Objektif

Jenis paragraf ini menyajikan penggambaran objek secara faktual, apa adanya, tanpa melibatkan opini atau perasaan penulis. Deskripsi yang diberikan bersifat netral dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.

2.3.6 Contoh Teks Deskripsi

Teks deskripsi biasanya berisi paragraf yang menggambarkan suatu objek, tempat, atau peristiwa secara rinci. Paragraf tersebut menekankan ciri-ciri, bentuk, warna, atau sifat objek yang dijelaskan sehingga pembaca dapat membayangkan atau merasakan apa yang dideskripsikan. Contoh teks deskripsi dapat ditemui di berbagai sumber, misalnya buku cerita, majalah, atau artikel pembelajaran. Berikut ini contoh teks deskripsi subjektif, spasial, dan objektif.

a. Contoh Teks Deskripsi Subjektif

Kucingku

Aku memiliki seekor kucing bernama Love. Ia berjenis kelamin betina dan keturunan ras *Mainecoon*. Love adalah kesayangan keluargaku. Ia selalu membuat kami gemas dengan tingkah lakunya.

Love berusia 1 tahun. Bulunya halus, lebat, berwarna abu-abu. Biru cerah adalah warna matanya. Ekornya panjang dan bergoyang setiap kali aku memanggil namanya. Love mempunyai dua telinga yang meruncing layaknya serigala.

Love suka sekali makan. Itu sebabnya ia cepat membesar. Sekarang, beratnya mencapai 5 kilogram. Meski begitu, Love tetap lincah bergerak kesana-kemari. Tetapi, aku harus waspada saat mengajaknya bermain, karena Love sesekali suka mencakar.

Aku sangat sayang dengan Love. Semenjak ada dia, aku lebih bersemangat dalam menjalani hari. Semoga Love selalu sehat dan menemaniku hingga tua nanti.

(Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan)

b. *Contoh Teks Deskripsi Spasial*

Ruang Kelas Kami yang Sejuk

Ruang kelas yang kami tempati saat ini berada di pojok kiri bangunan sekolah. Ukurannya kurang lebih 6X7 m persegi. Warna putih gading dan kuning mendominasi tiap sudut ruang kelas kami.

Terdapat sekitar 15 meja dan 30 kursi yang berjajar di ruang kelas kami ini. Papan tulis yang digunakan di kelas ini sudah papan tulis spidol. Tidak lupa, meja guru kami diselimuti oleh taplak berwarna hijau yang kami beli di semester lalu.

Sirkulasi ruangan ini sangat baik karena terdapat cukup banyak ventilasi serta jendela yang dapat dibuka dengan mudah. Ventilasi dan jendela yang mudah dibuka tersebut memungkinkan udara segar dari luar kelas dapat terhirup oleh kami para siswa-siswi dan para guru yang mengajar di kelas ini. Di depan ruang kelas terdapat dua buah pot berisi tanaman lidah mertua dan lidah buaya yang berukuran sedang saja. Hal tersebut memungkinkan udara jadi lebih segar dan pemandangan kelas pun lebih membuat kami kerasan.

(Sumber: www.mamikos.com)

c. *Contoh Teks Deskripsi Objektif*

Buah Mangga

Buah mangga merupakan buah yang sangat sering untuk ditemukan dalam lingkungan sekitar. Bentuk serta warna dari buah ini pun bervariasi. Ada yang berbentuk lonjong hingga berbentuk bulat.

Warnanya pun juga sangat bervariasi, mulai dari hijau tua, hijau kekuningan. Ada juga buah mangga yang berwarna kuning. Ketika buah ini sudah matang, rasanya juga sangat manis.

Selain enak untuk dinikmati ketika matang, buah mangga juga dapat dinikmati ketika masih muda (belum matang). Buah yang belum matang, dapat dinikmati dengan diolah menjadi rujak ataupun ditaburi dengan bumbu rujak. Para ibu hamil ataupun para penggemar rujak, seringkali akan sangat menyukai buah mangga ini.

(Sumber: www.mamikos.com)

2.4 Pembelajaran Teks Deskripsi di Kelas VII SMP pada Kurikulum Merdeka

Berdasarkan analisis capaian pembelajaran pada elemen Membaca dan Memirsa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka, terdapat pembelajaran yang mengisyaratkan pendidik untuk mengajarkan peserta didik memahami informasi yang terdapat di dalam teks. Berikut ini analisis capaian pembelajaran pada fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs/Program Paket B).

Tabel 1. Capaian Pembelajaran pada Elemen Membaca dan Memirsa

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

Capaian pembelajaran pada Tabel 1 menunjukkan bahwa peserta didik harus mampu memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan dari teks visual maupun audiovisual, untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.

Ketentuan ini menjadi dasar adanya pembelajaran teks deskripsi di kelas VII karena teks deskripsi menuntut kemampuan memahami informasi secara detail, baik yang tampak secara eksplisit maupun yang tersirat. Melalui pembelajaran teks deskripsi, peserta didik dapat mengasah keterampilan menangkap gagasan utama, memahami detail informasi, serta menginterpretasikan makna dari berbagai teks visual dan audiovisual sebagaimana diarahkan dalam capaian pembelajaran.

2.5 Strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*)

Kajian teori yang dipaparkan dalam subbab ini meliputi (1) pengertian strategi pembelajaran KWL, (2) langkah-langkah strategi pembelajaran KWL, dan (3) kekurangan strategi pembelajaran KWL.

2.5.1 Pengertian Strategi KWL

Menurut Rahim (dalam Sa'adah et al., 2021) strategi KWL dikembangkan oleh Ogle pada tahun 1986 untuk membantu guru menghidupkan latar belakang pengetahuan serta minat siswa terhadap suatu topik. Sementara itu, Fitriana dkk. (2021) menyatakan bahwa strategi KWL merupakan salah satu strategi membaca yang memiliki tiga tahap yang dapat memberikan pengalaman membaca lebih baik bagi peserta didik. Strategi KWL merupakan strategi yang dapat membantu guru dalam mengajarkan materi berbasis teks dan menumbuhkan minat baca peserta didik pada suatu topik bacaan (Nurjanah & Nugraheni, 2022). Berdasar pada beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) merupakan strategi yang memotivasi peserta didik untuk membaca suatu topik melalui tiga langkah, yaitu mengidentifikasi pengetahuan awal, menentukan hal yang ingin dipelajari, dan merefleksikan hasil belajar dari bacaan.

2.5.2 Langkah-langkah Strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*)

Herliyanto (dalam Fitriana et al., 2021) menyatakan bahwa strategi pembelajaran KWL (*Know-Want to Know-Learned*) terdiri dari tiga langkah, yaitu (1) *Know*, (2) *Want to Know*, dan (3) *Learned*. Langkah *Know* (K) adalah tahap peserta didik memberikan pengetahuan dan pengalaman yang telah diketahui sebelumnya

tentang topik. Sementara itu, tahap *Want to Know* (W) adalah tahap guru membimbing peserta didik untuk merumuskan tujuan khusus yang ingin mereka ketahui tentang topik. Sedangkan tahap *Learned* (L) adalah tahap yang terjadi setelah aktivitas membaca. Langkah ketiga ini merupakan tindak lanjut untuk menentukan sejauh mana tujuan membaca telah tercapai.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahim (dalam Wulandari & Hendratno, 2021) mengungkapkan bahwa implementasi strategi KWL (*Know–Want to Know–Learned*) dalam pembelajaran di kelas dibagi menjadi tiga langkah, yaitu (a) langkah *know*, (b) Langkah *Want to Know*; dan (c) langkah *What I Have Learned*. Penjelasan ketiga langkah tersebut ialah sebagai berikut.

a. Langkah *Know*

Langkah *know* merupakan langkah pertama (prabaca). Kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik ialah sebagai berikut.

