

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN
TEKS DRAMA KELAS XI SMAN 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Nuning Wahyuni

032120028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

2024

LEMBAR PENGESAHAN

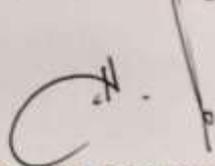
Judul : Pengembangan E-Modul Interaktif dalam pembelajaran Teks Drama kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor

Peneliti : Nuning Wahyuni

NPM : 032120028

Disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Utama,



Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd.
NIP 196506191990032001

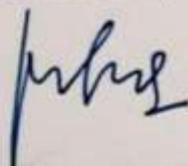
Dosen Pembimbing Pendamping,



Stella Talitha, M.Pd.
NIK 1130417787

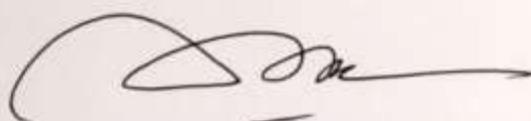
Diketahui oleh:

Dekan FKIP
Universitas Pakuan,



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK 10694021205

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,

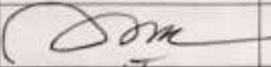
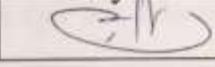


Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

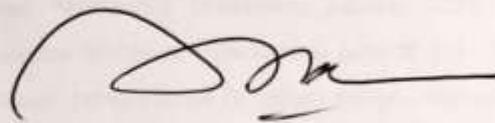
**BUKTI PENGESAHAN
TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS**

Pada hari: *Senin* tanggal: *5 Agustus 2024*

Nama : Nuning Wahyuni
NPM : 032120028
Judul skripsi : Pengembangan E-Modul Interaktif dalam dalam Pembelajaran Teks Drama
Kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.		<i>5 Agustus '24</i>
2.	Dr. Suhendra, M.Pd.		<i>5/8 2024</i>
3.	Siti Chodijah, M.Pd.		<i>5/8 2024</i>

Ketua Program Studi Pendidikan
Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Aam Nurjaman, M.Pd.
NIP 196511161992031002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tulus melalui lembar persembahan ini, rasa terima kasih ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Wawan dan Ibu Iyong Sunaryati serta adik saya tercinta Ikhsan Karim yang telah memberikan dukungan penuh kepada penulis untuk bisa melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Kedua orang tuaku yang tak henti-hetinya memberikan semangat, memberikan motivasi, serta selalu mendoakan penulis. Kedua orang tuaku yang selalu menjadi pendengar saat penulis berkeluh kesah, menjadi pundak pertama saat penulis merasa ingin menyerah. Terima kasih penulis ucapkan tiada hentinya kepada Bapak dan Ibu.
2. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang sudah memfasilitasi penulis hingga penulis bisa di titik ini. Prodi PBSI juga memberikan penulis banyak pengalaman berharga salah satunya menjadi salah satu peserta PILMAPRES dan juga ikut serta dalam kegiatan KDS, juga membimbing penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Keluarga besar Alm. Abah Maja yang selalu memberikan dukungan dan apresiasi kepada penulis.
4. Teman *Till Jannah* Kosan Neng (Atih, Nanda, Neng, Yuyun dan Septi) yang sudah menjadi teman penulis dari awal perkuliahan luring hingga hari ini.
5. Seluruh pengurus Himpunan Mahasiswa Diksatrasia periode 2022-2023 Kabinet Makayasa dan Himpunan Mahasiswa Diksatrasia periode 2021-2022 Kabinet Anargya yang menemani penulis untuk berproses menjadi mahasiswa yang memiliki banyak pengalaman di kampus.
6. Seluruh pengurus BLM periode 2023-2024 Kabinet Askara Trisha (Selvina, Asoka, Windi, Nida, Najla, dan Serly) yang sudah menemani penulis di masa-masa terakhir perkuliahan.
7. Asoka Niscahya Alam Mayang yang selalu menemani penulis bimbingan hingga petang, selalu mendengarkan keluh kesah penulis, selalu memberikan

motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Asoka semoga kelak kamu bisa menjadi orang sukses dan selalu dimudahkan dalam segala hal.

8. Teman KKN *Till Jannah* (Ain, Zahra, Asma dan Caca) yang selalu mendukung dari proses seminar proposal hingga saya bisa sidang dengan lancar.
9. Teman-teman PBSI angkatan 20 yang selalu memberikan dukungan, apresiasi juga motivasi kepada penulis.
10. Amara yang sudah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga sampai di titik ini.
11. Diri sendiri yang sudah berjuang hingga tahap ini, terima kasih sudah bertahan dan tidak menyerah saat melewati banyaknya rintangan. Terima kasih sudah menjadi pribadi yang selalu ceria dan selalu menerima apapun yang ada di depan mata. Terima kasih karena sudah selalu berusaha dan bisa menyelesaikan tugas akhir ini hingga tuntas.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT membalas segala kebaikan semua pihak yang terlibat, semoga skripsi ini bisa membawa manfaat bagi pembacanya.

Bogor, 8 Agustus 2024

Peneliti

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor” adalah hasil karya penulis dengan arahan dari dosen pembimbing. Karya ilmiah ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan. Sumber informasi yang dikutip dalam karya ilmiah ini, baik dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan sari penulis lain telah memenuhi etika penulisan karya ilmiah dengan disebutkan dalam teks dan tercantum dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari skripsi ini melanggar undang-undang hak cipta maka peneliti siap bertanggung jawab secara hukum dan menerima konsekuensinya.

Bogor, 8 Agustus 2024



Nuning Wahyuni

032120028

PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL

Kami yang bertanda tangan di bawah ini adalah penyusun dan penanggung jawab Skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor”, yaitu:

1. Nuning Wahyuni, Nomor Pokok Mahasiswa (032120028), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis pembimbing utama dengan judul tersebut di atas.
3. Stella Talitha, M.Pd. Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP, Universitas Pakuan, selaku penulis pembimbing utama dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP, Universitas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditanda tangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Bogor, 8 Agustus 2024

Yang Memberikan Pernyataan

1. Nuning Wahyuni



2. Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd.



3. Stella Talitha, M.Pd.



ABSTRAK

Nuning Wahyuni. 032120028. Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor. Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd. dan Stella Talitha, M.Pd.

Bahan ajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran, karena membantu pendidik dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran abad 21, di mana bahan ajar sudah mengalami perkembangan, salah satunya terciptanya bahan ajar yang lebih praktis dan interaktif. Namun, bahan ajar yang masih digunakan di SMAN 1 Cijeruk yaitu buku cetak serta modul pdf. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berupa e-modul interaktif yang telah dibuat dan bagaimana efektivitas dari bahan ajar tersebut. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*). Hasil produk dari validasi ahli materi mendapatkan skor 81% (sangat valid), hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor 85% (sangat valid), dan hasil validasi dengan ahli media mendapatkan skor 88% (sangat valid) sehingga produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, hasil respons dari pendidik mendapatkan skor 100% dengan kriteria sangat valid serta hasil respons dari peserta didik mendapatkan skor 80% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi dan hasil respons menunjukkan bahwa produk tersebut layak untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks drama.

Kata kunci: Bahan Ajar, E-modul Interaktif, dan Teks Drama.

ABSTRACT

Nuning Wahyuni. 032120028. Development of Interactive E-Moduls in Class XI SMAN 1 Cijeruk Bogor District. Thesis. Pakuan University, Bogor. Under the Guidance of Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd. and Stella Talitha, M.Pd.

Teaching materials have an important role in learning, because they help educators in the learning process. This is related to 21st century learning, where teaching materials have undergone development, one of which is the creation of teaching materials that are more practical and interactive. However, the teaching materials that are still used at SMAN 1 Cijeruk are printed books and pdf modules. The purpose of this study is to determine the feasibility of teaching materials in the form of interactive e-modules that have been made and how the effectiveness of these teaching materials. This research uses the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). Product results from material expert validation get a score of 81% (very valid), the results of validation from material experts get a score of 85% (very valid), and the results of validation with media experts get a score of 88% (very valid) so that the product is declared suitable for use in learning. In addition, the response results from educators get a score of 100% with very valid criteria and the response results from students get a score of 80% with very valid criteria. The validation results and response results show that the product is suitable for use in learning, especially Indonesian language lessons with drama text material.

Keywords: *Drama Texts, Interactive E-modules, and Teaching Materials.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor. Tujuan diajukannya skripsi ini yaitu untuk menerapkan e-modul pada pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu pada teks drama, hasil penelitian akan dijadikan sebagai bahan ajar Bahasa Indonesia yang dapat digunakan untuk peserta didik SMA terkhusus di SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor.

Dalam Penelitian skripsi ini Peneliti banyak mendapat dukungan, motivasi, bantuan, dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Eka Suhardi, M.Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.
2. Dr. Aam Nurjaman, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor.
3. Prof. Hj. Eri Sarimanah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu. Terima kasih atas bimbingan, arahan dan kesabaran yang selalu diberikan kepada Peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Ibu Stella Talitha, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas bimbingan, arahan dan kesabaran yang selalu diberikan kepada Peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
5. Bapak Mukodas, M.Pd. selaku wali dosen yang telah membimbing peneliti hingga semester 8 ini.
6. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Pakuan, terima kasih untuk ilmu yang telah diberikan sehingga Peneliti dapat berada di titik ini.

7. Orang Tua Bapak Wawan dan Ibu Iyong Sunaryati yang sudah memberikan doa, semangat, serta dukungan baik moral maupun materil yang luar biasa sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Teman-teman Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Angkatan 2020 yang selalu menyemangati Peneliti.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu Peneliti mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca. Akhir kata, Peneliti mengharapkan semoga tujuan dari pembuatan skripsi ini dapat tercapai.

Bogor, Juli 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	Error! Bookmark not defined.
PELIMPAHAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL .	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORETIS	8
A. Bahan Ajar	8
B. Bahan Ajar Digital	17
C. <i>Fliphtml5</i>	22
D. Teks	23
E. Contoh Teks Drama	30
F. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).....	37
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	38
H. Teori Model ADDIE	39
I. Kerangka Berpikir	41

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Metode Penelitian.....	43
C. Sasaran Penelitian.....	44
D. Langkah-langkah Riset Pengembangan.....	44
E. Rencana Penyusunan Model.....	47
F. Instrumen Penelitian	49
G. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Pengembangan Model.....	65
B. <i>Field Testing</i> (Uji Coba) dengan Revisi Model.....	71
C. Pengujian Keefektifan Model pada Target.....	82
D. Pembahasan	83
E. Keterbatasan	102
BAB V SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	103
SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI.....	103
A. Simpulan.....	103
B. Saran.....	104
C. Rekomendasi	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 TABEL CP DAN TP.....	37
Tabel 3.1 JADWAL PENELITIAN	43
Tabel 3.2 RANCANGAN E-MODUL INTERAKTIF	48
Tabel 3.3 INSTRUMEN WAWANCARA GURU BAHASA INDONESIA.....	50
Tabel 3.4 INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI.....	51
Tabel 3.5 INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA.....	53
Tabel 3. 6 INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PRODUK.....	56
Tabel 3.7 INSTRUMEN RESPONS PENDIDIK	58
Tabel 3. 8 INSTRUMEN RESPONS PESERTA DIDIK	61
Tabel 3.9 Skala LIKERT	63
Tabel 3.10 INTERVAL KRITERIA KELAYAKAN	64
Tabel 4.1 IDENTITAS PRODUK.....	66
Tabel 4.2 TABEL RESPONS PENDIDIK.....	82
Tabel 4.3 TABEL RESPONS PESERTA DIDIK.....	82
Tabel 4.4 HASIL AKUMULASI AHLI MATERI	92
Tabel 4.5 HASIL AKUMULASI AHLI BAHASA	94
Tabel 4.6 HASIL AKUMULASI AHLI MEDIA	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Model ADDIE	44
Gambar 3.2 Cover E-modul	49
Gambar 4.1 Daftar Isi (Sebelum Revisi)	72
Gambar 4.2 Daftar Isi (Sesudah Revisi).....	72
Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran (Sebelum Revisi)	73
Gambar 4.4 Tujuan Pembelajaran (Sesudah Revisi).....	73
Gambar 4.5 Profil Pelajar Pancasila (Sebelum Revisi)	74
Gambar 4.6 Profil Pelajar Pancasila (Sesudah Revisi).....	74
Gambar 4.7 Peta Konsep (Sebelum Revisi)	74
Gambar 4.8 Peta Konsep (Sesudah Revisi).....	74
Gambar 4.9 Ringkasan (Sebelum Revisi)	75
Gambar 4.10 Ringkasan (Sesudah Revisi)	75
Gambar 4.11 Glosarium (Sebelum Revisi)	76
Gambar 4.12 Glosarium (Sesudah Revisi).....	76
Gambar 4.13 Prakata (Sebelum Revisi)	77
Gambar 4.14 Prakata (Sesudah Revisi).....	77
Gambar 4.15 Panduan Penggunaan (Sebelum Revisi).....	78
Gambar 4. 16 Panduan Penggunaan (Sesudah Revisi).....	78
Gambar 4. 17 Kalimat Tanya (Sebelum Revisi)	78
Gambar 4. 18 Kalimat Tanya (Sebelum Revisi)	78
Gambar 4.19 Contoh Teks (Sebelum Revisi).....	79
Gambar 4.20 Contoh Teks (Sesudah Revisi)	79
Gambar 4.21 Penomoran (Sebelum Revisi)	80
Gambar 4.22Penomoran (Sesudah Revisi).....	80
Gambar 4.23 Tata Letak (Sebelum Revisi)	81
Gambar 4.24 Tata Letak (Sesudah Revisi).....	81
Gambar 4.25 Batang Kode (Sebelum Revisi)	81
Gambar 4.26 Batang Kode (Sesudah Revisi).....	81
Gambar 4.27 Sampul Depan E-Modul Interaktif	85

Gambar 4.28 Prakata pada E-Modul Interaktif	86
Gambar 4.29 Daftar Isi pada E-Modul Interaktif	86
Gambar 4.30 Capain Pembelajaran pada E-Modul Interaktif	87
Gambar 4.31 Peta Konsep dalam E-Modul Interaktif	87
Gambar 4.32 Panduan Penggunaan dalam E-Modul interaktif	88
Gambar 4.33 Materi pada E-Modul Interaktif.....	89
Gambar 4.34 Latihan pada E-Modul Interaktif	89
Gambar 4.35 Ringkasan dalam E-Modul Interaktif	90
Gambar 4.36 Evaluasi dalam E-Modul interaktif.....	90
Gambar 4.37 Tampilan Glosarium pada E-Modul Interaktif	91
Gambar 4.38 Rubrik Penilaian dalam E-Modul Interaktif	91
Gambar 4.39 Tampilan Daftar Pustaka	92
Gambar 4.40 Kegiatan Diskusi Kelompok.....	100
Gambar 4.42 Hasil Evaluasi Pembelajaran	100
Gambar 4.43 Respons Refleksi Pembelajaran.....	101

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Ahli Materi.....	94
Grafik 4.2 Ahli Bahasa.....	96
Grafik 4.3 Ahli Media.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Produk E-modul Interaktif	108
Lampiran 2 Lembar Wawancara	121
Lampiran 3 Lembar Hasil Validasi Ahli	123
Lampiran 4 Lembar Respons	155
Lampiran 5 SK Bimbingan.....	161
Lampiran 6 Surat Observasi	162
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	163
Lampiran 8 Surat Sekolah	164
Lampiran 9 Surat Validasi Ahli.....	166
Lampiran 10 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	169
Lampiran 11 Pernyataan Valid Produk	180
Lampiran 12 Dokumentasi	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahan-bahan yang digunakan oleh pendidik atau peserta didik dalam membantu kegiatan pembelajaran disebut bahan ajar. Bahan ajar bisa berupa buku bacaan, lembar kerja peserta didik, atau tayangan. Bahan ajar bermacam-macam bentuknya, bisa dalam bentuk surat kabar, bahan ajar digital, bisa berupa foto, hasil percakapan dengan narasumber, tugas secara tertulis, atau juga bahan yang dijadikan topik diskusi diantara peserta didik. Oleh karenanya, bahan ajar merupakan suatu aspek yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif dan pengalaman peserta didik.

