

## DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL-BASED SHORT STORY TEXT E-MODULES USING ANY FLIP APPLICATION FOR STUDENTS OF CLASS XI SMA NEGERI 4 TANJUNGPINANG IN THE ACADEMIC YEAR 2023/2024

### PENGEMBANGAN E-MODUL TEKS CERPEN BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN APLIKASI ANY FLIP SISWA KELAS XI SMA NEGERI 4 TANJUNGPINANG TAHUN AJARAN 2023/2024

Siska Hastuti<sup>1a(\*)</sup> Harry Andheska <sup>2b</sup> Legi Elfitra <sup>3c</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji, Tanjungpinang

<sup>a</sup>[siskahastuti870@gmail.com](mailto:siskahastuti870@gmail.com)

<sup>b</sup>[harryandheska@umrah.ac.id](mailto:harryandheska@umrah.ac.id)

<sup>c</sup>[legielfitra@umrah.ac.id](mailto:legielfitra@umrah.ac.id)

(\*) Corresponding Author

[Siskahastuti870@gmail.com](mailto:Siskahastuti870@gmail.com)

**How to Cite:** Siska Hastuti. (2024). Kepraktisan E-modul Teks Cerpen Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Any flip Siswa Kelas XI Sma Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024 , . doi: 10.36526/js.v3i2.3474

Received: 16-01-2024

Revised : 08-05-2024

Accepted: 09-05-2024

**Keywords:**

Development learning media, student

**Abstract**

Based on these problems, it can be understood that innovation is needed regarding the important role of teaching materials in the form of e-modules to support learning activities in the classroom. The use of teaching materials can attract interest and arouse students' learning motivation. Not only the use of teaching materials, the learning approach can also be expected to be able to help teachers to handle students in their learning and students will be helped to better understand what is being conveyed by the teacher. The best learning approach to use is a contextual-based approach. The contextual approach is a learning approach that begins by taking, simulating, telling, having a dialogue, asking questions or discussing the daily life experienced by students, then bringing it into the concept that will be studied and discussed. Based on the validation results from media experts, it was declared "very valid" with a result of 81.3%. In addition, the material expert validation results were declared "very valid" with a result of 60%. And the linguist validation results were declared "very valid" with a result of 81%. And based on the results of the media practicality test on small groups of students, the stair slide learning media developed was declared "very practical" with a result of 83%. The results of the media practicality test for large groups of students were declared "very practical" with a result of 79%.

**PENDAHULUAN**

Belajar suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari. Penggunaan alat bantu belajar dalam bentuk media terutama yang dibutuhkan dalam bidang teknik industri mampu meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi di beberapa daerah atau komunitas, akses terhadap perangkat komputer atau koneksi internet mungkin terbatas. Ini dapat menghambat kemampuan siswa dan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan memiliki dampak positif yang akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan juga adanya teknologi siswa dapat dengan mudah untuk belajar dan mencari berbagai informasi terkait materi pelajaran sehingga akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajari.E-

modul bahan ajar yang digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari suatu materi secara mandiri yang dalam penggunaannya menggunakan media elektronik.

Berdasarkan hasil wawancara pengembangan bahan ajar teks cerpen ini, penting dilakukan karena berdasarkan hasil wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang, salah satu masalah yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar serta materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi pembelajaran tersebut. Dalam kurikulum merdeka bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk materi pokok. Tugas guru adalah menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi materi ajar yang lengkap.