1. Pendidik memandu peserta didik untuk menggali pengetahuan yang telah mereka miliki sebelum membaca materi. Untuk menggali pengetahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari, pendidik dapat menyajikan sebuah gambar dan judul bacaan. Selain itu, pendidik juga dapat mengajukan pertanyaan yang dapat membangkitkan pengetahuan peserta didik, misalnya *apa yang kamu ketahui tentang gambar dan judul bacaan ini?*
2. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk mengemukakan informasi yang mereka miliki guna memprediksi informasi yang diharapkan dapat ditemukan saat membaca. Semua respons peserta didik dicatat dalam lembar kegiatan.

b. Langkah *Want to Know*

Langkah *Want* merupakan tahap saat membaca. Kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik ialah sebagai berikut.

1. Pendidik menuntun peserta didik menyusun tujuan khusus membaca, dari minat, rasa ingin tahu, dan antusias siswa. Peserta didik diarahkan untuk membuat berbagai pertanyaan misalnya *berapa banyak proses dalam menanam jagung?, bagaimana langkah-langkah menanam jagung, dan mengapa lahan harus dibajak terlebih dahulu?*

2. Selanjutnya, pendidik menyusun berbagai pertanyaan tersebut di papan tulis sebagai dorongan kepada peserta didik untuk menentukan tujuan membaca baik dari pertanyaan yang telah ditulis atau pertanyaan mereka sendiri.

c. Langkah *What I Have Learned*

Langkah *Learned* merupakan tahap pascabaca (setelah peserta didik selesai membaca). Kegiatan ini merupakan langkah tindak lanjut untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap bacaan. Kegiatan yang dilakukan peserta didik dapat berupa mencatat informasi yang mereka dapatkan dari kegiatan membaca sesuai dengan pertanyaan yang telah diajukan pada tahap kedua. Kemudian guru membantu peserta didik menemukan jawaban atas pertanyaan yang masih belum terjawab.

Berdasar pada pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi KWL memiliki tiga tahapan utama, yaitu *Know* (prabaca), *Want to Know* (saat baca), dan *Learned* (pascabaca). Tahap *Know* berfungsi untuk menggali pengetahuan awal peserta didik, tahap *Want to Know* mendorong peserta didik menetapkan tujuan membaca dan merumuskan pertanyaan, sedangkan tahap *Learned* membantu peserta didik mengidentifikasi, memetakan, serta menyimpulkan informasi baru yang diperoleh dari bacaan.

2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*)

Setiap strategi pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Nurjanah dan Nugraheni (2022) penerapan strategi KWL membuat peserta didik menjadi lebih suka membaca, termotivasi, dan mampu memahami makna teks cerita. Sementara itu, Magdalena dkk. (2020) berpendapat bahwa strategi pembelajaran KWL mempunyai beberapa kelebihan untuk peserta didik, yaitu pengetahuan semakin berkembang, berani mengungkapkan gagasan dan minat membaca lebih tinggi, dan mengurangi kesulitan untuk menguasai isi bacaan.

Sedangkan, Rahim (dalam Mayasari, 2019) mengungkapkan beberapa kelebihan metode KWL sebagai berikut.

- a. Kemampuan pemahaman peserta didik dalam memahami suatu teks atau cerita dapat meningkat.
- b. Dapat membuat peserta didik berpikir tentang apa yang telah diketahui tentang sesuai topik.
- c. Meningkatkan keinginan peserta didik untuk mengetahui hal-hal yang bermanfaat dalam sebuah teks atau cerita.
- d. Dapat merealisasikan salah satu tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelebihan menerapkan strategi pembelajaran KWL (*Know-Want to Know-Learned*) dalam kegiatan pembelajaran, antara lain membantu peserta didik memiliki tujuan membaca yang jelas, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, mendorong peserta didik aktif menggali informasi sebanyak-banyaknya, melatih keberanian peserta didik untuk mengungkapkan pertanyaan ataupun pendapatnya dalam belajar, dan memudahkan peserta didik untuk memahami serta menarik kesimpulan isi bacaan.

Selain memiliki kelebihan, strategi pembelajaran KWL (*Know-Want to Know-Learned*) juga memiliki beberapa kelemahan ketika diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kelemahan penerapan strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) dalam pembelajaran, yaitu perlunya keterampilan dan pengawasan guru yang baik, membutuhkan suara guru yang jelas saat menjelaskan, serta kecenderungan hanya menguntungkan peserta didik yang berani sehingga peserta didik yang kurang percaya diri akan dirugikan (Yulihanita et al., 2025). Sejalan dengan pendapat tersebut, Aisyah dan Santika (2017) menguraikan kekurangan dari pelaksanaan strategi KWL sebagai berikut.

1. Pendidik sulit memantau apakah peserta didik benar-benar membaca materi yang diberikan atau tidak.

2. Dalam pelaksanaan tugas kelompok, sering kali hanya beberapa anggota yang aktif, sementara anggota lainnya kurang berpartisipasi secara aktif.
3. Perbedaan kemampuan yang dimiliki setiap peserta didik menyebabkan upaya untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap bacaan menjadi tidak mudah.

Berdasar pada kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan menerapkan strategi pembelajaran KWL (*Know-Want to Know-Learned*) dalam kegiatan pembelajaran, antara lain kemungkinan beberapa peserta didik akan mengalami kesulitan menyesuaikan diri dan berpartisipasi aktif karena setiap peserta didik memiliki latar belakang kemampuan dan pengetahuan yang berbeda-beda, kurang tepat apabila diterapkan di kelas rendah, memerlukan waktu yang cukup lama dalam penerapannya, dan hanya menguntungkan bagi peserta didik yang telah memiliki keberanian untuk menyuarakan pendapatnya.

2.6 Flipbook

Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital, *flipbook* perlu dijelaskan secara teoretis. Pemaparan mengenai pengertian *flipbook*, keunggulan dan kelemahan *flipbook*, serta *platform* pengembangan *flipbook* ialah sebagai berikut.

2.6.1 Pengertian Flipbook

Masitoh (2021) menyatakan bahwa *flipbook* merupakan media pembelajaran yang didesain menjadi beberapa lembaran kertas digital yang sama persis dengan album kurang lebih berukuran 21x28 cm. Sementara itu, menurut Mulyaningsih dan Saraswati (dalam Cholifah & Muslihasari, 2022) *flipbook* merupakan bentuk penyajian media belajar buku virtual. Sedangkan, Sari dan Ahmad (2021) menyatakan bahwa *flipbook digital* adalah media yang disusun secara sistematis yang berisikan materi berupa teks, objek, maupun suara yang kemudian disajikan dalam format digital yang di dalamnya mempunyai unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih interaktif dengan media.

Berdasar pada beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* adalah buku elektronik yang menampilkan halaman-halaman layaknya buku cetak yang memungkinkan pengguna untuk dapat membolak-balik halaman seperti buku cetak. Selain itu, *flipbook* memuat berbagai komponen seperti teks, gambar, suara, dan elemen multimedia lainnya sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis.

2.6.2 Keunggulan dan Kelemahan *Flipbook*

Flipbook memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media pembelajaran buku cetak maupun buku elektronik biasa. Menurut Rusnilawati dan Gustiana (dalam Cholifah & Muslihasari, 2022) *flipbook* berguna untuk membantu guru menyajikan bahan ajar elektronik yang lebih menarik karena *flipbook* dapat menyajikan gambar, video, tulisan, animasi, dan sebagainya. Sementara itu, Susilana (dalam Aprilia dkk., 2017) menyatakan bahwa *flipbook* memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis, (2) dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan, (3) mudah dibawa ke mana-mana (*moveable*), dan (4) dapat meningkatkan aktivitas serta minat belajar siswa. Berdasar pada kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *flipbook* memiliki beberapa keunggulan, yaitu mampu menyajikan bahan ajar secara menarik melalui perpaduan unsur teks, gambar, video, animasi, dan suara, bersifat praktis serta mudah digunakan di berbagai situasi pembelajaran, mudah dibawa ke mana-mana, dan efektif dalam meningkatkan aktivitas serta minat belajar peserta didik.