Hal ini berkaitan dengan pembelajaran abad 21, di mana bahan ajar sudah mengalami perkembangan, salah satunya terciptanya bahan ajar yang lebih praktis dan interaktif. Era digital telah memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia. Ini tentunya berkaitan dengan perkembangan materi bahasa Indonesia, yang juga melibatkan perkembangan informasi. Peserta didik diharuskan untuk berpikir kritis, menguasai keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak, dengan harapan peserta didik dapat menerapkan keterampilan ini dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih mudah dengan kecepatan informasi digital, yang mencakup berbagai sumber belajar dan bahkan bahan ajar berbasis digital.

Dalam proses pembelajaran, pendidik menjadi komponen penting yang harus ada di dalamnya. Maka dari itu, pendidik mampu memfasilitasi bahan ajar yang relevan dengan perkembangan zaman di abad 21 ini. Era digital membawa perubahan bagi pendidikan di Indonesia. Salah satunya, teknologi harus ada dalam setiap aspek kehidupan kita. Adanya teknologi memberikan kemudahan bagi proses belajar mengajar, sehingga pendidik dan peserta didik dituntut untuk menguasai dalam penggunaan teknologi yang dapat mendukung pendidikan abad 21. Pendidikan abad 21 juga, mempunyai andil yang sangat penting untuk mencetak SDM yang berkualitas, oleh karena itu terciptanya keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*). Dalam implementasinya,

keterampilan ini juga memiliki dampak yang cukup besar bagi peserta didik. Misalnya pada keterampilan berpikir kritis, peserta didik dapat memaknai informasi dengan melibatkan pertanyaan dari sudut pandang yang berbeda. Selain itu, misalnya pada keterampilan kolaborasi dan komunikasi, peserta didik dapat berdiskusi dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan bersama, dan komunikasi kemampuan untuk bertukar informasi atau menuangkan ide secara jelas. Terakhir adalah keterampilan kreatif, peserta didik dapat menuangkan gagasan dan inovasi atau ide baru atau suatu pemecahan masalah.

Dalam kegiatan belajar mengajar pendidik tentunya menerapkan metode, model dan pendekatan pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Tak jarang, pembelajaran terasa membosankan karena tidak adanya bahan ajar yang menarik, karena biasanya pendidik hanya menggunakan buku teks atau modul ajar cetak. Maka dari itu, beberapa aspek perlu diperhatikan agar kegiatan belajar mengajar menarik. Salah satunya menggunakan bahan ajar yang lebih variatif dan juga menarik.

Selain permasalahan bahan ajar yang kurang variatif, terkadang peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran. Ini terjadi saat kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas, biasanya ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan pendidik di dalam kelas. Selain itu, terkadang pendidik mengalami kesulitan menemukan bahan referensi yang relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar. Proses pembuatan bahan ajar dapat terhambat oleh keterbatasan akses ke literatur terbaru atau kurangnya sumber daya yang relevan.

Tujuan dari bahan ajar yang lebih variatif adalah untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menyenangkan serta lebih interaktif antar peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat memahami dan menciptakan konteks yang tepat saat melakukan diskusi antar peserta didik. Oleh karena itu, bahan ajar yang lebih variatif dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mana masing-masing jenis bahan memiliki fitur dan kelebihan tertentu. Hal ini dapat diubah sesuai dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kurikulum merdeka, keterampilan berbahasa yang akan dicapai peserta didik berkembang menjadi enam keterampilan, salah satunya adalah keterampilan memirsa. Memirsa menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik. Pada keterampilan memirsa peserta didik diarahkan untuk memahami, memaknai, menginterpretasi dan merefleksikan sajian, baik sajian cetak, visual atau audiovisual. Tujuan dari keterampilan memirsa ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan kritis yang dimiliki oleh peserta didik. Kegiatan memirsa juga dapat melatih peserta didik untuk menginterpretasikan pembelajaran, sehingga hal tersebut membantu peserta didik untuk bisa berpikir kritis. Hal ini sejalan dengan paradigma pada kurikulum merdeka yang menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif. Pada kegiatan memirsa, peserta didik tidak hanya memanfaatkan indra penglihatan saja, karena dalam prosesnya keterampilan lain ikut berkontribusi. Seperti keterampilan membaca, menyimak, menulis dan juga berbicara sebagai bentuk respons.

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di sekolah SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor, yaitu Ibu NDE menyatakan bahwa belum menerapkan e-modul dalam pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan adanya keterbatasan media untuk membuat modul ajar yang relevan. Bahkan, bahan ajar yang digunakan juga masih berpusat pada buku teks yang dikeluarkan oleh pemerintah. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Masih banyak peserta didik yang kurang konsentrasi, karena modul yang digunakan tidak cukup membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Selain pembelajaran menjadi jenuh, banyak peserta didik kurang paham terhadap materi yang disampaikan di dalam kelas. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa banyak peserta didik belum paham sepenuhnya dari fungsi e-modul. Selain itu, pendidik juga menginginkan akses modul dengan praktis dan mudah untuk diakses.

Selain belum adanya e-modul, guru bahasa Indonesia di sekolah SMAN 1 Cijeruk mengemukakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum terbiasa dalam kegiatan memirsa. Peserta didik belum terbiasa

melakukan kegiatan pembelajaran digital. Namun, dengan adanya bahan ajar e-modul interaktif, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, karena e-modul tersebut berbasis digital dan semua peserta didik dapat mengakses dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik juga dapat mendalami materi teks drama, baik dari unsur intrinsik dan ekstrinsik, kaidah kebahasaan sekaligus contoh dari teks drama yang sudah disertakan dalam e-modul.

Teks drama merupakan salah satu materi yang cukup kompleks, karena banyak unsur pembangun di dalamnya, salah satunya unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Tentunya, e-modul yang dikembangkan mencakup semua materi terkait teks drama, dengan terciptanya e-modul ini diharapkan peserta didik dapat memahami bagian dari struktur drama termasuk dengan unsur pembangunnya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan e-modul interaktif untuk diterapkan dalam pembelajaran teks drama. Selain itu, peneliti berharap dengan adanya e-modul ini bisa menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi.
2. Peserta didik kurang interaktif dalam pembelajaran teks drama.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam menyimak pembelajaran teks drama.
4. Peserta didik kurang komunikatif dalam pembelajaran teks drama.
5. Peserta didik kurang memahami unsur pembangun dalam teks drama.

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang sudah dijabarkan, ada beberapa fokus permasalahan yang harus dicapai, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi oleh:

1. Penelitian peserta didik kelas XI SMAN 1 Cijeruk tahun ajaran 2023/2024.

2. Pengembangan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif.
3. Penerapan e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama di sekolah.

D. Perumusan Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi, peneliti perlu membatasi ruang lingkup dari masalah dalam penelitian, diantaranya:

1. Bagaimana kebutuhan e-modul interaktif dalam menunjang pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk?
2. Bagaimana rancangan e-modul interaktif dalam pengimplementasiannya pada pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk?
3. Bagaimana kelayakan e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk?
4. Bagaimana efektivitas e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang dapat dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui kebutuhan e-modul interaktif dalam menunjang pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk.
2. Mengetahui rancangan serta proses pengembangan e-modul interaktif dalam pengimplementasiannya pada materi teks drama di sekolah.
3. Mengetahui kelayakan e-modul interaktif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik pada materi teks drama.
4. Mengetahui efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama di SMAN 1 Cijeruk.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini peneliti berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam pengembangan bahan ajar selanjutnya.
 - b. Dapat menjadi rujukan dan juga sumber belajar pada pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
2. Manfaat praktis:
 - a. Bagi peserta didik:
 - 1) Dapat membantu kualitas pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif khususnya dalam materi teks drama.
 - 2) Peserta didik dapat mengakses e-modul di luar kegiatan belajar mengajar, sehingga e-modul interaktif dapat digunakan secara fleksibel tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
 - b. Bagi pendidik
 - 1) Diharapkan bahan ajar e-modul interaktif menjadi referensi dan mendukung acuan bahan ajar selama proses pembelajaran bahasa Indonesia pada teks drama.
 - 2) E-modul interaktif ini dapat membantu pendidik untuk bisa memenuhi tuntutan kurikulum dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada teks drama.
 - c. Bagi sekolah
 - 1) Sekolah dapat mendapatkan bahan ajar yang lebih variatif dan menarik sehingga dapat menunjang proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada teks drama.
 - 2) E-modul interaktif bisa dijadikan referensi untuk pembelajaran mandiri di luar kelas. Sehingga hal ini bisa diterapkan pada pembelajaran teks lainnya.

d. Bagi peneliti

- 1) Peneliti dapat menjawab atas permasalahan yang ada dan mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar e-modul interaktif khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama.

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Bahan Ajar

1. Pengertian Bahan Ajar

Bahan yang dijadikan acuan dalam materi ajar yang disusun secara terstruktur dengan menggabungkan media, alat dan sumber pembelajaran disebut sebagai bahan ajar. Menurut Lestari (dalam Magdalena et al., 2023) tujuan utama bahan ajar ialah untuk menciptakan kegiatan pembelajaran lebih menarik, praktis dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Bahan ajar dapat didefinisikan sebagai kurikulum atau materi pembelajaran yang dirancang dengan cermat dan sistematis berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Bahan ajar sistematis, artinya materi disusun sedemikian rupa sehingga lebih mudah bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Selain itu, materi pelajaran bersifat unik dan spesifik. Unik berarti hanya dapat digunakan untuk tujuan dan proses pembelajaran tertentu, dan spesifik berarti isi materi tersebut dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu yang terkait dengan tujuan tertentu. (Magdalena et al., 2020).

Bahan ajar adalah sumber informasi penting bagi pendidik untuk membantu peserta didik untuk belajar. Pendidik tampaknya akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran jika tidak ada bahan ajar. Pada dasarnya, selama proses pembelajaran, pendidik harus selalu menyiapkan bahan ajar. Bahan ajar yang baik berisi pengetahuan dalam bentuk materi, latihan dan sikap yang dapat dipelajari siswa untuk mencapai kompetensi tertentu (Aisyah et al.,b 2020).

Pemilihan sumber daya pengajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan, untuk mendorong motivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran mereka, baik secara terbimbing maupun mandiri. Selain itu, bahan ajar harus disertai dengan evaluasi dan rangkuman,

untuk menilai pemahaman peserta didik (Malahayati & Zunaidah, 2021).

Dengan demikian, bahan ajar yang baik harus sistematis, unik komperhensif, menyeluruh dan memiliki kualitas yang baik dalam mendukung pembelajaran di dalam kelas, serta mendukung perkembangan abad 21. Karena pembelajaran abad 21 harus bisa mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dalam berkomunikasi, pemecahan masalah, kreatif dan juga mampu berkolaborasi dalam tim. Oleh karena itu, pada pembelajaran abad 21 ini tercipta keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*). Oleh karena itu, di abad ke-21 ini, peserta didik harus memiliki setidaknya 4 kompetensi untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi persaingan di dunia kerja yang berbasis teknologi (Partono et al., 2021). Pada keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) membantu peserta didik untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi, keterampilan ini juga membantu peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi terutama dalam pembelajaran secara tekstual.

Keterampilan lain adalah keterampilan komunikasi (*communication*). Peserta didik yang komunikatif tentunya mampu menyampaikan gagasan, atau pendapat secara efektif, baik secara lisan maupun tulisan. Keterampilan selanjutnya adalah keterampilan kolaboratif (*collaborative*). Kolaboratif artinya peserta didik dapat bekerjasama dengan orang lain sehingga peserta didik dapat membangun relasi yang baik dengan orang lain. Dalam bekerja tim, peserta didik mampu menyelesaikan masalah dengan berkerja sama dengan mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain. Terakhir adalah keterampilan kreatif (*creativity*), kreatif artinya peserta didik dapat berpikir kreatif dengan kemampuan menyampaikan ide dan gagasan secara inovatif. Maka dari itu, bahan ajar yang baik harus bisa menjadi penompang dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, bahan ajar dapat dikatakan baik apabila terdiri dari pengetahuan

dalam bentuk materi, keterampilan dalam bentuk latihan dan sikap yang dapat dipelajari peserta didik untuk mencapai capaian pembelajaran tertentu.

2. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Adanya bahan ajar mampu membantu pendidik dalam menjelaskan materi kepada peserta didik, mungkin dengan membaca bahan ajar yang relevan. Pendidik dapat menggunakan berbagai sumber untuk membuat bahan ajar dan menyajikan bahan untuk kegiatan pembelajaran. Teori tentang fungsi pada bahan ajar tentunya lebih mengutamakan pada kebutuhan peserta didik, yaitu sebagai sumber pembelajaran dan alat pembelajaran di mana peserta didik dapat menguasai program pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, bahan ajar tidak hanya tertuju pada kepentingan peserta didik, tetapi juga pendidik dapat memperoleh manfaatnya (Kosasih, 2021).

Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, bahan ajar memiliki tiga fungsi utama. Fungsi-fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar ini berfungsi sebagai referensi bagi pendidik yang nantinya akan mengatur semua kegiatan proses pembelajaran di kelas dan memberikan materi kepada peserta didik untuk diimplementasikan.
- b. Bahan ajar dimaksudkan untuk menilai pencapaian atau penguasaan hasil belajar peserta didik.
- c. Bahan ajar yang disampaikan harus sesuai dengan CP dan TP yang ingin dicapai oleh pendidik sebagai alat penilaian. CP dan TP ini telah ditetapkan dalam silabus mata pelajaran.