Melalui wawancara yang telah dilakukan bersama ibu Fani yaitu, seseorang guru Bahasa Indonesia kelas XI SMA Negeri 4 Tanjungpinang kendala yang dihadapi dalam pembelajaran teks cerpen salah satunya, masih bingung dalam memahami teks cerpen pada kurikulum K13. Peneliti juga melakukan kegiatan wawancara pada beberapa siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Tanjungpinang. Melalui wawancara tersebut, siswa tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar e-modul belum pernah di terapkan di sekolah ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dipahami bahwa diperlukan inovasi akan pentingnya peran bahan ajar berupa e-modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan bahan ajar dapat menarik minat serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan pembelajaran yang di mulai dengan mengambil, mensimulasikan, menceritakan, berdialog, bertanya jawab atau berdiskusi pada kehidupan sehari hari yang dialami siswa, kemudian diangkat kedalam konsep yang akan dipelajari dan dibahas.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti pengembangan bahan ajar sangat krusial untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan, bahan ajar ini merupakan inovasi terbaru yang dapat dimanfaatkan dalam membantu mengatasi permasalahan yang berkenang dengan pembelajaran bahasa Indonesia yang berbasis teks.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model 4D. Dimana jenis data adalah data kualitatif dan kuantitatif. Peneliti mengumpulkan data dengan instrumen, yaitu lembar wawancara, angket kevalidan, dan kepraktisan media. Subjek uji coba dibagi atas kelompok kecil dan besar. Selain itu, untuk teknik dalam menganalisis data peneliti melakukan secara deskriptif kualitatif yang dihasilkan dari saran, masukan, dan komentar pada lembar angket sedangkan cara menganalisis deskriptif kuantitatif dengan menganalisis hasil dari angket yang telah didapatkan. Hasil dari angket disesuaikan dengan skala likert dalam rentang skor 1-5. Pengakumulasian skor dalam bentuk nilai menggunakan rumus  $P = f_x \times 100\%$  (Sugiyono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Seperti yang di nyatakan oleh Sugiyono (2019:394) menyatakan penelitian pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk dikembangkan. Proses ini meliputi langkah- langkah mulai dari identifikasi masalah atau kebutuhan, perencanaan dan desain, implementasi, evaluasi, hingga diseminasi dan evaluasi jangka panjang.

#### A. Pendefinisian

Tahapan pendefinisian ini adalah tahapan yang akan dilakukan peneliti, dimulai pada analisis ujung depan, peserta didik, tugas, konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah diperlukannya sebuah media pembelajaran sehingga peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan isi konten materi, yaitu materi teks cerpen pada KD 3.9 dan 4.9.

#### B. Perancangan

Tahapan ini dimulai dari penyusunan tes kriteria, pemilihan media, pemilihan bentuk penyajian, dan penyimulasian. Peneliti menyimpulkan hasil dari tahapan ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran *e-modul* dalam bentuk

visual yang diisi dengan tes uraian dan disimulasikan dalam bentuk prototype awal yang dinilai oleh dosen pembimbing. Selanjutnya, peneliti menetapkan alat dan bahan yang digunakan dan melakukan proses pembuatan secara sistematis.

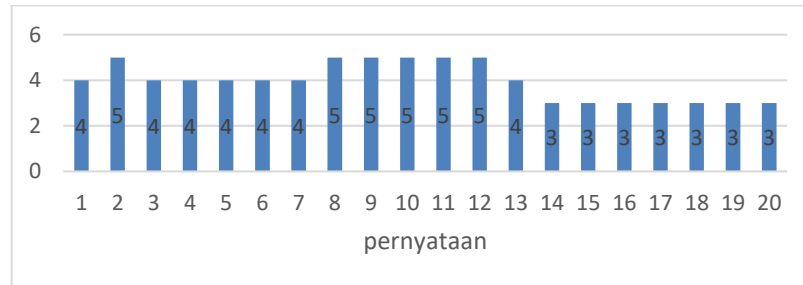
**C. Pengembangan**

Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji kevalidan dan kepraktisan. Kevalidan media dinilai tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Selain penskoran yang diberikan, peneliti juga menganalisis saran dan masukan yang dijadikan bahan dalam memperbaiki media. Setelah itu, peneliti melakukan uji coba media untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Uji coba pada kelompok kecil dan besar.

**1. Hasil Kevalidan Media Pembelajaran**

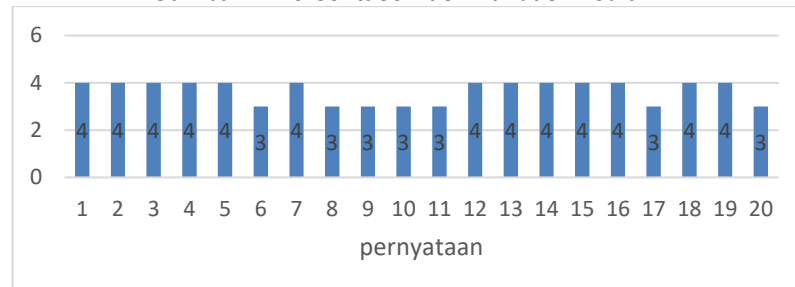
Kegiatan validasi media dengan ahli media pada Desember 2023. Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Penilaian indikator ditetapkan berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan kelayakan penyajian (Widya dkk, 2022). Adapun hasil akumulasi nilai untuk kevalidan media sebagai berikut.