Selain memiliki beberapa keunggulan, *flipbook* juga memiliki kelemahan dalam proses pembelajaran. Aprilia dkk. (2017) menyatakan bahwa *flipbook* hanya dapat digunakan di sekolah yang memiliki fasilitas memadai serta keterampilan guru dan siswa yang baik dalam bidang TIK. Sementara itu, Asih dkk. (2024) menyatakan bahwa *flipbook* bergantung pada sumber listrik untuk pengoperasiannya, jika sumber daya listrik sedang mati maka media pembelajaran ini tidak dapat ditampilkan kepada peserta didik.

Selain itu, media aplikasi *flipbook* tidak cocok untuk materi yang panjang, karena tidak semua materi dapat tersaji dan akan menyulitkan peserta didik dalam memahami materi. Berdasar pada pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* memiliki beberapa kelemahan, yaitu ketergantungannya pada ketersediaan fasilitas elektronik dan keterampilan pembuat dan penggunaannya dan tidak cocok untuk materi pembelajaran yang panjang karena dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami materi secara menyeluruh.

2.6.3 Platform Pengembangan *Flipbook*

Platform pengembangan *flipbook* merupakan perangkat lunak atau aplikasi digital yang digunakan untuk membuat buku elektronik interaktif yang menyerupai buku cetak dengan efek membalik halaman (*page-flipping*). Platform ini memungkinkan pengembang bahan ajar untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format digital yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membuat *flipbook* ialah aplikasi *Flip PDF Corporate*.

Putri (2021) mengemukakan bahwa aplikasi *Flip PDF Corporate* adalah media interaktif yang dapat menambahkan berbagai jenis media animatif ke dalam *flipbook* dengan mudah menggunakan *drag*, *drop*, atau *klik* untuk menyisipkan video *YouTube*, tautan, teks animatif, gambar, dan audio ke dalam *flipbook*. Sementara itu, Susanti dan Sholihah (2021) menyatakan bahwa aplikasi *Flip Pdf Corporate* merupakan sebuah perangkat lunak yang bisa digunakan untuk membuat *flipbook* dengan fitur yang memungkinkan *e-modul* dibuka layaknya buku cetak sehingga membuat peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Flip PDF Corporate* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *flipbook* dengan adanya fitur untuk menyisipkan video *YouTube*, tautan, teks animatif, gambar, dan audio ke dalam *flipbook*. Selain itu, *flipbook* yang dihasilkan menggunakan *Flip PDF Corporate* dapat dibuka layaknya buku cetak.

Sebagai salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *flipbook*, *Flip PDF Corporate* memiliki keunggulan. Divayana dkk. (2018) menyatakan bahwa aplikasi *Flip PDF Corporate* memudahkan pengguna memasukkan dan mengimpor fasilitas multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan musik ke dalam buku digital sehingga peserta didik tidak akan bosan. Sementara itu, Fadilah dan Sulistyowati. (2022) menyatakan bahwa *Flip PDF Corporate* memiliki keunggulan, yaitu dapat digunakan pada sistem operasi *Windows* dan *Mac*.

Lebih lanjut, menurut Susanti dan sholihah (2021) mengungkapkan beberapa langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*, antara lain

1. buka aplikasi *Flip PDF Corporate* dan pilih *New Project* ,
2. pilih versi *HTML 5* dan klik “OK” ,
3. selanjutnya, pilih *file* yang akan diedit di lokasi penyimpanan,
4. klik menu “*Edit Pages*”, untuk mengedit isi modul, dan
5. setelah selesai mengedit isi modul klik “*Save and Exit*” yang terletak pada pojok kanan atas halaman.

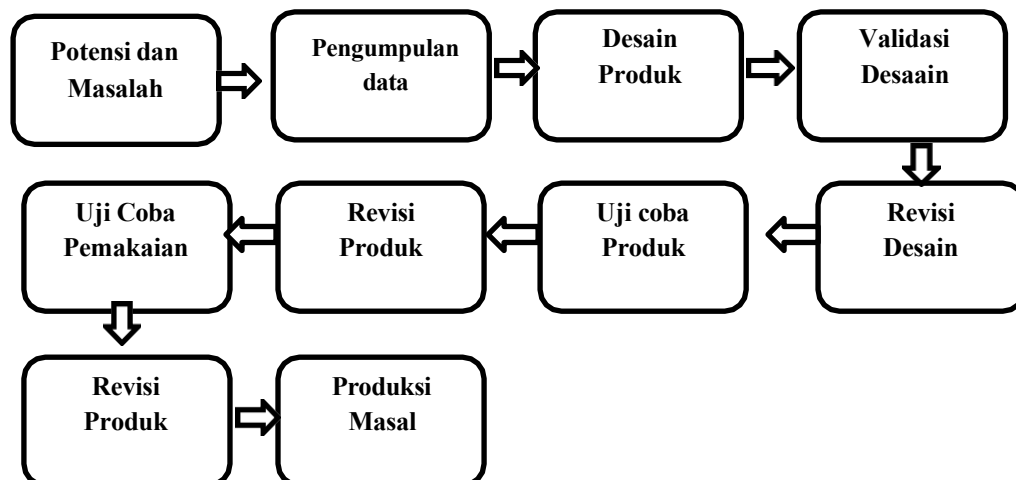
Berdasar pada pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Flip PDF Corporate* memiliki keunggulan , yaitu memudahkan pengembang untuk memasukkan atau mengimpor fasilitas multimedia seperti teks, gambar, animasi, dan musik ke dalam buku digital sehingga hasil *flipbook* menjadi menarik yang membuat peserta didik tidak bosan.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan ialah model *R&D Borg and Gall* yang terdiri atas sepuluh tahapan atau langkah-langkah. Kesepuluh langkah-langkah penelitian dan pengembangan tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.

Gambar 1. Langkah-Langkah Model *R&D Borg and Gall*



Sumber : Sugiyono, 2013

Berdasarkan Gambar 1, langkah-langkah penelitian dan pengembangan model *R&D Borg and Gall* terdiri atas (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, diterapkan sepuluh tahapan tersebut untuk menghasilkan produk berupa *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL untuk peserta didik kelas VII SMP.

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah menengah pertama negeri yang berada di Kecamatan Pubian, yaitu SMPN 1 Pubian, SMPN 2 Pubian, dan SMPN 3 Pubian. Pemilihan ketiga sekolah tersebut didasarkan pada beberapa kriteria sebagai berikut.

- a. Ketiga sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka.
- b. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di ketiga sekolah tersebut aktif melaksanakan pembelajaran teks deskripsi sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.
- c. Sekolah memiliki sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis teknologi informasi, seperti laboratorium komputer, proyektor LCD, *chromebook*, dan akses internet.
- d. Peserta didik di ketiga sekolah memiliki karakteristik yang relatif sebanding dalam hal kemampuan akademik serta pengalaman belajar menggunakan bahan ajar digital.
- e. Lokasi ketiga sekolah berada dalam satu wilayah administratif yang sama sehingga memudahkan koordinasi dan pelaksanaan penelitian.