Bahan ajar memiliki kelebihan yang berdampak besar pada keberhasilan pembelajaran. Keunggulan bahan ajar dibagi menjadi beberapa kelompok untuk pendidik dan peserta didik. Manfaat bagi pendidik meliputi:

- a. Kemampuan untuk mendapatkan bahan ajar yang memenuhi persyaratan kurikulum dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Kemampuan untuk menghindari ketergantungan pada buku teks yang kadang-kadang sulit diakses.
- c. Kemampuan untuk memperluas wawasan yang diperoleh karena menggunakan berbagai referensi.
- d. Memperluas keterampilan kognitif dan pengalaman pendidik dalam menciptakan bahan ajar.
- e. Menciptakan pembelajaran yang interaktif diantara pendidik dan peserta didik.

Selain untuk pendidik, bahan ajar juga memiliki manfaat untuk peserta didik, di antaranya:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- b. Kesempatan untuk belajar komunikatif, mandiri dan berpusat pada peserta didik.
- c. Kemudahan untuk belajar sendiri, artinya peserta didik bisa belajar secara mandiri (Aisyah et al., 2020).

3. Macam-macam Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki bentuk yang bermacam-macam, termasuk bahan ajar audio, visual, audiovisual dan interaktif, diantaranya:

- a. Audio, ini merupakan salah satu bahan ajar yang didengarkan.
- b. Visual, merupakan bahan ajar yang dalam penggunaannya menggunakan indra penglihatan.
- c. Audiovisual, merupakan bahan ajar yang lebih kompleks atau lengkap, karena bahan ajar ini dilengkapi dengan tampilan gambar dan terdapat suara.
- d. Interaktif, merupakan bahan ajar gabungan antara audio, video, gambar, teks, serta bagan yang dijadikan menjadi satu kesatuan. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang memiliki penunjang paling lengkap.

Bahan ajar berbasis teknologi informasi dapat divisualisasikan dalam bentuk visual, akustik, audio-visual, dan interaktif. Bahan ajar berbasis teknologi informasi dapat diwujudkan dalam beberapa media berikut ini: Presentasi multimedia, CD multimedia interaktif, video pembelajaran, dan *e-learning*.

- a. Multimedia presentasi, adalah alat bantu pengajaran berbasis teknologi yang diwujudkan melalui penyajian materi dalam bentuk audio, visual, audio visual dan interaktif. Presentasi multimedia ini merupakan bahan ajar yang bersifat teoritis. Bahan ajar ini digunakan pada kelas besar dan bersifat pembelajaran klasik.
- b. Multimedia interaktif adalah bahan ajar yang dibuat dan disimpan dalam CD. Bahan ajar seperti ini membantu siswa untuk belajar. Guru dapat menggunakan media audiovisual interaktif atau berbagai jenis grafik.
- c. Video pembelajaran sekarang dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik melalui berbagai situs web. *YouTube* adalah contoh salah satu tempat di mana video pembelajaran diunggah.
- d. *E-learning* adalah bahan ajar yang terdapat dalam program pembelajaran digital. Program *e-learning* membutuhkan akses internet untuk membuka web.

Bahan ajar berbasis teknologi informasi dapat digunakan di mana pun ketika akses internet tersedia, terlepas dari apapun alatnya, bisa komputer, laptop, atau perangkat seluler yang digunakan (Trinaldi et al., 2022). Bahan ajar yang sudah berbasis teknologi tentunya bersifat fleksibel sehingga peserta didik dapat memproses pelajaran dengan lebih baik. Bahkan apa yang sudah dijelaskan dan terlewatkan oleh pendidik dapat dilihat kembali pada bahan ajar yang tersedia pada bahan ajar berbasis teknologi (Trinaldi et al., 2022).

Dengan demikian, bahan ajar sangat beragam, pendidik bisa menggunakan bahan ajar interaktif. Di mana bahan ajar tersebut gabungan antara audio, video, gambar, teks, serta bagan yang dijadikan menjadi satu kesatuan. Pendidik juga bisa memanfaatkan bahan ajar

berbasis web, hal tersebut bisa disesuaikan dengan kebutuhan pendidik untuk menunjang pembelajaran.

4. Prinsip-prinsip Bahan Ajar

Untuk menyusun bahan ajar, pendidik harus paham akan prinsip-prinsip dalam penyusunan bahan ajar, diantaranya adalah:

a. Prinsip Relevansi

Materi yang diberikan harus relevan dengan capaian pembelajaran yang dimaksudkan. Itu artinya peserta didik mampu menguasai topik yang telah dirancang pada suatu bahan ajar. Dengan adanya kasus seperti itu, bisa dikatakan bahwa bahan ajar yang telah disusun pendidik berhasil.

b. Prinsip Konsistensi

Pada prinsip ini peserta didik dituntut untuk menguasai materi yang sudah disajikan, sekaligus juga dengan menguasai kategori yang berbeda.

c. Prinsip Validitas

Sebelum memulai pembelajaran, pendidik wajib untuk memeriksa materi yang akan diberikan. Memastikan bahwa bahan ajar yang akan digunakan sesuai dan tepat sasaran. Tujuannya agar pendidik terhindar dari kesalahan yang bisa saja terjadi, baik dari konsep, bahkan teori pada materi. Hal ini dilakukan dengan harapan pendidik terhindar dari kesalahpahaman.

d. Prinsip Kecukupan

Sebelum memulai pembelajaran, pendidik wajib untuk memeriksa materi yang akan diberikan. Memastikan bahwa bahan ajar yang akan digunakan tidak terlalu banyak ataupun terlalu sedikit. Materi yang diberikan di dalam kelas harus bisa memadai dan cukup untuk peserta didik, terutama dalam menguasai capaian pembelajaran yang diajarkan. Karena, jika materi yang disampaikan tidak mencukupi, dikhawatirkan peserta didik mencapai kriteria kompetensi yang sudah ditentukan. Tentunya itu

akan menghambat peserta didik dalam mencapai tujuan pada kurikulum yang sudah ditentukan.

e. Prinsip Kepuasan

Kepuasan adalah salah satu hal yang bisa dirasakan dari peserta didik maupun dari pendidik itu sendiri. Bagi pendidik sendiri adalah keberhasilan dalam penyampaian materi, sedangkan bagi peserta didik adalah penerapan materi yang bisa diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

f. Prinsip Kepentingan

Pada prinsip ini, bahan ajar disusun bukan hanya sekedar penunjang pembelajaran. Namun, bahan ajar juga merupakan salah satu aspek pembangun motivasi belajar peserta didik dengan memperhatikan pengembangannya (Nasruddin et al., 2022).

5. Kriteria Bahan Ajar

Merumuskan kriteria bahan ajar, sebagai berikut:

- a. Bahan ajar harus memiliki daya pikat bagi peserta didik, karena bahan ajar tersebut akan digunakan dalam pembelajaran.
- b. Bahan ajar harus bisa memberikan motivasi pada peserta didik melalui konten yang dikandungnya.
- c. Bahan ajar itu harus menyertakan gambar yang sesuai dan mampu dimanfaatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran.
- d. Bahan ajar yang baik harus mempertimbangkan aspek kebahasaan, sesuai dengan taraf pendidikan peserta didiknya.
- e. Bahan ajar harus memiliki hubungan yang erat dengan disiplin ilmu lain, atau mata pelajaran lain.
- f. Bahan ajar harus bisa menjadi pemantik untuk aktivitas yang dilakukan peserta didik.
- g. Bahan ajar harus menyertakan materi atau konten pelajaran yang jelas dan tidak membingungkan peserta didik.
- h. Bahan ajar harus memiliki sudut pandang yang jelas.
- i. Bahan ajar harus menyertakan nilai-nilai peserta didik memberikan penekanan dan pemantapan dalam pembelajaran.

- j. Bahan ajar harus menyertakan perbedaan yang dimiliki setiap kepribadian pada peserta didiknya.

Ada tujuh kriteria prinsip Penelitian bahan ajar yang baik. Kriteria tersebut meliputi kebermaknaan, keautentikan, keberfungsian, performansi, komunikatif, kebertautan, dan prinsip penilaian.

- a. Kebermaknaan, prinsip ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan ide, argumen, gagasan, bahkan pikiran mereka. Ini bisa dilakukan pada pertanyaan pemantik yang ada dalam bahan ajar.
- b. Keautentikan, pada prinsip ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:
 - 1) Memenuhi kebutuhan berbahasa pada peserta didik. Bisa berupa pelajaran secara lisan atau pun tulisan. Hal ini bisa direalisasikan dengan memberikan kesempatan berbicara pada peserta didik melalui pertanyaan.
 - 2) Bahan ajar mencakup petunjuk, latihan, atau tugas-tugas yang membuat peserta didik berpikir kritis. Tentunya dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik.
 - 3) Bahan ajar yang baik mengandung unsur bahasa yang bersifat selektif dan fungsional serta mendukung terbentuknya performansi yang komunikatif.
- c. Keberfungsian, dalam prinsip ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya:
 - 1) Menjadi pembelajaran menjadi interaktif, artinya peserta didik diberikan kesempatan untuk bisa menyampaikan gagasannya dalam pembelajaran.
 - 2) Pembelajaran bisa dijadikan kesempatan untuk bisa mengembangkann keterampilan tertentu, bisa dari praktik, latihan atau pengalaman-pengalaman belajar di dalam kelas.
 - 3) Membuat peserta didik untuk berpikir kritis dan juga kreatif.
- d. Performansi komunikatif, pada prinsip ini mencakup dengan kegiatan pembelajaran. Mulai dari mengamati atau menyimak,

berlatih secara kelompok atau mandiri. Tentunya ada hal yang harus diperhatikan, salah satunya memberikan pengalaman belajar yang mendukung terbentuknya peserta didik yang mampu bersaing dengan peserta didik lain, sesuai dengan pembelajaran bermakna bagi pengembangan potensi peserta didik. Tentunya dengan menggunakan metode mutakhir dan disesuaikan secara konsisten dengan menyertakan pengalaman-pengalaman belajar yang telah dilalui sebelumnya.

- e. Kebertautan (kontekstual), artinya memiliki hubungan dengan media dan sumber pembelajaran. Adapun persyaratan pada prinsip ini, diantaranya:
 - 1) Dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung, hal ini tentunya selaras dengan persyaratan dan tentunya kebutuhan pada peserta didik, baik di dalam pembelajaran ataupun di luar pembelajaran. Hal tersebut bisa ditemukan pada majalah, koran, radio, di beberapa tempat seperti di pasar, rapat dan lain-lain.
 - 2) Peserta didik belajar melalui fakta atau peristiwa yang aktual dan dapat ditemukan. Fakta yang disajikan harus berguna dan dapat ditemukan di sekitar lingkungan terdekat. Selain itu peristiwa tersebut harus betul-betul terjadi dan tentunya harus bermakna bagi pengembangan kompetensi peserta didik.
- f. Keterpaduan, keruntutan materi disusun dengan memperhatikan hal-hal berikut:
 - 1) Mempertahankan keutuhan materi.
 - 2) Mewajibkan peserta didik untuk bisa mengerjakan dan mempelajari materi secara bertahap.
 - 3) Secara fungsional, subbab pada bahan ajar saling berkaitan satu sama lain, sehingga terjalin materi yang runtut.

g. Prinsip penilaian, pembelajaran di dalam kelas tentunya menuntut prinsip ini, ada beberapa ketentuan yang harus dilengkapi, diantaranya:

- 1) Harus bisa mengukur secara langsung akan kompetensi peserta didik secara menyeluruh.
- 2) Mampu mendorong peserta didik untuk bisa interaktif dengan segala kompetensinya.
- 3) Mampu memberikan arahan pada peserta didik dalam belajar (Kosasih, 2021).

B. Bahan Ajar Digital

1. Pengertian

Perkembangan teknologi semakin pesat sehingga hal tersebut bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, salah satunya pengembangan bahan ajar. Dengan adanya hal tersebut pendidik bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tujuan terciptanya lingkungan belajar yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Selain itu, dengan adanya kemajuan teknologi pendidik bisa berinovasi untuk menyusun bahan ajar yang nantinya bisa meningkatkan minat untuk melakukan pembelajaran pada peserta didik (Nurmala, 2024).

Menurut Kosasih (2021) bahan ajar berbasis digital merupakan bahan ajar yang memanfaatkan perangkat digital dalam penggunaannya. Bahan ajar digital tidak berbeda jauh dengan bahan ajar cetak (konvensional), yang komponennya meliputi tujuan, materi, latihan, penilaian, refleksi dan tambahan lain seperti daftar isi, kata pengantar, glosarium dan daftar pustaka. Bahan ajar digital kemudian dikembangkan menjadi bahan ajar digital interaktif, karena menggabungkan dua atau lebih media seperti gambar, teks, video, tautan dan audio.

Dengan demikian bahan ajar digital lebih banyak dipilih oleh pendidik, karena bisa dikembangkan dan diimplementasikan secara praktis, karena bisa mengkombinasikan lebih dari dua media. Bahan ajar digital juga bisa memuat berbagai aspek di dalamnya, seperti kuis dan

juga evaluasi. Selain itu, dengan adanya bahan ajar digital pendidik bisa berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

2. E-Modul

E-modul adalah salah satu bahan ajar digital atau modul versi elektronik, e-modul mudah untuk digunakan karena dapat digunakan melalui perangkat digital seperti komputer, laptop, dan bahkan gawai. Kelebihan dari e-modul adalah dapat berisi video, audio, animasi dan fitur interaktif lainnya yang dapat diputar ulang oleh peserta didik ketika menggunakan e-modul di kelas. (Oktavia 2019).

Bagaimana pun salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran di sekolah adalah pendidik. Oleh karena itu, para pendidik harus mampu mengembangkan dan menyediakan bahan ajar yang memenuhi persyaratan abad ke-21. Dalam beberapa tahun terakhir, pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perubahan. Di mana di era digital ini, teknologi selalu membersamai dalam aspek kehidupan kita. Pendidik harus menyesuaikan diri dengan hal ini dan menggunakan teknologi untuk mendukung peserta didik mereka karena teknologi dapat mempercepat dan mempermudah pembelajaran. Teknologi telah mengubah dalam sudut pandang terhadap proses belajar mengajar (Talitha et al., 2023).

E-modul dinilai bersifat lebih inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mudah untuk diakses karena bisa menggunakan gawai atau laptop sehingga bisa dibuka kapan saja. Hal tersebut memudahkan pendidik untuk merancang bahan ajar untuk digunakan saat pembelajaran.