**Gambar 1. Persentase Hasil Validasi Media**



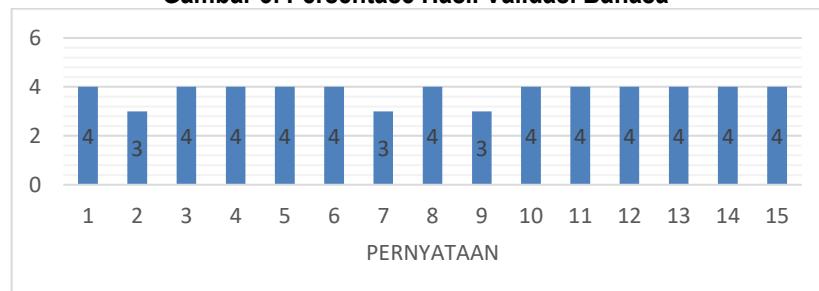
Selanjutnya, peneliti melakukan validasi bersama ahli materi. Dilakukan dengan 1 kali tahapan validasi, yaitu Desember 2023. Adapun hasil akhir validasi media untuk ahli materi sebagai berikut.

**Gambar 2. Persentase Hasil Validasi Media**



Dan selanjutnya, peneliti melakukan validasi bersama ahli bahasa. Dilakukan dengan 1 kali tahapan validasi, yaitu Desember 2023. Adapun hasil akhir validasi media untuk ahli Bahasa sebagai berikut.

**Gambar 3. Persentase Hasil Validasi Bahasa**

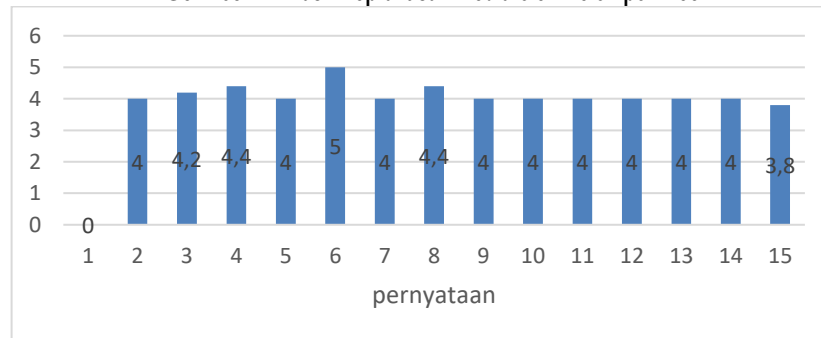


tabel atau gambar, serta setiap tabel atau gambar yang disajikan harus dirujuk (tidak ditulis ulang) dalam teks. Sebaiknya tidak memasukkan tabel hasil olah data SPSS ke dalam artikel (penulis diharuskan merangkum ulang dan membuat tabel tersendiri sesuai dengan format yang diminta dalam template ini).

## 2. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran

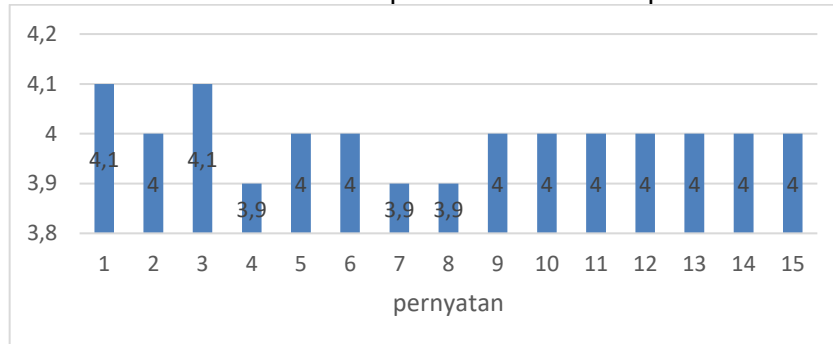
Kegiatan uji coba media untuk mendapatkan nilai tingkat kepraktisan media. Dimana tahapan ini dilakukan pada Desember 2023. Penilaian berdasarkan limabelas indikator yang disusun sesuai dengan aspek keterbantuan, kemudahan, dan ketertarikan (Widya dkk, 2022). Adapun hasil persentasi kepraktisan media sebagai berikut.

**Gambar 4. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Kecil**



Selanjutnya, hasil presentasi kepraktisan media oleh kelompok besar diuraikan sebagai berikut.