3.3 Subjek dan Sampel Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini ialah guru Bahasa Indonesia kelas VII dan peserta didik kelas VII di tiga sekolah yang menjadi tempat penelitian. Mengingat bahwa penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri atas sepuluh langkah, maka terdapat dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok terbatas dan uji coba pemakaian. Oleh karena itu, jumlah subjek yang dijadikan sampel penelitian berbeda pada masing-masing tahap uji coba. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *purposive sampling* agar sampel yang dipilih representatif, kondusif, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap uji coba produk, sampel terdiri atas satu guru Bahasa

Indonesia dan lima peserta didik kelas VII.3 di SMPN 3 Pubian. Sementara itu sampel pada tahap uji coba pemakaian, terdiri atas satu guru Bahasa Indonesia dan 29 peserta didik kelas VII.1 di SMPN 1 Pubian, satu guru Bahasa Indonesia dan 30 peserta didik kelas VII.5 di SMPN 2 Pubian, serta satu guru Bahasa Indonesia dan 28 peserta didik kelas VII.1 di SMPN 3 Pubian. Total sampel pada tahap uji coba pemakaian ialah tiga guru Bahasa Indonesia dan 87 peserta didik kelas VII.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri atas wawancara, angket, dan studi dokumentasi. Penjelasan ketiga teknik pengumpulan data tersebut ialah sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara pewawancara (*interviewer*) dan terwawancara (*interviewee*) dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain (Moleong, 2017). Pengumpulan data menggunakan wawancara dilakukan untuk mencari potensi dan masalah. Narasumber wawancara dalam penelitian ini terdiri dari guru Bahasa Indonesia kelas VII dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di tiga sekolah yang menjadi tempat penelitian. Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran teks deskripsi. Sementara itu, wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dilakukan untuk mengetahui potensi berupa sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dimiliki sekolah yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Jenis wawancara yang dipilih ialah wawancara terstruktur. Data hasil wawancara kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan *e-modul* dalam pembelajaran teks deskripsi.

b. Angket

Teknik pengumpulan data melalui angket dilakukan pada beberapa tahap. Pada tahap potensi dan masalah, angket diisi oleh peserta didik kelas VII dengan tujuan untuk menganalisis kebutuhan terhadap *e-modul* dalam pembelajaran teks

deskripsi. Pada tahap validasi desain, angket diberikan kepada validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap uji coba terbatas dan uji coba pemakaian, angket diberikan kepada praktisi, yaitu guru Bahasa Indonesia kelas VII.

c. Studi Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang ketiga dalam penelitian ini diperoleh melalui studi dokumentasi. Dokumen merupakan rekaman kejadian di masa lalu yang ditulis atau dicetak, dapat berupa catatan anekdot, surat, buku harian, serta dokumen lainnya dalam bentuk visual, audio, maupun audiovisual (Satori dan Komariah, 2014). Menurut Sugiyono (2017), dokumen dalam penelitian kualitatif dapat berupa tulisan, catatan peristiwa masa lalu, gambar, maupun karya monumental yang digunakan untuk memperkuat data hasil wawancara dan observasi. Studi dokumentasi dilakukan terhadap dokumen pembelajaran yang relevan dengan informasi yang diberikan oleh guru selama wawancara. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan terhadap sarana berbasis elektronik yang tersedia di sekolah. Tujuan dari dokumentasi ini adalah untuk memperoleh bukti autentik yang mendukung analisis kebutuhan *e-modul*, sekaligus memudahkan peneliti dalam merancang pengembangan *e-modul*.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu, (a) instrumen studi pendahuluan, (b) instrumen kelayakan *e-modul*, dan (c) instrumen keefektifan *e-modul*. Pemaparan ketiga bagian instrumen tersebut ialah sebagai berikut.

a. Instrumen Studi Pendahuluan

Kegiatan studi pendahuluan merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi potensi dan masalah. Dalam mengidentifikasi potensi dan masalah, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui metode wawancara dan angket peserta didik. Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dalam penelitian ini merupakan jenis wawancara di mana peneliti sebagai

pewawancara menetapkan sendiri pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan dalam pembelajaran teks deskripsi dan potensi sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dimiliki sekolah. Narasumber dalam penelitian ini terdiri atas beberapa guru Bahasa Indonesia kelas VII dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yang dijadikan sebagai sampel penelitian. Para narasumber diberikan pertanyaan yang sama untuk memperoleh data yang relevan. Wawancara dengan guru Bahasa Indonesia dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran teks deskripsi. Adapun pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam proses tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia

INSTRUMEN PENELITIAN	
PEDOMAN WAWANCARA UNTUK GURU BAHASA INDONESIA KELAS VII	
Nama Peneliti	:
Nama Narasumber	:
Nama Sekolah	:
Alamat Sekolah	:
Tanggal Wawancara	:
A. Pembuka	
1. Terima kasih sudah bersedia menjadi narasumber. Sebelum kita mulai, boleh saya tahu sudah berapa lama Ibu/Bapak mengajar Bahasa Indonesia di kelas VII?	
B. Bahan Ajar	
1. Dalam mengajarkan materi teks deskripsi, bahan ajar apa saja yang biasanya Ibu/Bapak gunakan?	
2. Apakah Ibu/Bapak menggunakan buku teks dari pemerintah (Buku Bahasa Indonesia Kelas VII Kemendikbud)? Jika ya, bagaimana Ibu/Bapak menilai Buku tersebut?	
3. Apakah Ibu/Bapak pernah menyusun atau menggunakan bahan ajar tambahan, seperti modul atau <i>e-modul</i> ?	
C. Strategi, Pendekatan atau Model Pembelajaran	
1. Strategi atau model pembelajaran apa yang biasanya digunakan Ibu/Bapak saat mengajarkan teks deskripsi?	
2. Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan strategi KWL (<i>Know-Want to Know-Learned</i>)? Jika ya, dalam konteks materi apa?	
3. Menurut Ibu/Bapak, strategi seperti apa yang efektif untuk membantu siswa memahami teks deskripsi?	
D. Media Pembelajaran	
1. Media pembelajaran apa saja yang Ibu/Bapak gunakan saat mengajarkan teks deskripsi? (misalnya papan tulis, LCD, video, <i>flipbook</i> , <i>e-modul</i> , dll.)	
2. Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan media digital atau interaktif, seperti <i>flipbook</i> atau <i>e-modul</i> digital? Bagaimana pengalaman penggunaannya?	

E. Hasil Pembelajaran (Elemen Membaca)

1. Bagaimana menurut Ibu/Bapak kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks deskripsi selama ini?
2. Di dalam pembelajaran teks deskripsi, jenis tes apa yang Bapak/Ibu lakukan ? Tertulis (pilihan ganda, benar-salah, menjodohkan, dan isian singkat.) atau Tes Lisan (wawancara atau presentasi.)
3. Apa saja kesulitan atau kendala yang dialami siswa dalam memahami isi teks deskripsi saat membaca?
4. Secara keseluruhan, bagaimana hasil /nilai peserta didik pada materi teks deskripsi? Apakah banyak yang tuntas atau tidak? (Secara persentase)

F. Penutup

1. Menurut Ibu/Bapak, apa harapan atau saran terhadap pengembangan bahan ajar baru (misalnya *e-modul* berbasis *flipbook*) untuk materi teks deskripsi?
2. Apakah Ibu/Bapak bersedia jika dimintai masukan lebih lanjut setelah saya menyusun rancangan awal bahan ajar nanti?

Selanjutnya, wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dilakukan untuk mengetahui potensi berupa sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang dimiliki sekolah dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam proses tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Pedoman Wawancara Wakil Kepala Bidang Kurikulum

INSTRUMEN PENELITIAN	
PEDOMAN WAWANCARA UNTUK WAKIL KEPALA BIDANG KURIKULUM	
Nama Peneliti	:
Nama Narasumber	:
Nama Sekolah	:
Alamat Sekolah	:
Tanggal Wawancara	:
A. Pembuka	
1. Terima kasih sudah bersedia menjadi narasumber. Sebelum kita mulai, boleh saya tahu sudah berapa lama Ibu/Bapak mendapat tugas tambahan sebagai Waka/Kepala Sekolah di SMP ini?	
B. Ketersediaan Perangkat Teknologi	
1. Apakah sekolah memiliki perangkat TIK (seperti proyektor LCD, komputer/laptop, tablet, atau <i>smart TV</i>)	
2. Jika ada, apakah perangkat TIK tersebut digunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	
3. Bagaimana distribusi dan penggunaannya? Apakah jumlahnya cukup untuk digunakan oleh seluruh peserta didik atau bergantian tiap kelas?	
4. Apakah peserta didik boleh membawa perangkat <i>smartphone</i> di sekolah ini?	
5. Pernahkah sekolah memberikan izin kepada peserta didik untuk membawa <i>smartphone</i> dalam rangka kegiatan pembelajaran atau kegiatan yang diadakan sekolah?	