3. Karakteristik E-Modul Interaktif

Qotimah & Mulyadi (2021) berpendapat bahwa e-modul yang akan digunakan untuk pembelajaran harus dipersiapkan sesuai dengan persyaratan pengembangan. Tujuannya adalah untuk menciptakan e-modul interaktif yang sesuai. Ketika mengembangkan e-modul interaktif, ada tiga aspek yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Materi

Peserta didik adalah pusat dalam pembelajaran. Ketika menentukan materi pembelajaran, pengetahuan berhubungan dengan perkembangan kognitif, keterampilan dan sikap yang harus diperoleh peserta didik harus diperhitungkan agar kegiatan pembelajaran sejalan dengan tujuan dan berhubungan dengan kompetensi yang diberikan. Aspek-aspek utama dari e-modul interaktif diuraikan di bawah ini.

- 1) Artikel dan buku yang digunakan sebagai bahan referensi harus sesuai dengan artikel yang diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan agar tidak menyimpang dari standar isi nasional. Konten harus didasarkan pada indikator yang ditetapkan untuk perolehan kompetensi dan relevan dengan kondisi pembelajaran.
- 2) Bentuk penyajian materi yang sistematis, mirip dengan buku cetak, diperlukan untuk membantu peserta didik belajar secara bertahap yang bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan dalam mengaplikasikan pengetahuan peserta didik.
- 3) Penggunaan bahasa yang sesuai dengan keseharian peserta didik diperlukan untuk menyampaikan materi dan memfasilitasi penelitian yang mudah dan menarik. Penelitian materi juga menggunakan pola yang tetap sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami informasi yang terdapat dalam e-modul interaktif.
- 4) Selain materi utama dari e-modul interaktif, informasi tambahan juga harus disediakan untuk memperluas wawasan peserta didik dan memperkaya isi e-modul.
- 5) Informasi petunjuk penggunaan e-modul interaktif harus disajikan dengan cara yang menarik, sederhana, singkat, dan

jelas agar peserta didik mengetahui apa yang harus diperhatikan dalam menggunakan e-modul interaktif.

b. Aspek Desain

Desain pembelajaran adalah upaya mempengaruhi minat belajar peserta didik. Selain itu, aspek desain membuat proses pembelajaran lebih mudah. Aspek desain e-modul interaktif dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Perumusan tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan kemampuan peserta didik yang diharapkan, baik dari segi materi maupun kesesuaian proses penilaian dengan perumusan indikator. Perumusan ini disesuaikan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku.
- 2) Penyampaian materi berkolaborasi dengan multimedia agar dapat menarik perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam belajar dengan elemen seperti teks, gambar, audio, dan video. Penggunaan multimedia dalam e-modul dapat memungkinkan penyampaian materi secara interaktif.
- 3) Desain tampilan yang sederhana dan menarik bertujuan untuk mendorong siswa untuk melihat isi e-modul.

c. Aspek Media

Media adalah alat yang efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pembelajaran. Penjabaran fitur media e-modul interaktif sebagai berikut:

- 1) Untuk memberikan ilustrasi yang terkandung dalam halaman, keterangan yang sederhana harus digunakan saat navigasi e-modul atau menu paket pada modul. Penggunaan ikon dan warna yang mudah dikenali oleh siswa dapat membantu mereka memahami fungsi navigasi, yang berdampak pada kemudahan akses seluruh materi.
- 2) Tampilan e-modul yang terdiri dari halaman pembuka dan halaman utama membutuhkan sistem pengorganisasian dan kombinasi warna yang mudah.

- 3) Gaya, ukuran, spasi, dan warna teks harus konsisten, agar peserta didik dapat memahami isi modul dengan mudah.
- 4) Untuk memudahkan pemahaman siswa, karakteristik materi yang sulit dipahami harus dipertimbangkan saat menggunakan ilustrasi.
- 5) Kesesuaian audio, seperti musik latar dan suara efek, dalam e-modul harus mendukung suasana belajar. Untuk peserta didik yang tidak menyukai gaya belajar auditori, ada opsi untuk menonaktifkan musik.
- 6) Video dapat memfokuskan perhatian peserta didik melalui media audio dan visual. Penggunaan video harus sesuai dengan materi e-modul, terutama yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dalam kegiatan praktik, membaca, dan diskusi.
- 7) Animasi juga harus disesuaikan dengan jenis materi agar peserta didik dapat melihat proses komunikasi baik secara asinkron maupun sinkron dan menjadikannya lebih menarik dan interaktif.

4. Kelebihan E-Modul

Selain untuk membantu guru, e-modul memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan modul konvensional. Kelebihan dari e-modul diantaranya adalah:

- a. E-modul bersifat interaktif, karena di dalamnya bisa memuat video, audio, dan animasi secara lengkap.
- b. E-modul mampu digunakan peserta didik untuk belajar secara interaktif sehingga peserta didik jenuh terhadap pembelajaran.
- c. E-modul juga dapat memberikan informasi tambahan yang lebih lengkap dan mudah diakses dengan menghubungkan ke berbagai sumber *online (website)*.
- d. Tidak memerlukan ruang yang luas atau tempat khusus untuk menyimpannya.

C. *Fliphtml5*

1. Pengertian *Fliphtml5*

Fliphtml5, atau *Hyper-Text Markup Language*, adalah bahasa utama untuk membuat *website*. Sebagian besar halaman web dibuat menggunakan versi ini, dengan menggunakan *fliphtml5*, pen-dapaeliti memastikan bahwa tulisan, gambar, dan konten multimedia dapat menyatu dengan elemen lainnya saat diakses melalui *browser* (Muthohir, 2021).

Rossa M. (2022) menjelaskan bahwa *fliphtml5* adalah perangkat lunak web yang digunakan untuk membuat modul digital dengan menyisipkan file-file yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk mengubah file PDF menjadi *flipbook*. Peserta didik dapat menggunakan *fliphtml5* untuk membuat materi pelajaran digital seperti e-modul.

Dengan demikian, bisa dikatakan bahwa *fliphtml5* merupakan sebuah website yang memiliki fungsi untuk mengubah file pdf ke bentuk *flipbook* digital dengan menyatukan beberapa elemen, seperti teks, gambar, audio bahkan video.

2. Kelebihan *Fliphtml5*

Fliphtml5 merupakan *platform* digital berbasis web yang bisa digunakan dan dimanfaatkan dalam dunia digital, misalnya untuk membuat bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik.

Kelebihan *fliphtml5* sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman baru dalam menggunakan web untuk mengembangkan bahan ajar.
- b. *Fliphtml5* memiliki fitur pendukung dan dapat diakses menggunakan gawai.
- c. *Fliphtml5* menyediakan fitur penting untuk mendukung penyimpanan lokal.

d. Terdapat elemen canvas, di mana fitur ini bisa digunakan untuk menggunakan warna dan bentuk berbeda, dengan menggunakan *cript* (Muthohir, 2021).

Fliphtml5 mempermudah penggunaannya dengan adanya fitur-fitur di atas, seperti penyimpanan lokal, bisa diakses menggunakan gawai, lalu adanya elemen canvas yang memudahkan penggunaannya untuk berkreasi dalam mengembangkan e-modul yang akan digunakan dalam pembelajaran.

3. Cara Menggunakan *Fliphtml5*

Pengguna dapat menggunakan *fliphtml5* sebagai website untuk mempublikasikan bahan ajar digital seperti e-modul dan bahan ajar lainnya.

Menurut Muthohir (2021) penggunaan *fliphtml5* terdiri dari lima langkah, yaitu:

- a. Buka *website*, lalu akses *website fliphtml5*
- b. Lakukan registrasi dengan klik menu *sign up* yang terletak di pojok kanan atas, atau klik menu *login* jika sudah pernah melakukan registrasi.
- c. Unggah file PDF yang sudah disiapkan sebelumnya.
- d. Tambahkan elemen dalam e-book yang bisa dikreasikan.
- e. Setelah itu, file sudah bisa diakses dan bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan.

D. Teks

Teks adalah rangkaian kata atau kalimat yang memiliki struktur dan tata bahasa tertentu dan dapat ditulis atau diucapkan dengan tujuan menyampaikan informasi, memberikan penjelasan, atau mengungkapkan makna.

1. Jenis-Jenis Teks

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia teks dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya:

a. **Teks Prosedur**

Salah satu jenis teks dalam bahasa Indonesia adalah teks prosedur. Teks ini berisi langkah-langkah atau prosedur untuk melakukan atau membuat sesuatu dengan benar. Tujuan dari teks prosedur adalah untuk menjelaskan bagaimana kegiatan harus dilakukan, sehingga pembaca dapat mengikuti prosedur dengan benar dan tepat untuk membuat sesuatu, menyelesaikan tugas, atau menggunakan alat tertentu.

b. **Teks eksposisi**

Teks eksposisi adalah teks yang mengandung banyak informasi dan pengetahuan yang disampaikan dengan cara yang singkat, padat, dan akurat untuk membantu pembaca memahami lebih banyak. Teks eksposisi terdiri dari dua komponen utama: fakta (fakta sebenarnya) dan gagasan (pendapat Peneliti tentang situasi saat ini). Teks eksposisi sebenarnya adalah jenis teks nonfiksi yang memberikan penjelasan tentang suatu pengetahuan atau informasi. Teks eksposisi sendiri ditulis berdasarkan data yang diperoleh dari peristiwa nyata.

c. **Teks eksplanasi**

Teks eksplanasi adalah jenis teks dalam bahasa Indonesia yang menjelaskan mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi. Jenis teks ini mencakup topik seperti fenomena sosial, budaya, ilmu pengetahuan, dan lain-lain. Teks eksplanasi sendiri berisi penjelasan tentang suatu fenomena atau peristiwa, baik alam maupun sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

d. **Teks observasi**

Teks observasi adalah jenis teks dalam bahasa Indonesia yang memberikan informasi dan pengetahuan berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek. Oleh karena itu, teks laporan hasil observasi berfungsi untuk memberikan informasi tentang suatu objek atau situasi setelah investigasi atau penelitian yang dilakukan secara menyeluruh.

e. **Teks berita**

Berita adalah laporan peristiwa yang aktual, penting, menarik, dan faktual. Aktual berarti hangat atau baru saja terjadi, sedangkan fakta berarti sesuai fakta dan tidak mengada-ada. Berita, di sisi lain, didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai laporan; kabar; cerita; atau keterangan tentang kejadian atau peristiwa yang penting.

f. **Teks drama**

Teks drama juga dapat diartikan sebagai cerita atau kisah yang menggambarkan kehidupan atau watak melalui tingkah laku dan dialog tokoh yang dipentaskan di atas panggung. Teks drama juga dipentaskan di atas panggung dan menceritakan kehidupan melalui adegan tokoh. Teks drama memiliki karakteristik yang cukup jelas. Cerita adalah ciri khas teks drama. Semua cerita memiliki konflik dan solusi.

2. Teks Drama

1. Ciri-ciri Teks Drama

- a. Memiliki cerita yang disampaikan dalam bentuk dialog, baik oleh narator maupun tokoh, karena dialog adalah karakteristik utama teks drama.
- b. Memberikan instruksi khusus kepada aktor tentang apa yang harus mereka lakukan saat memerankan tokoh di dalamnya; biasanya ditulis dalam tanda kurung dan tidak menggunakan tanda petik ("...") karena dialog bukan kalimat langsung. Oleh karena itu, tanda petik tidak digunakan dalam teks drama.
- c. Naskah drama menyertakan instruksi khusus untuk tindakan yang harus dilakukan oleh tokoh pemerannya. Biasanya, petijuk ditandai dengan tanda kurung (...) atau dengan membedakan jenis hurufnya.

2. Unsur-Unsur Teks Drama

a. Unsur Intrinsik Teks Drama

- 1) Tema, adalah ide-ide utama yang membentuk struktur isi drama dan berkaitan dengan jalan cerita. Contoh tema termasuk kasih sayang, persahabatan, kemanusiaan, nasionalisme, dan sebagainya. Tema sebuah drama membentuk cara sebuah drama disampaikan.
- 2) Tokoh, yang berperan dalam cerita dan menggambarkan karakter atau watak dari perannya, disebut tokoh. Tokoh-tokoh dalam drama bertanggung jawab atas peran masing-masing karakter dalam cerita. Selain itu, tokoh-tokoh tersebut bertanggung jawab untuk menyampaikan ide atau gagasan drama sehingga baik pembaca maupun penonton dapat memahaminya saat teks dipentaskan. Berdasarkan sifatnya tokoh diklasifikasikan sebagai berikut:
 - a) Tokoh protagonis, yaitu tokoh utama yang mendukung cerita.
 - b) Tokoh antagonis, yaitu tokoh yang menentang cerita.
 - c) Tokoh tritagonis, yaitu tokoh pembantu. Baik untuk tokoh protagonis maupun tokoh antagonis (Rohana & Indah, 2021).

Berdasarkan perannya tokoh diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Tokoh sentral, meliputi tokoh antagonis dan tokoh protagonis. Tokoh sentral yang paling menentukan cerita dalam teks drama. Tokoh sentral juga bertanggung jawab atas terjadinya konflik dalam teks.

- b) Tokoh utama merupakan tokoh penting (utama) dalam cerita. Tokoh utama sangat penting dalam mengambil peranan dalam sebuah drama, karena cerita dalam teks tertuju pada tokoh utama.
 - c) Tokoh pendukung atau pembantu adalah tokoh yang memiliki peran tambahan atau pelengkap dalam alur cerita. Kehadiran karakter pembantu disesuaikan untuk keperluan cerita.
- 3) Penokohan, Penokohan adalah proses, metode, atau tindakan menokohkan; ini dapat digunakan untuk menggambarkan tokoh dalam karya sastra. Drama memiliki tiga jenis penokohan yang berbeda. Tokoh pertama adalah tokoh protagonis, atau tokoh utama; tokoh kedua adalah tokoh antagonis, atau tokoh yang menentang protagonis; dan tokoh ketiga adalah tokoh tritagonis, atau tokoh yang mendukung cerita. Secara umum, teknik pelukisan tokoh dalam karya seni dapat membedakan sifat, sikap, watak, tingkah laku, dan elemen lain yang berkaitan dengan jati diri tokoh tersebut. Kedua teknik ini adalah uraian, atau cerita, dan ragaan, atau penampilan. Sang tokoh dapat dibedakan dengan dua cara atau teknik, yaitu teknik uraian, (*telling*) kenyataan dan teknik ragaan (*showing*). Teknik uraian menggunakan pelukisan tidak langsung, sedangkan teknik uraian menggunakan pelukisan langsung. Ada kelebihan dan kekurangan dari kedua metode ini. Pilihannya untuk digunakan dalam karya sastra bergantung pada selera pengarang dan persyaratan penceritaan (Nurokhmah, 2019).
- 4) Setting, dalam setting Peneliti menciptakan peristiwa yang dapat menggerakkan emosi atau kejiwaan

pembaca. Adanya setting dapat memperjelas peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam cerita, tujuannya agar penonton memiliki gambaran terhadap berlangsungnya peristiwa yang sedang terjadi. Setting meliputi tiga dimensi, yaitu:

a) *Setting* Tempat

Setting tempat adalah tempat cerita dalam drama terjadi. Tentu saja, setting tempat berhubungan dengan setting waktu dan ruang.

b) *Setting* Ruang

Dalam teks drama, *setting* ruang merupakan tempat yang ada, seperti latar rumah atau ruang dalam rumah. Ini digunakan untuk memberikan corak tertentu pada naskah drama. Misalnya, ada perbedaan antara ruang tamu keluarga modern yang luas dan ruang tamu keluarga yang sederhana.

c) *Setting* Waktu

Setting waktu adalah waktu dalam teks drama. Ini bisa pagi, siang, atau malam.