**Gambar 5. Hasil Kepraktisan Media oleh Kelompok Besar**



### Pembahasan

Produk pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *e-modul teks cerpen* dengan model pengembangan 4D, sampai pada tahap pengembangan. Proses pembelajaran dibantu dengan penggunaan media guna meningkatkan mutu pembelajaran. Hal ini didukung dengan pernyataan Menurut Dr. E. Kosasih (2021: 1) bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru atau peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran. Bentuknya bisa berupa buku, bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-intruksi yang di berikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antara peserta didik.

Pengembangan media ini membutuhkan tahapan penilaian kevalidan dan kepraktisan. Hasil untuk kevalidan media dinyatakan oleh ahli media sebesar 81,3% dengan kualifikasi "sangat valid" sedangkan oleh ahli materi 60% dengan kualifikasi "valid" dan. Hasil untuk kevalidan bahasa dinyatakan oleh ahli bahasa sebesar 81%. . Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator yang telah ditetapkan. Selanjutnya, penilaian kepraktisan media dilakukan oleh kelompok kecil sebesar 83% dengan kualifikasi "sangat valid" dan kelompok besar sebesar 79% dengan kualifikasi " valid". Penilaian tersebut berdasarkan sepuluh indikator yang telah ditetapkan.

Kelebihan dari bahan ajar e-modul teks cerpen ini adalah; (1) bahan ajar e-modul teks cerpen menciptakan variasi baru dalam pembelajaran yang bisa digunakan di dalam maupun di luar kelas, (2) produk bahan ajar dapat digunakan secara berulang, (3) e-modul teks cerpen memiliki warna dan desain yang menarik, (4) e-modul teks cerpen mudah digunakan tanpa keterampilan khusus, (5) menciptakan ketertarikan terhadap pembelajaran karena menggunakan elektronik kelebihan media menurut Suryadi (2020:24-26), bahwa pemilihan media harus memahami kelebihannya, karena dengan beberapa kelebihan yang dimiliki akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti menyimpulkan kekurangan dari hasil penelitian ini sebagai berikut; (1) Media hanya dapat digunakan pada materi teks cerpen untuk KD 3.9 dan 4.9, (3) Media hanya sebagai bahan pendukung dalam proses pembelajaran, (4) Penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengembangan media untuk mencapai kualitas yang baik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kendala-kendala yang peneliti temukan dalam mengembangkan media tersebut tentunya menjadi catatan bagi peneliti untuk memaksimalkan hasil yang ingin dicapai. Dilihat dari kekurangan dari penelitian ini, peneliti mengharapkan hasil penelitian dapat memiliki manfaat dan menjadi rujukan untuk peneliti lanjutan dalam mengetahui tingkat efektivitas penggunaan bahan ajar e-modul teks cerpen pada proses pembelajaran.

## PENUTUP

Penelitian pengembangan ini dengan model 4D, dimana tahapan dilakukan sampai pada tahap pengembangan. Penilaian kevalidan media dinilai ahli media dan materi, peneliti mendapatkan rata-rata nilai 81,3% dengan kualifikasi "sangat valid" untuk media, sedangkan nilai akhir validasi oleh ahli materi 60% dengan kualifikasi "valid" dan sedangkan nilai akhir validasi oleh ahli bahasa 81,3% dengan kualifikasi "sangat valid" Penilaian tersebut berdasarkan dua puluh indikator pada angket yang mencakup penilaian terhadap kelayakan media dan isi materi pada media pembelajaran e-modul teks cerpen. Sementara itu, kepraktisan media yang diperoleh rata-rata nilai 83% untuk kelompok kecil dengan kualifikasi "sangat praktis" dan kelompok besar mendapat rata-rata nilai 79% dengan kualifikasi "praktis". Dengan kata lain, hasil penilaian kevalidan dan kepraktisan menyatakan bahwa media pembelajaran e-modul teks cerpen valid dan praktis penggunaannya dalam kegiatan belajar untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI pada tingkat SMA khususnya materi teks cerpen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kosasih, E dan Kurniawan, Endang. (2018). *Jenis-Jenis Teks (Fungsi, Struktur, dan Kaidah Kebahasaan)*. Bandung: Yrama Widya.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya. Mulyatiningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Pribadi, Benny A. (2016). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa, Shoffan dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: CV. Agrapana Media.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (ke-27)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak.
- Widya, Rika dkk. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimedia*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.