6. Apakah sekolah menyediakan akses internet di lingkungan sekolah (misalnya *Wi-Fi* untuk guru/siswa)?
7. Menurut Bapak/Ibu seberapa stabil dan cepat koneksi internet yang tersedia?
8. Apakah internet tersebut digunakan aktif dalam pembelajaran atau hanya untuk keperluan administrasi?

C. Ketersediaan Bahan Ajar Elektronik

1. Apakah sekolah pernah memfasilitasi guru atau peserta didik dalam menggunakan bahan ajar elektronik, seperti *e-modul*, video pembelajaran, atau platform digital (misalnya *Google Classroom*, *Moodle*, Rumah Belajar, dll)?
2. Apakah ada media digital interaktif, seperti *flipbook*, animasi, atau aplikasi pembelajaran, yang pernah digunakan atau dimiliki sekolah?
3. Apakah sekolah memberikan pelatihan atau pendampingan kepada guru dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran?
4. Bagaimana respon dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi atau media berbasis elektronik dalam pembelajaran?

D. Penutup

1. Menurut Bapak/Ibu, apa saja kendala atau hambatan utama yang dihadapi sekolah dalam penerapan media pembelajaran berbasis elektronik?
2. Apakah sekolah terbuka terhadap pengembangan bahan ajar digital baru seperti *e-modul* berbasis *flipbook* sebagai alternatif media pembelajaran?

Sementara itu, angket peserta didik merupakan instrumen yang diberikan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar digital dalam pembelajaran teks deskripsi untuk memperkuat temuan potensi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Instrumen angket yang diperuntukkan bagi peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Instrumen Angket Peserta Didik

KUESIONER PESERTA DIDIK UNTUK ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR <i>E-MODUL</i>			
Nama Responden :			
Kelas		:	
Asal Sekolah		:	
A. Petunjuk Pengisian			
1. Bacalah setiap pernyataan pada tabel di bawah ini dengan cermat.			
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi Ananda.			
3. Tanyakan kepada peneliti atau Bapak/Ibu Guru apabila terdapat pernyataan yang kurang dipahami.			
4. Selamat mengerjakan.			
No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Saya menyukai pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi teks deskripsi.		
2	Saya merasa sulit memahami teks deskripsi dari buku cetak saja.		
3	Buku teks yang digunakan dalam pembelajaran materi teks deskripsi saat ini saya anggap cukup menarik.		
4	Saya lebih tertarik belajar menggunakan bahan ajar yang memuat unsur gambar, warna, maupun video.		
5	Saya ingin belajar teks deskripsi dengan memanfaatkan media digital, seperti buku elektronik atau sejenisnya.		

6	Saya pernah menggunakan bahan ajar digital, baik saat belajar di rumah maupun di sekolah.		
7	Saya merasa terbantu saat belajar menggunakan bahan ajar digital.		
8	Saya memiliki perangkat, seperti <i>smartphone</i> , tablet, atau laptop, yang dapat digunakan untuk membuka bahan ajar digital.		
9	Saya memiliki akses internet yang dapat digunakan untuk membuka bahan ajar digital di rumah.		
10	Saya senang belajar secara mandiri apabila tersedia bahan ajar yang mudah dipahami.		
11	Saya ingin bahan ajar yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja.		
12	Saya akan lebih bersemangat belajar apabila tersedia bahan ajar digital yang membantu saya memahami materi teks deskripsi dengan mudah.		
13	Saya menyukai bahan ajar digital yang memuat latihan soal berbasis daring (<i>Online</i>).		
14	Saya membutuhkan bahan ajar tambahan selain buku paket yang tersedia di sekolah berupa bahan ajar digital.		
15	Saya yakin dengan adanya bahan ajar tambahan berbasis digital dapat membantu saya memahami materi teks deskripsi dengan lebih baik.		

Untuk memperoleh informasi yang relevan dan akurat berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia serta Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, peneliti juga melakukan studi dokumentasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti menyusun pedoman studi dokumentasi yang disusun berdasarkan data hasil wawancara. Pedoman studi dokumentasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Pedoman Studi Dokumentasi

No.	Jenis Dokumen	Keberadaan		Keterangan
		Ada	Tidak Ada	
1	Modul Ajar			
2	Bahan Ajar			
3	Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)			
	a. Foto Laboratorium Komputer			
	b. Foto <i>Smart TV</i>			
	c. Foto Perangkat Internet/			
	d. Foto <i>Chromebook</i>			

b. Instrumen Kelayakan *E-Modul*

Kelayakan *e-modul* ditentukan berdasarkan penilaian kelayakan dari validator ahli materi, ahli pembelajaran, dan praktisi. Penilaian kelayakan dilakukan dengan instrumen angket yang disusun berdasarkan *Skala Likert*. Instrumen angket yang diberikan kepada ahli materi disusun untuk menilai kelayakan *e-modul* dari aspek

kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian. Instrumen angket untuk ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian materi dengan CP.				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
3	Materi dalam <i>e-modul</i> pembelajaran mudah Dipahami.				
4	Kesesuaian kegiatan belajar dalam <i>e-modul</i> pembelajaran dengan kebutuhan belajar peserta didik.				
5	Kebenaran substansi materi pembelajaran dalam <i>e-modul</i> .				
6	Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contoh gambar) dalam <i>e-modul</i> dengan materi Pembelajaran.				
7	Materi dalam <i>e-modul</i> pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan.				
8	Kesesuaian tugas dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam <i>e-modul</i> .				
9	Kesesuaian kuis dengan materi pembelajaran.				
Aspek Kelayakan Kebahasaan					
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
11	Kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia yang benar.				
12	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda.				
13	Keseluruhan informasi dalam <i>e-modul</i> terbaca dengan jelas				
14	Penggunaan bahasa yang komunikatif				
Aspek Kelayakan Penyajian					
15	Keruntutan uraian materi dalam keseluruhan isi <i>e-modul</i> .				
16	Isi <i>e-modul</i> sudah menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih giat belajar.				
17	Kelengkapan informasi pada <i>e-modul</i> (ringkasan materi, lembar kerja, latihan soal).				
18	Penyajian kuis memotivasi peserta didik untuk meningkatkan belajarnya.				
19	Kelengkapan informasi pada <i>e-modul</i> (ringkasan materi, lembar kerja, latihan soal).				
Jumlah					
Jumlah skor diperoleh					
Skor Maksimal					
Skor Persentase					
Saran dan Masukan					

Sementara itu, instrumen angket yang diberikan kepada ahli pembelajaran disusun untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan *e-modul* dari aspek penilaian komponen pembelajaran, komponen modul atau *e-modul*, dan kemanfaatan *e-modul*. Instrumen angket untuk ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Komponen Pembelajaran					
1	Terdapat identitas pembelajaran seperti kurikulum yang digunakan, jenjang /fase pembelajaran , alokasi waktu, dan judul <i>e- modul</i> .				
2	Memuat informasi capaian pembelajaran.				
3	Memuat informasi tujuan pembelajaran.				
4	Memuat informasi mengenai materi pembelajaran.				
5	Menggunakan metode pembelajaran KWL (<i>Know-Want to Know-Learned</i>) .				
6	<i>E-Modul</i> dapat diakses menggunakan media pembelajaran berbasis elektronik.				
7	Terdapat kegiatan penugasan secara mandiri atau kelompok.				
8	Terdapat asesmen atau tes akhir.				
9	Terdapat petunjuk evaluasi hasil asesmen, kriteria pindah modul, dan kunci jawaban.				
Komponen Modul					
I. Bagian Pembuka					
10	Cover <i>e-modul</i> menarik dan memberi gambaran tentang materi teks deskripsi.				
11	Daftar isi berisi topik-topik yang akan dibahas dan mencantumkan nomor halaman.				
12	Ketersediaan uraian tentang kompetensi yang ingin dicapai.				
13	Adanya motivasi atau apresiasi untuk peserta didik.				
14	Terdapat petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> .				
15	Terdapat petunjuk belajar mandiri.				
II. Bagian Inti					
16	Ketersediaan informasi mengenai pokok-pokok materi pembelajaran				
17	Ketersediaan uraian materi yang berisi penjelasan tentang materi pembelajaran.				
18	Adanya penugasan yang harus diselesaikan peserta didik setelah mempelajari materi pembelajaran.				
19	Ketersediaan rangkuman.				
III. Bagian Penutup					
20	Adanya evaluasi pada akhir pembelajaran.				
21	Ketersediaan kunci jawaban dan pedoman pen-skor-an.				
22	Adanya daftar pustaka.				
Kemanfaatan E-Modul					