- 5) Dialog adalah percakapan antara dua atau lebih karakter dalam teks drama. Dalam teks drama, bagian ini sangat penting, terutama dalam drama yang memiliki adegan di mana para tokoh berbicara satu sama lain.
- 6) Alur, Jalan cerita drama adalah alurnya. Tidak seperti alur prosa, alur naskah drama adalah alur yang membawa cerita dari awal hingga akhir. Dalam teks drama, ada beberapa tahap alur, termasuk penyituasian, munculnya konflik, peningkatan konflik, klimaks, dan penyelesaian.

- 7) Babak adalah bagian dari lakon drama. Satu lakon atau pementasan terdiri dari satu atau beberapa babak. Babak diperlukan agar penonton dapat mengikuti alur cerita dengan jelas. Selain itu, babak penting bagi peneliti teks drama yang ingin memainkan pementasan yang terdiri dari berbagai latar waktu dan tempat.
- 8) Konflik, Konflik dalam drama adalah ketegangan atau pertentangan yang ditandai dengan masalah. Pertentangan terjadi pada satu tokoh atau antara satu tokoh dan tokoh lain.
- 9) Amanat, yang merupakan kesimpulan dari pesan moral atau ajaran yang disampaikan dalam drama, bersifat moral dan mendidik. Drama dapat memiliki banyak amanat.

b. Unsur Ekstrinsik Teks Drama

1) Biografi pengarang

Setiap Peneliti memiliki latar belakang hidup yang unik, termasuk keluarga, lingkungan tempat tinggal, pendidikan, dan kepercayaan yang mereka anut. Akibatnya, setiap penulis pasti memiliki karakteristik tertentu dalam tulisan mereka, salah satunya dalam penciptaan teks drama.

2) Keadaan sosial dan budaya masyarakat

Ini masih berkaitan dengan latar belakang kehidupan seorang Peneliti. Karena isu-isu yang terjadi pada masyarakat tempat ia tinggal biasanya menjadi salah satu sumber inspirasi dalam Penelitian naskah drama. Selain itu keadaan dan budaya masyarakat setempat bisa memberikan pandangan hidup terhadap Peneliti.

c. Struktur Teks Drama

Menurut Syamsuddin & Sari (2021) ada tiga struktur teks drama yang biasa digunakan.

- 1) Prolog, adalah pembuka atau pengantar yang disampaikan oleh narator atau tokoh tertentu. Dalam teks drama, prolog juga berfungsi sebagai pengantar untuk cerita.
- 2) Dialog, adalah percakapan antartokoh yang menggambarkan cerita. Ini adalah komponen utama teks drama dan membedakan teks drama dari jenis teks lainnya.
- 3) Epilog, adalah bagian terakhir dalam teks drama. Biasanya epilog berisi kata-kata yang berisi simpulan atau amanat. Selain itu, epilog juga bisa disebut sebagai penutup drama.

E. Contoh Teks Drama

Temanku Sayang
Temanku Malang
“Ken Kembalilah Seperti Dulu”
Oleh (Pebriyanti, 2016)

Tokoh:

1. Ken
2. Pak guru
3. Jo
4. Dave
5. Dio
6. Mei
7. Dea
8. Rin

BABAK 1

Setting: ruang kelas

Di pagi yang cerah, di suatu sekolah anak-anak seperti biasa telah berkumpul di dalam kelas, mereka sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, ada yang sedang asyik mengobrol bersama teman-temannya, ada yang bahkan sibuk menyalin PR temannya karena tak sempat mengerjakan PR nya di malam hari, di tengah-tengah keributan datanglah guru kelas,

Guru : Selamat pagi.....

Secara serentak murid-murid pun menyudahi semua aktivitas mereka secara terburu-buru, dan menjawab salam gurunya,

Murid : Selamat pagi.....

Guru : Ken tidak terlihat? Kemana lagi dia?

Pak guru bertanya dengan penuh rasa heran karena akhir-akhir ini Ken sering kali terlambat dan tidak masuk kelas.

Mei : Halaaah... Sudah biasa Pak!

Rin : Alasannya pasti sama

Dave : Jika tidak terlambat pasti bolos lagi!

Semua murid pun tertawa dengan apa yang dikatakan dave, dan Pa Guru pun mencoba menenangkan para siswa dan bersiap memulai pelajaran.

Guru : Sudah anak-anak!! Kita mulai pelajaran hari ini.

Pada saat Pak guru sedang menuliskan materi pembelajaran di papan tulis, Ken masuk diam-diam dengan langkah yang sangat perlahan.

Ken : Sssssttt....

Ken melangkah ke bangku tempat duduknya sambil meletakkan telunjuk tangan ke mulutnya. Murid-murid yang lain saling memandang dan heran melihat tingkah Ken. Setelah Ken duduk di bangkunya, Jo sebagai teman dekat Ken pun bertanya pada Ken.

Jo : Kemana saja kau?

Ken : Sssssttt Aku kesiangan, aku main game sampai larut malam haha

Jo : Kau sudah gila!!

Mei : Hei Ken... Kau terlambat!!

Ken : Ssssttt Banyak bicara kau Mei!!!

Ken tak sadar bahwa suaranya terlalu kencang sehingga Pak guru mendengar suaranya.

Guru : Ken? Sejak kapan kau masuk kelas?

Ken : Sejak tadi

Guru : Mengapa kau tidak mengucapkan salam?

Ken : Tidak penting!!

Guru : Kemana saja Kau dua hari ini tidak masuk kelas?

Ken : Itu bukan urusanmu Pak!!

Rin dan Dea pun berdiri seketika melihat jawaban Ken yang terlihat tak sopan ketika menjawab pertanyaan dari gurunya, sambil menunjuk muka Ken dengan penuh kemarahan Rin dan Dea pun berkata,

Rin : Kau tak sopan Ken!!

Dea : Kau keterlaluan Ken!!

Guru pun menenangkan Rin dan Dea untuk duduk kembali di bangkunya, Ken hanya melihat Rin dan Dea sambil tersenyum sinis lalu berkata,

Ken : Pak guru saja tak masalah, kau banyak bicara!!

Setelah murid-murid ditenangkan oleh Pak guru, pembelajaran pun dilanjutkan dan akhirnya bel istirahat berbunyi. Dave, Mei, Rin, dan Dea, berkumpul dan mengobrol bersama di kantin sekolah.

Mei : Aku tak suka melihat sikap Ken.

Rin : Ya! Dia sangat tidak hormat!

Mei : Pak guru sangat sabar pada Ken

Dea : Ya, kadang aku merasa kasihan pada Pak guru

Dave : Kita tidak boleh biarkan Ken.

Ketika mereka sedang asyik mengobrol Dio pun berlari dan menepuk pundak Dave, Dave dan teman-temannya pun sontak terkejut.

Dio : Hai kawaaan.... Serious banget?

Mei : Kau mengagetkan saja!

- Dea** : Kenapa kau baru muncul?
Dio : Aku habis latihan pramuka
Rin : Dio... tadi Ken buat masalah lagi
Dave : Dia semakin terlihat aneh
Dea : Dio apa kau tahu sesuatu tentang Ken?

Dio pun menarik nafas panjang, seperti banyak yang ia ketahui tentang Ken.

- Dio** : Hmm.. Rumah Ken dekat dengan rumahku
Mei : Lalu apa yang kau tahu tentang Ken?
Dio : Yang aku tahu Ibu dan Ayahnya telah bercerai
Dave, Mei, Rin, Dea : HAAAAAAHHH?!

Semua terkejut dan tak menyangka bahwa ternyata Ken berada dalam keluarga yang tidak utuh lagi, karena Ayah dan Ibunya telah bercerai.

- Dea** : Ternyata keluarga Ken tidak utuh
Rin : Apa itu penyebab dia berubah?

Semua pun hening, mereka bingung apakah benar penyebab dari sikap Ken yang aneh dan tak sopan tersebut adalah akibat dari Ayah dan Ibunya yang sudah bercerai. Tanpa mereka sadari sejak tadi Jo mendengarkan pembicaraan mereka, hingga bel masuk pun terdengar. Karena adanya rapat guru maka hari itu semua murid dipulangkan lebih awal.

BABAK 2

Setting : Ruang Kelas, Ruang Pak guru, Taman Sekolah

Keesokan harinya Ken kembali terlambat datang ke sekolah, dan Pa Guru mempersilahkan Ken untuk duduk.

Guru : Duduklah Ken

Ken pun duduk dibangkunya, teman-temannya mulai melihat kearah Ken dengan tatapan sinis. Pak guru pun menghampiri Ken, dengan penuh kesabaran Pa Guru menanyakan beberapa hal pada Ken.

Guru : Ken kamu sudah seringkali terlambat

Ken : Bapak tidak pernah marah!!

Ken mulai menjawab pertanyaan Pak guru dengan nada tinggi.

Guru : Apa yang sedang terjadi denganmu Ken?

Ken : Itu semua bukan urusanmu Pak

Ken mulai berdiri dari tempat duduknya seolah menantang Pak guru

Guru : Bapak tidak suka kau seperti itu!

Ken : Jika Bapak tidak suka, aku akan keluar!!

Teman-teman yang lain pun menjadi emosi melihat tingkah Ken yang semakin keterlaluan.

Dave : Kau keterlaluan Ken!!!!!!!

Ken : Diam kau tutup mulutmu!!!!!!

Dave pun mulai berdiri dari tempat duduknya lalu Dave menghampiri Ken

Dave : Keluarlah kau dari kelas ini Ken!!!

Ken : Apa kau mengusirku?!!

Dave : Kau ku harus beri pelajaran!!

Ken : Berani kau menantangku?!!

Perkelahian antara Dave dan Ken pun tidak dapat dihindari, mereka saling pukul untuk mengalahkan satu sama lain, para siswi pun berteriak karena ketakutan. Pak guru, Jo, dan Dio berusaha melerai Ken dan Dave.

Jo : Tenangkan dirimu Ken

Dio : Dave hentikaaaaan

Jo : Ken..! Dave..!

Jo pun mencoba melerai Ken dan Dave.

Guru : Bawalah mereka ke ruang saya!

Akhirnya Jo dan Dio berhasil melerai perkelahian Ken dan Dave, mereka berdua dibawa ke ruang guru.

Guru : Kalian berdua membuat gaduh!!

Ken dan Dave : Maafkan kami Pak

Guru : Saya harus skorsing kalian selama 2 hari

Ken dan Dave : Jangan Pak

Guru : Maaf Ken...Dave....silakan kalian keluar.

Ken dan Dave pun keluar dari ruang Pak guru dengan wajah penuh rasa bersalah. Ternyata Jo juga teman-teman lainnya telah menunggu Ken dan Dave di depan ruang guru.

Jo : Bagaimana Ken?

Ken : *hening tidak menjawab*

Jo : Apa kau mendapat hukuman?

Ken : *hening tidak menjawab*

Dio : Mari kita berbicara bersama.

Dea : Ya,, Kita cari tempat yang lebih tenang

Akhirnya Ken, Dave, Jo, Dio, Dea, Rin, dan Mei duduk bersama di taman sekolah. Lalu Rin pun membuka topik pembicaraan,

Rin : Apa hukuman untukmu Dave?

Dave : Aku tidak boleh sekolah selama 2 hari

Jo : Aku kira Ken pun mendapat hukuman yang sama.

Dea : Ken sebenarnya apa yang terjadi?

Mei : Kau dahulu siswa yang pandai di kelas Ken.

Ken : Ayah dan Ibuku bercerai

Dave, Jo, Dio, Rin, Dea, dan Mei: Ken.....

Semua pun menjadi merasa iba pada Ken dan merangkul Ken bersama-sama.

Jo : Ken kami rindu kau yang dulu Jo menepuk pundak Ken

Rin : Ya.. Kami rindu kau yang dulu Ken

Jo : Maukah kau kembali seperti dulu Ken?

Dave : Ken yang pandai dan selalu bersemangat

Dio : Kami temanmu Ken

Mei : Bahkan kami bisa menjadi keluarga untukmu

Ken pun menangis terharu melihat teman-temannya ternyata sangat peduli terhadapnya,

Ken : Teman-teman maafkan aku, selama ini aku salah. Ternyata Tuhan telah kirimkan keluarga baru bagiku yaitu kalian. Maukah kalian memaafkanku?

Dave, Jo, Dio, Rin, Dea, dan Mei: Tentu sajaaaaaaa

Melihat Ken yang mau berubah seluruh teman-teman Ken pun menjawab serentak sambil kembali merangkul Ken dengan penuh kebahagiaan. Ternyata sejak tadi pula Pak guru memperhatikan anak-anak muridnya yang sedang bercakap- cakap di samping taman. Ken pun terkejut melihat Pak guru, dan langsung mengusap air matanya,

Ken : Sejak kapan Bapak ada disana? Pak guru pun menghampiri mereka.

Guru : Baguuuuussss..... Bapak senang melihatnya.

Dio : Apa bapak tidak jadi hukum Ken?

Lalu Pak guru membangunkan Ken yang sedang tertunduk,

Guru : Hukuman tetaplah hukuman

Ken : Iya Pak

Pak guru pun menyemangati Ken dengan menepuk pundaknya.

Guru : Ken kembalilah seperti dulu

Ken pun sontak memeluk Pak guru dengan penuh penyesalan Ken berkata

Ken : Maafkan aku Pak, terima kasih.

Anak-anak pun berdiri dan terharu melihat melihat Ken dan Pak guru, Jo pun mencoba mencairkan suasana haru tersebut, Jo merentangkan tangannya, dan dengan manja Jo berkata,

Jo : Ken, apakah kau tidak memelukku juga?

Semua murid pun tertawa melihat tingkah konyol Jo tersebut.

Berkat dukungan dari teman-teman dan Pak guru akhirnya Ken dapat bersekolah dengan lebih baik, dan tidak menjadi murid yang bermasalah lagi.

-Tamat-

F. Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa. Pada CP fase F terdapat enam elemen, salah satunya elemen membaca dan memirsa. Pada elemen ini, Peserta didik diminta untuk mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi. Memirsa sendiri merupakan proses aktif dalam memperhatikan dan memahami media visual seperti televisi, gambar iklan, film, diagram, simbol, foto, video, drama, gambar, patung, dan lukisan. Memirsa menja proses pendukung kegiatan berbicara di depan umum dan pemahaman literasi, serta bagian penting dari seni bahasa itu sendiri. Tujuan dari memirsa adalah untuk memahami gambar-gambar visual dan menghubungkan dengan kata-kata lisan.

Tabel 2.1

TABEL CP DAN TP

<p>CP elemen membaca dan memirsa</p>	<p>Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi.</p>
---	---

Tujuan pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu memahami ciri dan unsur intrinsik dalam teks drama. 2. Peserta didik dapat menganalisis ciri dan unsur intrinsik dalam teks drama.
----------------------------	--

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian saat ini. Berikut adalah beberapa temuan penelitian yang relevan untuk digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti.

1. Penelitian yang relevan tentang pengembangan bahan ajar e-modul telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu peneliti yang dilakukan oleh Fatimah (2023) dengan judul *Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel*. Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa e-modul Komiknesia berada dalam kategori sangat baik dalam hal kemudahan penggunaan, kemenarikan, penggunaan bahasa, dan tampilan media. Hasil uji coba luas menunjukkan angka kurang dari 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa e-modul Komiknesia efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang relevan tentang pengembangan bahan ajar e-modul telah dilakukan oleh peneliti terdahulu, yaitu peneliti yang dilakukan oleh Trisnawardani (2020) dengan judul *Pengembangan Media Digital Question Cards pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu*. Studi ini menunjukkan bahwa hasilnya valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar alternatif untuk materi teks drama kelas VIII. Ini karena pendidik dapat menggunakan *question cards* digital dengan materi teks drama untuk membantu siswa belajar.
3. Penelitian relevan lain adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Sintia (2023) dengan judul *Pengembangan E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bahan ajar e-modul dapat

dikategorikan *sangat layak* karena memenuhi syarat dari berbagai aspek, termasuk aspek kebahasaan, isi, penyajian dan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang sudah dicantumkan, bisa ditarik kesimpulan bahwa pengembangan e-modul interaktif membawa pengaruh baik, khususnya pada teks drama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mengharapkan hasil pengembangan e-modul intreraktif mampu membangun pembelajaran yang interaktif di dalam kelas.

H. Teori Model ADDIE

Adapun langkah model pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah menurut Cahyadi (2019) yang meliputi:

1. Tahap Analisis (*Analysis*), tahap awal ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan yang dilakukan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan adalah dua tahap yang terlibat dalam tahap analisis. Analisis Kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan masalah kinerja yang telah dihadapi. Masalah-masalah ini dapat mencakup pengembangan program pembelajaran baru atau perbaikan manajemen yang sudah ada. Sedangkan analisis kebutuhan, di sisi lain, adalah proses untuk menentukan kompetensi atau kemampuan yang perlu dipelajari siswa untuk meningkatkan kinerja akademik. Jika program pembelajaran dianggap dapat menyelesaikan masalah pembelajaran, dapat dilakukan analisis kebutuhan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil dari analisis kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang bagaimana bahan ajar dapat dibuat dalam pelajaran. Inti dari langkah analisis pada model pengembangan ADDIE ini adalah mempelajari masalah dan kemudian menemukan solusi yang berhasil. Langkah analisis kebutuhan digunakan dalam proses ini.
2. Tahap Desain (*Design*), tahap ini merupakan tahap merancang produk yang nantinya akan diuji kelayakannya, selain itu peneliti merancang instrumen yang digunakan untuk menilai produk. Tahap analisis

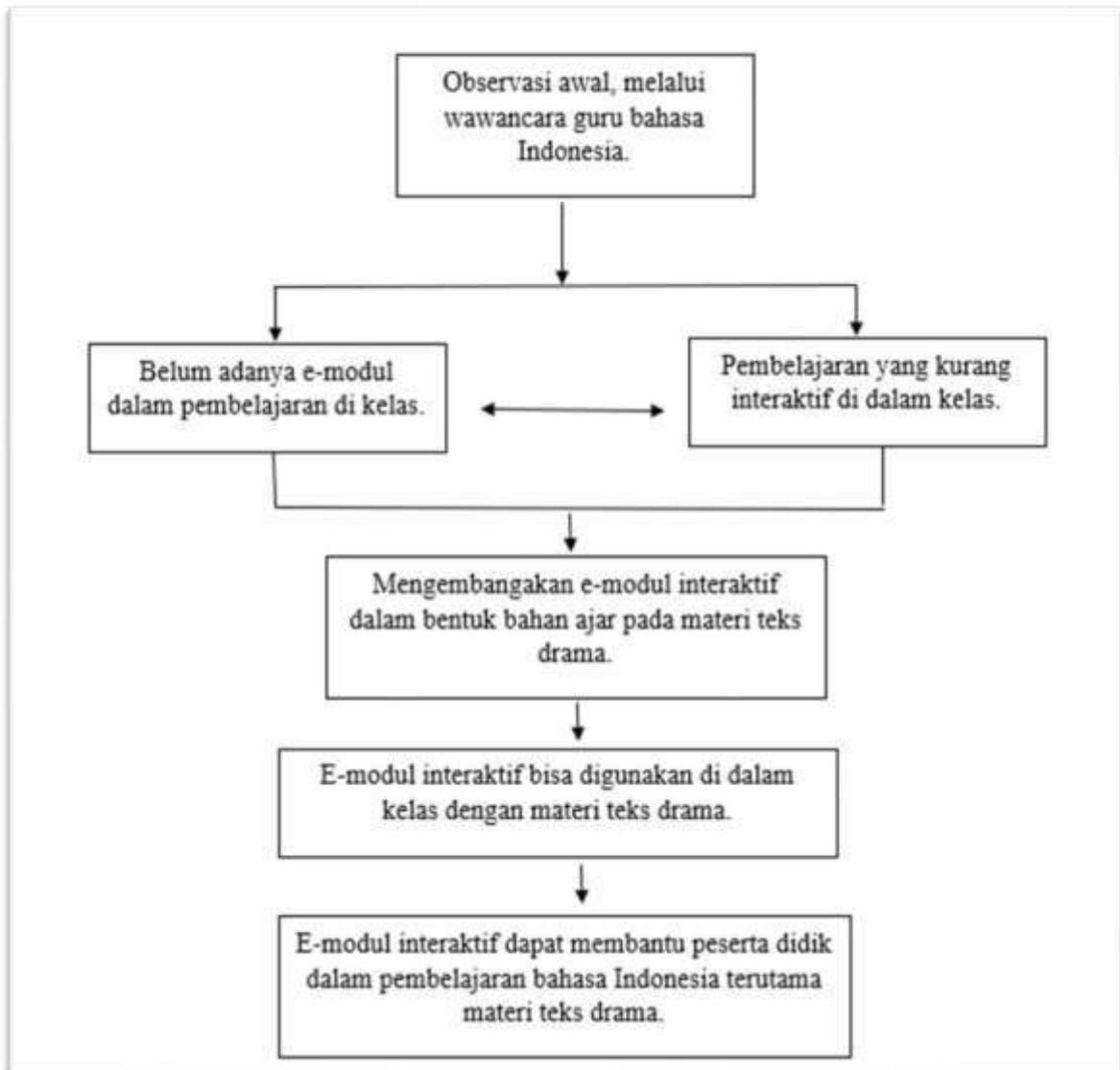
mencakup beberapa bagian, yaitu merancang produk, merancang instrumen untuk dinilai pada tahap validasi. Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap sebelumnya yaitu analisis.

3. Tahap pengembangan (*Development*), tahap ini melibatkan validasi produk yang dibuat. Menyusun, membeli, dan mengubah bahan ajar termasuk dalam tahap pengembangan. Dengan kata lain, tahap ini mencakup kegiatan memilih, menentukan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat menyampaikan materi. Dua tujuan utama yang harus dicapai pada titik ini adalah sebagai berikut:
 - a. Merancang, membeli, atau mengubah materi pelajaran yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
 - b. Memilih media atau kombinasi media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*), tahap ini mencakup implementasi produk kepada sejumlah peserta didik dan menyebarkan angket penilaian untuk mengumpulkan informasi tentang kepraktisan dan efektivitas produk. Tujuan utama dari langkah ini adalah sebagai berikut:
 - a. Memberikan bimbingan kepada siswa untuk mencapai tujuan dan standar kompetensi.
 - b. Menjamin bahwa pemecahan masalah atau pencarian solusi terus berlangsung untuk mengatasi disparitas hasil belajar.
 - c. Memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan setelah kegiatan pembelajaran selesai.
5. Tahap evaluasi (*Evaluation*), merupakan tahap akhir menilai produk yang dikembangkan dan hasil penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran.

I. Kerangka Berpikir

Diketahui beberapa masalah yang dihadapi oleh sekolah SMAN 1 Cijeruk yaitu saat pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam pelajaran teks drama. Permasalahan tersebut karena tidak adanya bahan ajar yang kurang bervariasi, selain itu adanya kesulitan pembelajaran teks drama. Bahan ajar masih menggunakan buku cetak dan juga materi hanya bersumber dari internet sehingga memunculkan pembelajaran yang tidak interaktif antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya bahan ajar yang menarik dan juga tepat bisa dijadikan salah satu alternatif pendidik untuk bisa menghadapi permasalahan tersebut.

Bahan ajar memiliki banyak macamnya, diantaranya ada bahan ajar cetak, bahan ajar berbasis audio visual, bahan ajar berbentuk digital, dan lain sebagainya. Melihat adanya perkembangan digital yang sangat pesat, peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar digital dalam bentuk e-modul interaktif dengan materi teks drama. E-modul interaktif ini diciptakan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pelajaran bahasa Indonesia pada teks drama. E-modul interaktif ini memiliki keunggulan, diantaranya mudah untuk diakses, sudah terdapat tugas secara berkelompok, mandiri, dan juga refleksi yang bisa diakses langsung oleh peserta didik. Selain menarik, e-modul interaktif ini lebih efisien dan mudah untuk digunakan baik bagi peserta didik. Dalam tahap pengembangan e-modul interaktif ini, peneliti juga melakukan validasi terhadap ahli bahasa, materi, dan ahli media. Sehingga e-modul interaktif yang sudah disempurnakan tentunya bisa digunakan di dalam pembelajaran. Peneliti juga berharap dengan adanya e-modul interaktif ini bisa meningkatkan pembelajaran teks drama di sekolah, khususnya di dalam kelas.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor yang terletak di Jalan K.H. Halimi, Kp. Cibadak Hongbu, Kec. Cijeruk, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16740.

Tabel 3.1

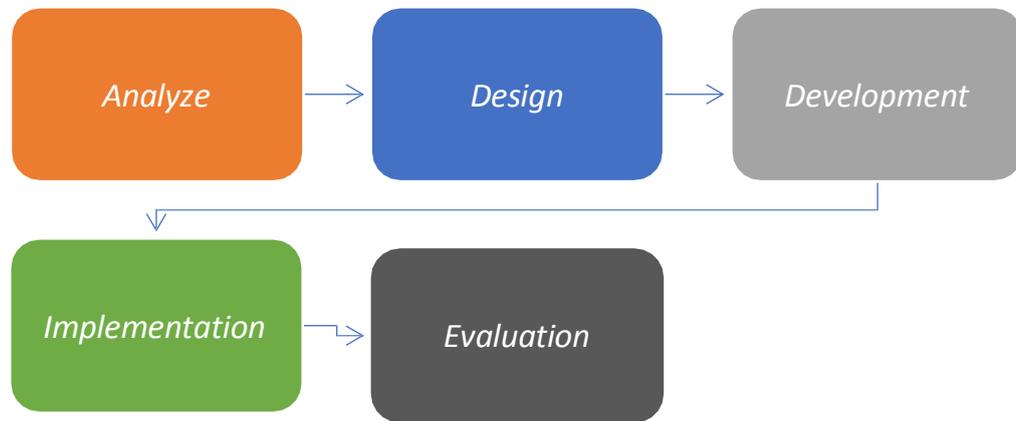
JADWAL PENELITIAN

No.	Kegiatan	2023		2024					
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Observasi lapangan								
2.	Perancangan produk								
3.	Pengembangan produk								
4.	Validasi produk								
5.	Uji coba produk penelitian								
6.	Finalisasi produk								
7.	Revisi produk								

B. Metode Penelitian

Sugiyono (dalam Sumarni 2019) mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan (RnD) adalah proses yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survei atau kualitatif) diperlukan untuk membuat produk tertentu, dan penelitian yang menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat digunakan oleh masyarakat secara keseluruhan diperlukan untuk menguji keefektifan produk tersebut (menggunakan metode eksperimen).

Adapun model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE dengan 5 tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.



Gambar 3.1 Model ADDIE

C. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini meliputi peserta didik di SMAN 1 Cijeruk. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI-9 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

D. Langkah-langkah Riset Pengembangan

Menurut Dick et al. (dalam Maydiantoro 2021) penelitian menggunakan model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development or Production*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*). Langkah-langkah dari model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis dilakukan peneliti dengan tujuan untuk melihat permasalahan yang ada di lapangan. Mulai dari menganalisis karakteristik peserta didik dalam pembelajaran, menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan e-modul interaktif, menentukan materi ajar, dan menentukan capaian pembelajaran yang akan dicapai.

2. Desain atau Perancangan

Tahap perencanaan merupakan suatu proses yang berkaitan dengan merumuskan materi pembelajaran berdasarkan waktu, konsep, prinsip, dan prosedur. Merancang skenario pembelajaran serta lokasi waktu, merancang alat evaluasi mencakup penyusunan instrumen.

a. Menentukan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Capaian pembelajaran (CP) yang digunakan disesuaikan dengan memilih capaian per elemen diantaranya elemen menyimak, membaca dan memirsa, berbicara atau mempresentasikan, dan menulis. Perumusan tujuan pembelajaran (TP) disesuaikan dari capaian pembelajaran (CP) per elemen yang dipilih.

b. Menentukan Materi

Tahap pemilihan sumber materi yaitu mencari dan mengidentifikasi sumber-sumber yang relevan dalam tahap penyusunan e-modul interaktif. Sumber yang digunakan bisa berupa jurnal, buku, modul dan referensi lain tentang materi teks drama.

c. Pemilihan Format

Pada tahap ini, dalam pengembangan e-modul interaktif dimaksudkan untuk mendesain atau merancang ilustrasi, gambar dan tata letak. Format yang dipilih harus menarik dan memenuhi kriteria. Selain itu, e-modul harus praktis dan memudahkan pembelajaran materi teks drama.

d. Rancangan Awal

Tahap ini, peneliti mulai memilih format nantinya berisi materi tentang teks drama, latihan, evaluasi dan juga refleksi pembelajaran. Peneliti mulai merancang produk mulai dari sampul hingga daftar pustaka.