23	<i>E-Modul</i> pembelajaran mudah digunakan atau dioperasikan.				
24	<i>E-Modul</i> membantu peserta didik memahami materi.				
25	Ketersediaan contoh dan gambar yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi teks deskripsi.				
26	Penggunaan <i>e-modul</i> memotivasi peserta didik untuk belajar, mengerjakan tugas, dan tes.				
27	Penggunaan <i>e-modul</i> membantu peserta didik untuk belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat.				
Jumlah					
Jumlah skor diperoleh					
Skor Maksimal					
Skor Persentase					
Saran dan Masukan					

Sedangkan, instrumen angket yang diberikan kepada praktisi (guru) disusun untuk memperoleh penilaian mengenai kelayakan *e-modul* berdasarkan dari aspek materi, kebahasaan, penyajian, serta kemanfaatan. Instrumen angket untuk praktisi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Instrumen Angket Praktisi

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Materi atau Isi					
1	Kesesuaian materi <i>e-modul</i> dengan CP.				
2	Kesesuaian materi <i>e-modul</i> dengan Tujuan Pembelajaran				
3	Kebenaran konsep materi <i>e-modul</i> ,				
4	Kesesuaian tugas dengan materi dalam <i>e-modul</i> .				
5	Materi dalam <i>e-modul</i> mudah dipahami.				
6	Ketersediaan contoh (gambar, teks, dan video) yang disertakan sesuai dengan materi setiap kegiatan belajar.				
7	Ketersediaan kuis sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar.				
8	Ketersediaan penugasan sesuai dengan materi yang dipelajari pada masing-masing kegiatan belajar.				
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.				
10	Informasi panduan penggunaan, tujuan pembelajaran, dan langkah pembelajaran praktik pada <i>e-modul</i> cukup jelas.				

11	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami.				
12	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				
Aspek Penyajian					
13	Pemilihan jenis dan ukuran huruf pada <i>e-modul</i> sudah proporsional.				
14	Pemilihan komposisi warna pada <i>e-modul</i> menarik.				
15	Gambar yang tersedia jelas (tidak buram).				
16	Penempatan tata letak (<i>Lay Out</i>) dan komponen <i>e-modul</i> sudah tepat.				
Aspek Kemanfaatan					
17	<i>E-Modul</i> pembelajaran mudah Digunakan atau dioperasikan.				
18	Penggunaan <i>e-modul</i> membantu guru dalam menyampaikan materi.				
19	Ketersediaan contoh gambar di dalam <i>e-modul</i> mempermudah dalam memahami materi Pembelajaran.				
20	Penggunaan <i>e-modul</i> merangsang peserta didik agar tertantang mengerjakan kuis, latihan, dan soal.				
21	Penggunaan <i>e-modul</i> memotivasi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi.				
22	Penggunaan <i>e-modul</i> membantu peserta didik untuk belajar mandiri tanpa terbatas waktu dan tempat.				
Jumlah					
Jumlah skor diperoleh					
Skor Maksimal					
Skor Persentase					
Saran dan Masukan					

Ketiga instrumen angket dalam penilaian kelayakan *e-modul* diisi dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang paling sesuai berdasarkan empat kriteria penilaian, yaitu: 1 = Kurang Sesuai/Kurang Baik, 2 = Cukup Sesuai/Cukup Baik, 3 = Sesuai/Baik, dan 4 = Sangat Sesuai/Sangat Baik. Selain memberikan penilaian, para validator dan praktisi juga dapat menyampaikan saran perbaikan terhadap *e-modul* agar dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Instrumen Keefektifan *E-Modul*

Keefektifan *e-modul* ditentukan dengan membandingkan hasil sebelum menggunakan *e-modul* (*pretest*) dan setelah menggunakan *e-modul* (*posttest*). Instrumen yang digunakan untuk menentukan keefektifan *e-modul* ialah instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 15 butir. Instrumen tes berbentuk soal pilihan ganda tersebut disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan yang kemudian dituangkan ke dalam pedoman atau kisi-kisi soal pilihan ganda. Kisi-kisi soal pilihan ganda untuk disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda

No. Soal	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Ranah Kognitif
1	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu memahami pengertian, ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan pengertian teks deskripsi dari beberapa pernyataan yang menggambarkan berbagai jenis teks.	C2
2	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu memahami pengertian, ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri teks deskripsi dengan membedakan ciri yang benar dan yang bukan ciri teks deskripsi.	C2
3	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu menemukan informasi dalam teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan objek yang dideskripsikan dalam teks deskripsi.	C2
4	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis informasi dalam teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan tujuan penulis dalam mendeskripsikan objek (kucing bernama Love).	C4
5	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan kalimat yang mengandung majas simile dalam teks deskripsi.	C4

6	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan kalimat yang bukan merupakan kalimat perincian dalam teks deskripsi.	C4
7	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan kata konkret dalam teks deskripsi yang menggambarkan objek secara nyata.	C4
8	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu menyimpulkan informasi dalam teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan judul yang paling tepat sesuai isi teks deskripsi.	C5
9	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis informasi dalam teks deskripsi dengan benar.	Peserta didik dapat menentukan tujuan penulis dalam mendeskripsikan objek (Pantai Mutun).	C4
10	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis struktur teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan paragraf yang berisi struktur identifikasi dalam teks deskripsi.	C4
11	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis struktur teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan paragraf yang termasuk bagian deskripsi dalam teks deskripsi.	C4
12	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu merinci informasi dalam teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan informasi yang sesuai dengan isi kutipan teks deskripsi tentang Pantai Mutun.	C3
13	Setelah membaca teks deskripsi, peserta didik mampu menyimpulkan informasi dalam teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan informasi utama dalam kutipan teks deskripsi tentang Pantai Mutun.	C5
14	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan kalimat yang mengandung majas simile dalam teks deskripsi.	C4

15	Melalui kegiatan membaca uraian materi teks deskripsi, peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks deskripsi.	Peserta didik dapat menentukan teks yang merupakan teks deskripsi berdasarkan ciri kebahasaannya.	C4
----	---	---	----

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data uji kelayakan *e-modul* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli pembelajaran, dan praktisi. Sementara itu, teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan *e-modul*. Pemaparan dua teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

a. Teknik Analisis Data Studi Pendahuluan

Teknik analisis data pada tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menganalisis data hasil wawancara dan angket peserta didik untuk menggambarkan secara permasalahan dalam pembelajaran teks deskripsi serta potensi berupa sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah. Analisis data hasil wawancara dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Langkah reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data hasil wawancara yang telah ditranskrip untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan peserta didik, serta potensi sarana dan prasarana TIK yang tersedia untuk mendukung pembelajaran menggunakan bahan ajar digital. Selanjutnya, penyajian data dilakukan dengan menampilkan hasil analisis dalam bentuk tabel berdasarkan kategori pertanyaan wawancara sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi permasalahan dan potensi yang ditemukan. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran umum mengenai permasalahan dan potensi

Selanjutnya, analisis angket peserta didik dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan langkah-langkah yang terdiri atas tabulasi data, penghitungan persentase, dan interpretasi hasil. Langkah tabulasi data merupakan kegiatan mengumpulkan dan menghitung tiap pilihan jawaban responden. Sementara itu, langkah perhitungan persentase merupakan kegiatan mengubah hasil skor yang diperoleh tiap jawaban ke dalam persentase dengan menggunakan rumus. Sedangkan, langkah interpretasi hasil merupakan kegiatan menginterpretasikan hasil secara deskriptif untuk menjawab rumusan potensi dalam pembelajaran teks deskripsi. Berdasarkan hasil analisis data wawancara dan angket peserta didik, peneliti mendapat kesimpulan terkait dengan permasalahan dan potensi.

b. Teknik Analisis Data Kelayakan *E-Modul*

Pada penelitian ini, kegiatan analisis data kelayakan *e-modul* didasarkan pada hasil analisis data dari lembar validasi ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket praktisi. Langkah-langkah dalam proses analisis data kelayakan *e-modul* ialah sebagai berikut.

1. Hasil data dari lembar validasi ahli, lembar angket peserta didik, dan lembar angket praktisi diubah dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif.
2. Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya dihitung skor rata-rata untuk setiap aspek kriteria yang dinilai dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan : M = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah Skor Diperoleh
 N = Jumlah Skor Maksimal

3. Skor rata-rata penilaian angket lalu diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \text{Skor rata-rata} \times 100\%$$

Skor perhitungan tersebut akan menunjukkan tingkat dari kelayakan *e-modul* berdasarkan penilaian para ahli, praktisi/guru . Kemudian, hasil skor diubah ke dalam data kualitatif menggunakan interpretasi skor menurut Riduwan & Sunarto (2009). Hasil kelayakan *e-modul* dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut.

Tabel 10. Tingkat Kelayakan

No.	Presentase	Data Kualitatif
1	0% -20 %	Sangat Kurang Layak
2	21 %- 40 %	Kurang Layak
3	41 % - 60 %	Cukup Layak
4	61 % - 80 %	Layak
5	81 % - 100 %	Sangat Layak

(Riduwan & Sunarto, 2009)

c. Teknik Analisis Data Efektivitas *E-Modul*

Pada penelitian ini, data efektivitas *e-modul* diperoleh dari uji coba produk dan uji coba pemakaian . Untuk memperoleh data tersebut digunakan rancangan penelitian atau desain penelitian. Desain penelitian yang digunakan untuk mengetahui efektivitas *e-modul* dalam penelitian ini ialah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain penelitian ini, hanya ada satu kelompok subjek atau partisipan yang terlibat. Mereka diuji dua kali yaitu, sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) perlakuan atau intervensi tertentu diberikan. Selanjutnya, dilakukan uji *normalized gain score (N-Gain)*. Rumus yang digunakan untuk menghitung skor *N-Gain*. dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

(Sumber: Sukarelawa dkk., 2024)

Keterangan : Skor *posttest* = Nilai setelah perlakuan/intervensi
 Skor *pretest* = Nilai sebelum perlakuan/intervensi
 Skor ideal = Nilai maksimum yang bisa dicapai

Setelah menghitung nilai *N-Gain*, untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor *N-Gain*, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi pada tabel berikut.

Tabel 11. Kriteria Gain Ternormalisasi

Skor <i>N-Gain</i>	Kategori
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq (g) < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan

(Sumber: Sukarelawa dkk., 2024)

Skor *N-Gain* kemudian diubah menjadi persentase untuk memudahkan dalam menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi. Berikut adalah rumus untuk mengubah nilai *N-Gain* menjadi persentase.

$$\text{Persentase } N\text{-Gain} = N\text{-Gain} \times 100\%$$

Nilai *N-Gain* yang telah diubah menjadi persentase, kemudian ditentukan kriteria tingkat keefektifannya sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 12. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Persentase (%)	Kriteria
0 – 33	Kurang efektif
34 – 66	Cukup efektif
67 – 100	Efektif

Keterangan: Produk dinyatakan efektif jika persentase *N-Gain* mencapai minimal kriteria cukup efektif.

Berdasarkan Tabel 12, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi persentase *N-Gain*, semakin efektif *e-modul* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, persentase rendah menunjukkan bahwa *e-modul* kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, *e-modul* dinyatakan efektif apabila persentase *N-Gain* mencapai minimal kriteri cukup efektif.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Produk berupa *e- modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know- Want to Know-Learned*) untuk peserta didik SMP Kelas VII berhasil dikembangkan. Proses pengembangan *e-modul* mengikuti sepuluh tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan berakhir pada tahap produksi massal. Produk *e-modul* tersebut dapat dinyatakan sebagai bahan ajar inovatif karena memiliki karakteristik yang berbeda dari bahan ajar yang ada sebelumnya. Karakteristik *e- modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL untuk peserta didik SMP Kelas VII, antara lain (1) memuat petunjuk yang jelas (*self instruction*), (2) memungkinkan belajar secara mandiri (*self contained*), (3) menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi (*adaptif*), dan (4) mudah digunakan (*user friendly*).
- b. Hasil uji kelayakan *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP yang berhasil dikembangkan dinyatakan *sangat layak* digunakan. Hasil tersebut berdasarkan penilaian kelayakan *e-modul* oleh ahli materi yang mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 87%, penilaian oleh ahli pembelajaran yang mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 88%, penilaian praktisi pada tahap uji pemakaian yang mendapatkan rata-rata skor persentase sebesar 95%.

Ketiga rata-rata skor persentase tersebut masuk dalam kategori sangat layak sehingga *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL untuk peserta didik kelas VII SMP dinyatakan *sangat layak* digunakan.

- c. Hasil uji efektivitas *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL (*Know-Want to Know-Learned*) untuk peserta didik kelas VII SMP yang berhasil dikembangkan dinyatakan *efektif* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut berdasarkan pada rata-rata skor persentase *N-Gain* uji coba pemakaian di tiga sekolah, yaitu sebesar 50 % di SMPN 1 Pubian, sebesar 53% di SMPN 2 Pubian, dan sebesar 50 % di SMPN 3 Pubian. Ketiga rata-rata skor persentase *N-Gain* tersebut masuk pada kategori cukup efektif sehingga *e-modul* teks deskripsi dalam bentuk *flipbook* berbasis strategi KWL untuk peserta didik kelas VII SMP dinyatakan *efektif* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

- a. Bagi pendidik mata pelajaran Bahasa Indonesia kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi teks deskripsi.
- b. Bagi peserta didik kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi teks deskripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., & Santika, I. 2017. Tanggapan siswa terhadap penerapan strategi KWL (Know–Want to Know–Learned) hubungannya dengan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran fikih materi mawaris. *Jurnal Atthulab*, 2(1), 15.
- Amaliyah, Nurhadifah. 2019. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan motivasi terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *Socioedu Journal (Pendidikan, Sosial, Humaniora)*, 3(1), 108–122.
- Aprilia, T., Sunardi, & Djono. 2017. Penggunaan media sains flipbook dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *TEKNODIKA: Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145-158.
- Apriliande, Dwi Pulsha. 2022. E-Modul membaca teks eksposisi melalui pendekatan SQ3R menggunakan aplikasi Android untuk siswa kelas X SMA. *An-Nur: Kajian Pendidikan dan Ilmu Keislaman*, Volume 8, Nomor 2, Juli–Desember 2022.
- Asih, J. A. F., Subekti, E. E., & Devega, L. S. 2024. Penggunaan media ajar berbasis aplikasi *flipbook* terhadap hasil belajar materi IPAS kelas V SDN Rejosari 01. *Journal on Education*, 6(3), 16985–16993.
- Balqis, Khania Azzahra. 2025. Pengembangan e -modul berbasis problem based learning berbantuan brain game wordwall pada materi sistem periodik unsur kelas X Fase E. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 5, 6718–33.
- Bariyyah, K., Pakpahan, S. H., & Sinaga, E. S. F. 2024. Pengembangan modul ajar berbasis hypercontent untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SMA kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 12, 269–274
- Cholifah, T. N., & Muslihasari, A. 2022. Pengembangan digital flipbook berbasis dolanan lokal untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD di Desa Palaan pada era Covid-19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(2), 149-158.