3. *Development* atau Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti menyelesaikan rancangan produk dan menyusun kerangka konseptual. Hasil tahap ini berupa e-modul pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks drama yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

a. Validasi Bahan Ajar

Validasi dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman dalam bidang tersebut, yang memiliki kemampuan untuk memberikan rekomendasi tentang cara memperbaiki kekurangan bahan ajar yang telah dirancang. Bahan ajar interaktif divalidasi dengan menggunakan lembar instrumen penilaian yang diberikan kepada para ahli, yang mencakup validasi bahasa, materi dan media.

b. Perbaikan Bahan Ajar

Perbaikan bahan ajar dilakukan setelah melakukan validasi dengan para ahli. Tujuan dari perbaikan ini adalah untuk memperbaiki aspek-aspek yang dirasa masih kurang, tahap perbaikan ini juga bertujuan untuk menyempurnakan produk yang sudah dirancang sehingga bisa dikatakan layak untuk digunakan.

c. Uji Coba Terbatas

Uji coba ini dilakukan secara terbatas pada sekelompok kecil peserta didik (satu kelas). Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui bagaimana bahan ajar e-modul interaktif mempengaruhi pembelajaran materi teks drama. Selain itu, uji coba ini juga bertujuan untuk mengumpulkan respons tentang bagaimana peserta didik menanggapi materi pelajaran bahasa Indonesia yang telah dirancang.

Peserta didik diuji setelah menggunakan e-modul interaktif. Metode pengambilan data non-tes, berupa angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data, dan skor dari angket digunakan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta didik tentang teks drama. Selanjutnya, peneliti membagikan angket kepada pendidik dan peserta didik untuk menilai produk agar layak

digunakan. Kemudian, data tersebut diakumulasikan dengan melihat skor angket dan diinterpretasikan dengan hasil perkembangan kemampuan peserta didik dalam memahami teks drama.

4. Implementasi

Pada tahap ini, e-modul interaktif yang telah dikembangkan bisa diimplementasikan di dalam kelas. Selama implementasi, rancangan e-modul interaktif diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Setelah dikembangkan dan diimplementasikan, artinya e-modul bisa digunakan sesuai dengan peran dan fungsinya dalam pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah akhir dari model ADDIE. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan e-modul interaktif yang sudah diimplementasikan. Pendidik dan peserta didik diberikan angket respons terhadap e-modul interaktif materi teks drama kelas XI yang sudah digunakan. Hasil dari angket yang sudah dibagikan digunakan sebagai masukan untuk uji kelayakan dan catatan perbaikan untuk e-modul lainnya.

E. Rencana Penyusunan Model

Rencana dalam pengembangan e-modul interaktif bahasa Indonesia dengan materi teks drama menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) dalam materi teks drama kelas XI.
2. Menentukan sumber materi.
3. Menentukan judul bahan ajar e-modul interaktif.
4. Penyusunan topik materi.
5. Menentukan rangkuman dan membuat glosarium.
6. Menentukan bahan refleksi.
7. Menentukan petunjuk penggunaan bahan ajar modul interaktif.

Tabel 3.2
RANCANGAN E-MODUL INTERAKTIF

No.	Unsur Bahan Ajar	Deskripsi
1.	Sampul	Pada sampul berisi judul e-modul interaktif dengan ilustrasi yang selaras dengan materi, berikut jenjang pendidikan dan nama Peneliti.
2.	Prakata	Berisi kata sambutan dan tujuan penyusunan e-modul interaktif.
3.	Daftar Isi	Berisi daftar halaman setiap bab dan sub bab yang terdapat dalam e-modul interaktif.
4.	Petunjuk Penggunaan	Berisi petunjuk dan langkah-langkah penggunaan bagi peserta didik dalam menggunakan e-modul interaktif.
5.	CP dan TP	Berisi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang harus dicapai oleh peserta didik.
6.	Peta Konsep	Peta konsep dalam e-modul interaktif disajikan dalam bentuk bagan.
7.	Materi Pembelajaran	E-modul yang disajikan berupa konsep dasar teks drama dan contoh teks drama untuk menstimulasi peserta didik.
8.	Rangkuman	Berisi ringkasan materi pembelajaran teks drama.
9.	Refleksi	Berisi penilain materi berupa pertanyaan tentang materi yang peserta didik dapatkan, kesulitan yang peserta didik rasakan hingga cara peserta didik mengatasi hal kesulitan tersebut.

10.	Glosarium	Berisi kumpulan istilah penting dalam penting dalam bahan ajar modul interaktif.
11.	Daftar Pustaka	Daftar pustaka berisi sumber atau acuan yang digunakan dalam penyusunan e-modul interaktif.



Gambar 3.2 Cover E-modul Interaktif

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi wawancara, validasi ahli, penyebaran angket respons.

1. Instrumen Wawancara Guru Mata Pelajaran

Wawancara merupakan salah satu kegiatan yang digunakan untuk mengumpulkan data sebelum penelitian, tujuannya untuk mengetahui kondisi sekolah yang berkaitan dengan pembelajaran. Instrumen wawancara ditujukan kepada guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMAN 1 Cijeruk, yaitu Ibu NDE selaku salah satu guru bahasa Indonesia di SMAN 1 Cijeruk

Tabel 3.3

INSTRUMEN WAWANCARA GURU BAHASA INDONESIA

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas XI?	
2.	Apa bahan ajar yang sudah Ibu gunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?	
3.	Apakah terdapat kendala selama penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran di dalam kelas?	
4.	Apakah Ibu sudah pernah menggunakan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran?	
5.	Apakah Ibu mengetahui apa itu e-modul?	
6.	Bagaimana tanggapan Ibu mengenai teks drama?	
7.	Menurut Ibu apakah materi teks drama cukup sulit dipelajari siswa?	
8.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pengembangan bahan ajar e-modul interaktif pada materi teks drama?	
9.	Apakah Ibu setuju adanya pengembangan bahan ajar melalui e-modul interaktif pada materi teks drama?	

2. Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar penilaian angket berisi kriteria kelayakan e-modul interaktif yang akan diberikan pada tim ahli materi. Validator ahli materi memberi penilaian terhadap materi pembelajaran yang sudah dicantumkan dalam e-modul interaktif, berupa memberikan kritik dan

saran perbaikan pada baris yang telah disediakan dan diberikan setelah penggunaan e-modul sebagai berikut:

Tabel 3.4

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan isi	1. Penyajian daftar isi terstruktur.					
		2. Kesesuaian materi dengan CP.					
		3. Petunjuk penggunaan e-modul interaktif jelas.					
		4. Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran.					
		5. Peta konsep yang digunakan sesuai dengan konteks materi teks drama.					
		6. Kelengkapan materi pada e-modul interaktif dengan kebutuhan peserta didik.					
		7. Kedalaman materi e-modul interaktif untuk kebutuhan peserta didik.					
		8. Contoh yang digunakan pada e-modul interaktif sudah jelas dan relevan.					
		9. Kesesuaian isi e-modul interaktif dengan materi teks drama.					
		10. Kesesuaian istilah dalam e-modul interaktif dengan materi teks drama.					
2.	Kelayakan penyajian	11. Kesesuaian contoh atau kasus yang digunakan dalam e-modul interaktif dengan materi teks drama.					

	12. Materi teks drama yang disajikan dalam e-modul interaktif dapat dipahami dengan baik.					
	13. Kesesuaian latihan pada e-modul interaktif dengan materi teks drama.					
	14. Latihan pada e-modul interaktif dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis.					
	15. Latihan pada e-modul interaktif dapat menstimulus peserta didik untuk kolaboratif.					
	16. Konsistensi (tata letak dan tata bahasa) penyajian materi teks drama pada e-modul interaktif.					
	17. Ilustrasi (gambar, tabel, dan bagan) pada e-modul sesuai dengan konteks materi teks drama.					
	18. Glosarium pada e-modul interaktif dapat dipahami oleh peserta didik.					
	19. Ringkasan pada e-modul interaktif dapat memberikan pemahaman yang baik pada peserta didik terhadap materi teks drama.					
	20. Evaluasi yang disajikan dalam e-modul interaktif sesuai dengan materi yang sudah disajikan.					
Total skor						
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{100} \times 100 = \dots$				

Komentar/saran perbaikan

--

**Keterangan:**

Skor	Kriteria
1	sangat baik
2	baik
3	cukup
4	kurang
5	sangat kurang

3. Instrumen Lembar Validasi Ahli Bahasa

Lembar penilaian angket berisi kriteria kelayakan e-modul interaktif yang akan diberikan pada tim ahli bahasa. Validator ahli bahasa memberi penilaian terhadap e-modul yang telah dibuat, penilaian tersebut berupa memberikan kritik dan saran perbaikan setelah penggunaan e-modul.

Tabel 3.5

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

Aspek yang Dinilai					
Kelayakan Bahasa					
Indikator	Skor				
	1	2	3	4	5
1. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.					
2. Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.					

3. Ketepatan penggunaan huruf kapital.					
4. Ketepatan penggunaan huruf tebal.					
5. Ketepatan penggunaan huruf miring.					
6. Ketepatan penggunaan tanda baca titik (.), tanda baca seru (!), dan tanda baca koma (,).					
7. Ketepatan penggunaan tanda titik dua (:), dan tanda tanya (?)					
8. Kejelasan bahasa yang digunakan.					
9. Penggunaan bahasa mampu membangun motivasi peserta didik.					
10. Kalimat yang digunakan dalam e-modul interaktif efektif dan efisien untuk pembelajaran.					
11. Materi dan sub materi pada e-modul interaktif dapat dibaca dengan baik.					
12. Peta konsep yang disajikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
13. Perintah yang disajikan pada latihan mudah dipahami.					
14. Perintah yang disajikan dalam refleksi mudah dipahami.					
15. Kesesuaian istilah dalam e-modul interaktif dengan materi teks drama.					
16. Isi e-modul interaktif dapat menstimulus peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.					
17. E-modul interaktif menggunakan bahasa yang komunikatif.					
18. E-modul interaktif yang disajikan menggunakan kalimat yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.					
19. Glosarium pada e-modul interaktif memuat definisi atau pengertian yang mampu membantu peserta didik dalam pembelajaran.					
20. Ringkasan yang disajikan mencakup seluruh isi materi pada e-modul interaktif					

Total skor	
Taraf validasi	$= \frac{\quad}{100} \times 100 = \dots$

Komentar/saran perbaikan

--

Keterangan:

Skor	Kriteria
1	sangat baik
2	baik
3	cukup
4	kurang
5	sangat kurang

4. Instrumen Lembar Validasi Ahli Desain Produk

Lembar penilaian angket berisi kriteria kelayakan e-modul yang akan diberikan pada tim ahli desain produk. Validator ahli desain memberi penilaian terhadap produk e-modul yang sudah digunakan.

Tabel 3. 6

INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN PRODUK

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain sampul	1. Tata letak sampul.					
		2. E-modul interaktif memiliki desain sampul yang menarik.					
		3. Huruf yang digunakan pada sampul e-modul interaktif mudah dibaca.					
		4. Gambar yang digunakan relevan dengan materi teks drama.					
		5. Komposisi warna yang digunakan menarik.					
2.	Desain isi	6. Konsistensi tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan pada e-modul interaktif.					
		7. Desain isi yang digunakan e-modul interaktif sangat menarik					
		8. Komposisi warna yang digunakan sesuai dengan kejelasan materi.					
		9. Komposisi warna yang digunakan e-modul interaktif sangat menarik.					
		10. Konsistensi penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, all capital, small capital</i>).					

	11. Konsistensi ukuran huruf.					
	12. Kesesuaian warna pada huruf.					
	13. Tampilan pada e-modul interaktif memiliki daya tarik.					
	14. Gambar yang disajikan mendukung kejelasan materi.					
	15. Kejelasan penyajian video di dalam e-modul.					
	16. Kesesuaian pemilihan <i>background</i> .					
	17. Kemudahan dalam mengakses video yang disediakan pada e-modul interaktif					
	18. Kesesuaian tata letak <i>barcode</i> pada e-modul interaktif.					
	19. Kemudahan dalam mengakses e-modul interaktif.					
	20. Kemudahan dalam mengakses <i>barcode</i> e-modul interaktif.					
Total skor						
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{100} \times 100 = \dots$				

Komentar/saran perbaikan

--

Keterangan:

Skor	Kriteria
1	sangat baik
2	baik
3	cukup
4	kurang
5	sangat kurang

5. Instrumen Respons Pendidik Terhadap Bahan Ajar

Lembar respons yang diberikan kepada pendidik untuk memberikan pandangan terhadap materi, bahasa dan juga keterampilan yang terdapat dalam e-modul interaktif. Pendidik juga dapat memberikan kritik dan saran dari kolom yang sudah disediakan. Diberikan kepada pendidik setelah penggunaan e-modul interaktif sebagai berikut:

Tabel 3.7

INSTRUMEN RESPONS PENDIDIK

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Isi materi dalam e-modul interaktif mudah dipahami oleh peserta didik.					
2	Urutan isi pada e-modul interaktif sesuai dengan CP dan TP.					
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP) yang akan dicapai.					

4	Petunjuk penggunaan e-modul interaktif mudah dipahami oleh peserta didik.					
5	Uraian materi yang disajikan akurat dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
6	Contoh dan ilustrasi yang disajikan pada e-modul interaktif sesuai dengan materi teks drama.					
7	Latihan yang disajikan pada e-modul interaktif sesuai dengan materi teks drama.					
8	Refleksi yang disajikan pada e-modul interaktif membuat peserta didik mengingat kembali materi yang sudah dipelajari.					
9	Glosarium lengkap dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
10	Keakuratan daftar pustaka yang digunakan pada e-modul interaktif.					
11	Bahan ajar e-modul interaktif memiliki tampilan yang menarik.					
12	Bahan ajar e-modul interaktif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi teks drama.					
13	Pemilihan background yang digunakan pada bahan ajar e-modul interaktif jelas dan sesuai.					
14	Bahan ajar e-modul interaktif mampu mendukung peserta didik belajar secara mandiri.					
15	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran.					
16	Komposisi warna sesuai dan mendukung kejelasan materi.					
17	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.					
18	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.					