- Darmayanti, M., & Amalia, A. 2024. Bahan ajar digital dalam pembelajaran di sekolah dasar: Analisis bibliometrik dan systematic literature review. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(1), 45–60.
- Destiniar, D., Kesumawati, N., Retta, AM, Mulbasari, AS, Ningsih, YL, Fitriasari, P., Octaria, D., & Nopriyanti, TD. 2022. Pelatihan pembuatan modul elektronik (e-modul) bagi guru SMA dan SMK Tebing Tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan*, 5(2), 115–12.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. 2018. Pelatihan pembuatan buku digital berbasis kvisoft flipbook maker bagi para guru di smk ti udayana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44.
- Ekawati, D., Gloriani, Y., & Mascita, D. E. 2022. Pengembangan bahan ajar teks deskripsi digital menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker untuk siswa kelas VII di SMP. *Jurnal Tuturan*, 11(1), 46-55.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. 2021. Pengembangan bahan ajar berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMK Atlantis Plus Depok. *Jurnal Instruksional*, 3(1), 1–17
- Febriani, G., & Sulanjari, B. 2022. Analisis teks deskriptif pada buku pembelajaran Asah Basa Jawa kelas IX. Kaloka *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(2), 45.
- Thahar, H. E., & Febrianti, V. 2020. Komparasi keterampilan menulis teks deskripsi dengan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(3), 72.
- Fitriana, F., Karma, I. N., & Setiawan, H. 2021. Meta-analisis pengaruh strategi KWL (Know, Want, Learned) terhadap kemampuan membaca pemahaman kelas tinggi di sekolah dasar. *Progres Pendidikan*, 2(1), 35–40.
- Nurlaelah, E., Sudihartinih, E., & Gozali, S. M. 2022. Pengembangan bahan ajar digital untuk pembelajaran hybrid pada mata kuliah teori grup. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 604–614.
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. 2017. *Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP/MTs (Edisi Keenam)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hasanah, K. D., Wahab, D. A. S., Nawali, J., Savika, H. I., & Nurul Yaqin, M. Z. 2024. Peran dan ragam jenis bahan ajar (cetak dan non-cetak) yang relevan dalam pembelajaran bahasa dan seni budaya di SDI Surya Buana Malang. *EBTIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1)

- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. 2021. Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis mobile learning untuk pembelajaran mata kuliah keterampilan menulis di abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343–347.
- Hayati, Rahmi, dkk. 2025. *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka. 337 hlm
- Hermaditoyo, S. 2018. Teks deskriptif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(2), 137–273.
- Imawati, E. 2017. Pengaruh pembelajaran berbasis teks terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. *e-Jurnal Literasi*, 1(1), 53–63.
- Inanna, Nurjannah, Ampa, A. T., & Nurdiana. 2021. Modul elektronik (*e-modul*) sebagai media pembelajaran jarak jauh. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021: Penguatan riset, inovasi, dan kreativitas peneliti di era pandemi Covid-19*.
- Inawati, I., Nilawijaya, R., & Agustina, A. 2021. Pengembangan bahan ajar membaca kritis untuk mahasiswa. *Jurnal Bindo Sastra*, 5(1), 25–32.
- Irmawati, Baktiar, M., & Hutapea, B. 2023. Pemanfaatan e-modul bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam proses pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 145-152.
- Kosasih, E. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lamatenggo, N. 2020. Pengembangan profesionalisme guru melalui penulisan karya ilmiah menuju anak merdeka belajar. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 22–42.
- Lestari, N. A. P. 2024. Pendampingan pembuatan bahan ajar inovatif dengan Canva pada mahasiswa PGSD. *SAVE: Synergy and Society Service*, 4(1), 21–30.
- Magdalena, I., Cempaka, B., & Azhar, C. R. 2020. Meningkatkan kemampuan membaca melalui strategi pembelajaran Know Want Learned (KWL) siswa di kelas IV SDN Pinang 1. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 2(3), 387–400.
- Masitoh, Afie. 2021. Pengaruh model pembelajaran jigsaw menggunakan media flipbook terhadap hasil belajar IPS kelas V SD. *Jurnal Belaindika: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 4 (1):22.

- Mayasari, I. 2019. Pengaruh strategi membaca KWL (Know–Want to Know–Learned) melalui media kartu gambar terhadap keterampilan membaca pemahaman (Tesis). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang. https://repositori.unimma.ac.id/71/1/14.0305.0044_BAB%201_BAB%202_BAB3_BAB%205_DAFTAR%20PUSTAKA.pdf
- Muliawati, M. 2018. Analisis unsur kebahasaan teks deskripsi kelas VII. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 150–165.
- . Mutaqim, B., Hartono, B., & Tri Utami, S. P. 2017. Peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi menggunakan metode AJJI (Amati Jaring-Jaring Ide) dengan media skema barang kenangan pada siswa kelas X Akuntansi SMK Masehi PSAK Ambarawa, Kabupaten Semarang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 9–16.
- Mutia, T. 2025. Efektivitas e-modul interaktif berbasis Project Based Learning terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 9(1), 42–51.
- Najuah, Lukitoyo P. S., & Wirianti, W. 2020. *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 50 hlm
- Nurdyansyah, & Mutala'liah, N. 2015. Pengembangan bahan ajar modul ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15.
- Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'dyah, R., & Syafrimen. 2019. *Strategi Pembelajaran*. Edu Pustaka.
- Nurjanah, S., & Nugraheni, A. S. 2022. Meningkatkan pemahaman isi pesan dongeng melalui strategi Know–Want to Know–Learned (KWL) pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 812–818.
- Putri, W. A., & Slamet, L. 2021. Pengembangan e-book interaktif mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X teknik audio video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10799–10813.
- Rahmadani, M. 2022. Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama Islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182–186.

- Rahmawati, Dina, N. M., & Margunayasa, I. G. 2022. Materi ajar digital berbasis kearifan lokal pada topik sumber energi panas untuk kelas V sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 234–243.
- Riduwan & Sunarto. 2009. *Pengantar Stilistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosisl, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung : Alfabeta.
- Sa'adah, Z. N., Nuryani, P., & Mulyasari, E. 2021. Penerapan strategi KWL (Know–Want–Learned) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 63–73.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. 2021. Pengembangan media pembelajaran flipbook digital di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819-2826.
- . Sefriani, R., & Wijaya, I. 2018. Modul pembelajaran multimedia interaktif berbasis Adobe Director pada mata pelajaran sistem operasi sekolah menengah kejuruan. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 60–71.
- Subarna, R., Dewayani, S., & Setyowati, C. E. 2021. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiharni, G. A. D. 2018. Pengembangan modul matematika diskrit berbentuk digital dengan pola pendistribusian asynchronous menggunakan teknologi open source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(1), 58.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sukarelawa, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. 2024. *N-gain vs Stacking: Analisis Perubahan Kemampuan Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Bantul: Penerbit Suryacahya. 54 hlm.
- Susanti, E. D. 2021. Pengembangan e-modul berbasis Flip PDF Corporate pada materi luas dan volume bola. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 37–46.
- Trisia, S., & Kurniawan, D. T. 2023. Peningkatan keterampilan membaca pemahaman melalui penerapan strategi tahu–ingin tahu–belajar (KWL) pada siswa sekolah dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2).

- Utari, R. 2024. *Pengembangan e-modul materi teks deskripsi untuk siswa kelas IV SDN Tarumsari berbasis pendekatan pedagogi genre* (Skripsi tidak dipublikasikan, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Wikanengsih, & Rostikawati, Y. 2024. Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis STEAM menggunakan aplikasi flipbook. *Jurnal Semantik*, 13(2), 293–308.
- Wulandari, D., & Hendratno. 2021. Penerapan strategi Know Want to Know Learned (KWL) untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Tambakrigadung I Lamongan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*, 9(4), 2242–2251.
- Yulihanita, A., dkk. 2025. Penerapan model KWL (Mengetahui, Ingin Tahu, Belajar) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 755–762.