19	Isi e-modul interaktif dapat menstimulus peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran.					
20	Ringkasan yang disajikan mencakup seluruh isi materi pada e-modul interaktif.					
Total skor						
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{100} \times 100 = \dots$				

Komentar/saran perbaikan**Keterangan:**

Skor	Kriteria
1	sangat baik
2	baik
3	cukup
4	kurang
5	sangat kurang

6. Instrumen Respons Peserta didik Terhadap Bahan Ajar

Lembar respons peserta didik terhadap beberapa aspek yaitu bahasa, penyajian dan tampilan dari e-modul interaktif. Lembar angket berfungsi untuk memberikan kritik dan saran perbaikan terhadap e-modul interaktif yang telah diberikan, angket yang diberikan sebagai berikut:

Tabel 3. 8

INSTRUMEN RESPONS PESERTA DIDIK

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang sudah disediakan

No.	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Bahan ajar e-modul interaktif mempunyai tampilan yang menarik.					
2	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi teks drama.					
3	Komposisi warna yang digunakan sangat menarik bagi peserta didik.					
4	Bahan ajar e-modul interaktif memudahkan siswa selama proses pembelajaran.					
5	Petunjuk pada penggunaan bahan ajar mudah dipahami peserta didik.					
6	Materi yang disajikan pada bahan ajar e-modul interaktif lengkap dan jelas.					
7	Latihan-latihan yang disajikan mudah dipahami dan sesuai dengan materi yang dipelajari oleh peserta didik.					
8	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.					
9	Materi yang disajikan pada bahan ajar cukup lengkap dan mudah dipahami.					
10	Peserta didik merasa lebih mudah belajar menggunakan bahan ajar e-modul interaktif.					

11	Peserta didik merasakan pengalaman belajar yang baru ketika menggunakan bahan ajar e-modul interaktif.					
12	Peserta didik merasa termotivasi setelah menggunakan bahan ajar e-modul interaktif.					
13	Kemudahan untuk mengakses bahan ajar e-modul interaktif.					
14	Kemudahan untuk mengakses <i>link</i> e-modul interaktif.					
15	Bahan ajar e-modul mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri.					
16	Kemudahan untuk memahami instruksi pada bahan ajar e-modul interaktif.					
17	Kejelasan dalam mengakses video pada bahan ajar e-modul interaktif.					
18	Kemudahan untuk mengakses <i>barcode</i> yang sudah disediakan.					
19	Bahasa yang digunakan pada bahan ajar e-modul interaktif mudah dipahami.					
20	Bahasa yang digunakan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami bahan ajar e-modul interaktif					
Total skor						
Taraf validasi		$= \frac{\quad}{100} \times 100 = \dots$				

Komentar/saran perbaikan

--

Keterangan:

Skor	Kriteria
1	sangat kurang
2	kurang
3	cukup
4	baik
5	sangat baik

G. Teknik Analisis Data**1. Analisis Kelayakan E-Modul**

Menurut Hary Wahyudi & Bintoro (2019) data validitas bahan ajar dianalisis menggunakan rumus untuk mengukur validasi bahan ajar dan mengukur efektivitas respons pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times P$$

Keterangan:

- P = Persentase Kelayakan
 X = Jawaban Skor Validitas (Nilai nyata)
 Xi = Jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.9

SKALA LIKERT

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Kurang Baik (KB)
2	Tidak Baik (TB)
1	Sangat Tidak Baik (STB)

Hasil yang diperoleh kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel 3.9

Tabel 3.10

INTERVAL KRITERIA KELAYAKAN

Presentase	Kriteria	Keterangan
80% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
60% - 79%	Cukup Valid	Tidak Perlu Revisi
40% - 59%	Kurang Valid	Revisi
0% - 39%	Tidak Valid	Revisi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital berbentuk e-modul interaktif. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor. Analisis kebutuhan peserta didik dilaksanakan sebelum perancangan e-modul interaktif, tujuannya untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar berbentuk e-modul interaktif ini. Validasi e-modul interaktif ini dinilai oleh tiga validator, yaitu validator materi, validator bahasa dan validator media.

Implementasi produk dilaksanakan pada tanggal 29 dan 30 Mei 2024. Keefektifan produk diuji melalui angket yang diberikan kepada pendidik (20 pertanyaan) dan juga peserta didik (20 pertanyaan). Peneliti menggunakan model ADDIE yang menggunakan lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Alasan peneliti menggunakan model ADDIE karena model ini bersifat interaktif. Hasil evaluasi dari setiap fase dapat membawa pengembangan produk ke fase selanjutnya, hasil akhir dari setiap fase merupakan produk awal bagi fase berikutnya. Berikut identitas produk e-modul interaktif materi teks drama kelas XI yang dapat diakses melalui tautan atau kode batang. Berikut identitas produk e-modul interaktif materi teks drama kelas XI yang disajikan ke dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
IDENTITAS PRODUK

Identitas E-modul	
Sampul	: 
Judul	: E-Modul Bahasa Indonesia Teks Drama
Penyusun	: Nuning Wahyuni
Pembimbing	: Prof. Dr. Eri Sarimanah, M.Pd. Stella Talitha, M.Pd.
Validator	: Ainiyah Ekowati, M.Pd. Angga Yuda Septiyan, S.Pd. Renal Apriansyah, S.Kom.
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas	: XI
Jenjang	: Sekolah Menengah Atas
Materi	: teks Drama
Jumlah halaman	: 51 Halaman
Tahun Terbit	: 2024

Email	: nuningwahyuni2@gmail.com
Akses tautan dan kode batang atau <i>barcode</i>	
	
Tautan: https://bit.ly/E-Modulteksdrama	

Langkah pengembangan e-modul interaktif pada tahapan *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* dijabarkan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis pada sekolah yang menjadi sasaran penelitian. Observasi penelitian dilakukan dengan wawancara bersama guru bahasa Indonesia kelas XI yaitu Ibu NDE. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan seputar karakteristik peserta didik, bahan ajar yang biasa digunakan, kendala terhadap bahan ajar yang sudah digunakan serta penggunaan e-modul di dalam kelas. Bahan ajar yang sering digunakan pendidik merupakan buku yang dikeluarkan oleh pemerintah (buku paket) serta pdf yang dirancang pendidik yang bersumber dari internet. Hasil analisis lain adalah kurangnya keaktifan dan fokus peserta didik dalam pembelajaran di dalam kelas, dan pembelajaran pun menjadi monoton karena bahan ajar yang digunakan kurang interaktif.

Sesuai dengan hasil analisis di atas, kendala yang dirasakan peserta didik adalah kurangnya fokus dalam pembelajaran dan juga penggunaan bahan ajar yang kurang interaktif di dalam kelas, terutama pada materi teks drama. Hal ini terjadi karena bahan ajar yang digunakan belum bervariasi dan kreatif, sehingga minat belajar peserta didik berkurang. Berdasarkan hasil analisis di sekolah, peneliti menemukan solusi dari permasalahan tersebut, yaitu mengembangkan bahan ajar berbentuk e-modul interaktif pada pembelajaran teks drama untuk

peserta didik kelas XI. Solusi tersebut berdasarkan analisis kebutuhan di sekolah SMAN 1 Cijeruk, sehingga dengan adanya e-modul interaktif ini peserta didik diharapkan mampu berperan aktif serta fokus dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks drama.

2. *Design (Desain)*

Berdasarkan analisis kebutuhan di SMAN 1 Cijeruk saat observasi dengan pendidik diperkuat dengan karakteristik peserta didik saat pembelajaran, sehingga peneliti membuat rancangan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis *fliphtml5* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama kelas XI. Bahan ajar ini bisa diakses dengan mudah, sehingga peserta didik dapat mengakses e-modul interaktif di mana saja dan kapan saja. Pada tahap desain ini pendidik juga harus memperhatikan dari aspek materi dan juga aspek desain. Sesuai yang sudah dikemukakan oleh

Pada tahap desain, peneliti melakukan beberapa rancangan yaitu menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, menentukan sumber materi, pemilihan format bahan ajar, serta rancangan awal bahan ajar.

a. Menentukan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)

Capaian pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan jenjang pembelajaran, misalnya pada kelas XI capaian pembelajaran yang dipilih merupakan capaian pembelajaran fase F. Selain itu, peneliti juga menentukan CP sesuai dengan elemen yang akan digunakan di dalam kelas. Setelah menyesuaikan dengan elemen yang akan digunakan, peneliti menentukan tujuan pembelajaran, oleh karena itu menentukan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran merupakan langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum menentukan sumber materi dan juga rancangan awal dalam membuat e-modul interaktif.

b. Menentukan sumber materi

Menentukan sumber materi ini menjadi awal dari rancangan dalam merancang e-modul interaktif. Sumber materi yang dipilih oleh peneliti berasal dari buku dan juga *e-book* yang bisa langsung diakses melalui internet. Selain menentukan sumber materi, bahan e-modul interaktif juga disertai dengan penugasan secara berkelompok dan juga latihan mandiri

yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Oleh karena itu, menentukan sumber materi sangat penting untuk keakuratan dalam pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan di dalam kelas.

c. Pemilihan format bahan ajar

Format bahan ajar dalam pengembangan e-modul interaktif dimaksudkan untuk untuk mendesain atau merancang ilustrasi, gambar dan tata letak. Peneliti memilih menciptakan bahan ajar berbasis *website fliphtml5* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks drama. Peneliti merancang bahan ajar berbentuk e-modul interaktif yang bisa diakses oleh peserta didik melalui tautan saja.

d. Rancangan awal bahan ajar

Setelah menentukan CP dan TP, sumber materi juga pemilihan format pada bahan ajar, selanjutnya peneliti melakukan rancangan awal dari e-modul interaktif. Peneliti menggunakan *website fliphtml5*, yang mana *fliphtml 5* merupakan sebuah website yang memiliki fungsi untuk mengubah file pdf ke bentuk *flipbook* digital dengan menyatukan beberapa elemen, seperti teks, gambar, audio bahkan video. Alasan peneliti memilih materi teks drama, karena materi teks drama sangat cocok untuk dipaparkan dalam e-modul interaktif ini. Terutama teks drama merupakan salah satu materi yang kompleks, sehingga memerlukan bahan ajar yang menunjang dalam pembelajaran.

Capaian pembelajaran yang dipilih yaitu CP fase F dengan elemen membaca dan memirsa (peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi). Selain itu, ada dua tujuan pembelajaran (peserta didik mampu *memahami* dan *menganalisis* ciri dan unsur-unsur teks drama).

Pada tahap selanjutnya peneliti mulai merancang e-modul interaktif. Ada beberapa tahap dalam merancang e-modul interaktif ini, langkah awal yang dilakukan adalah merancang sampul yang akan digunakan, hingga daftar pustaka. Di dalam e-modul tersebut tentunya akan ada materi, video

untuk membangun konteks, tugas kerja kelompok, tugas mandiri, glosarium dan juga materi beserta contoh teks. Setelah kondimen-kondimen tersebut dirancang produk tersebut dapat digunakan oleh peserta didik dalam tautan atau batang kode.

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama kelas XI dimulai dengan melakukan validasi dengan para ahli. Validasi dilakukan untuk menilai kelengkapan materi, kelayakan bahasa dan juga kelayakan produk dari segi desain dalam e-modul interaktif. Terdapat tiga validator ahli yaitu, satu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, satu pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia dari SMK Darmawan, dan satu pendidik IT dari SMP Pesat Kota Bogor.

Pada aspek materi berupa kelengkapan materi, kesesuaian CP dan TP, termasuk latihan soal yang dicantumkan dalam e-modul interaktif. Pada aspek bahasa berupa kejelasan materi, kalimat, perintah dalam soal yang dicantumkan, kesesuaian istilah dalam teks drama, dan juga kesesuaian tanda baca. Pada aspek media berupa kesesuaian sampul, tata letak, komposisi warna, desain isi, konsistensi huruf, dan kejelasan penyajian materi. Validator memberikan masukan dan saran untuk perbaikan dalam pengembangan bahan ajar yang akan diimplementasikan di sekolah. Produk mengalami revisi hingga dinyatakan layak sehingga bisa masuk ke tahap implementasi yaitu uji coba produk pada peserta didik.

4. *Implementation (Implementasi)*

Sebelum tahap implementasi, tentunya produk e-modul interaktif sudah melalui tahap validasi, baik validasi ahli materi, bahasa dan produk. Setelah dinyatakan layak, produk baru bisa diimplementasikan pada proses pembelajaran di dalam kelas. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 29 dan 30 Mei 2024 dengan total masing-masing 2 JP. Pada tahap pembelajaran peserta didik melakukan kegiatan diskusi secara berkelompok, kegiatan latihan secara mandiri dan di akhir pembelajaran peserta didik mengisi refleksi pembelajaran. Setelah itu peneliti memberikan angket respons kepada pendidik

dan juga peserta didik untuk mengetahui efektivitas dari e-modul interaktif yang sudah diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Uji coba dilakukan pada 36 peserta didik kelas XI-9 di SMAN 1 Cijeruk.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dalam model ADDIE, evaluasi merupakan fase terakhir, karena dalam penelitian ini hingga uji terbatas saja, maka evaluasi dalam tahap ini merupakan fase setelah tahap analisis hingga tahap implementasi produk. Evaluasi akhir didapatkan dari respons pendidik dan juga peserta didik terhadap e-modul interaktif pada materi teks drama kelas XI yang telah diimplementasikan di dalam kelas. Angket respons guru dilakukan secara luring sedangkan peserta didik secara daring. Hasil angket respons berfungsi untuk memberikan saran dan masukan dari e-modul interaktif yang sudah digunakan di dalam kelas, selain itu hasil angket respons juga berfungsi untuk menjawab dari rumusan masalah yang sudah dicantumkan pada bab 1.

B. *Field Testing* (Uji Coba) dengan Revisi Model

Hasil penelitian dari pengembangan bahan ajar berbentuk e-modul interaktif pada materi teks drama kelas XI yang telah melewati validasi dengan tiga validator, diantaranya validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Adanya validasi untuk mengukur kelayakan produk yang akan diimplementasikan pada pembelajaran di dalam kelas. Pada fase ini, kritik dan masukan dari validator sangat diperlukan untuk memeriksa dan memperbaiki produk yang telah dirancang. Validasi dilakukan pada tanggal 22, 24, 27 dan 28 Mei 2024 dengan ketiga validator. Data yang telah diberikan validator menjadi bahan revisi bagi produk yang sudah dirancang oleh peneliti.

1. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan e-modul interaktif materi teks drama ini divalidasi oleh salah satu pendidik di bidang bahasa Indonesia sekaligus penggiat teater di SMK Darmawan. Produk diserahkan pada validator berupa e-modul yang sudah dicetak sehingga dapat diperiksa dan direvisi langsung oleh validator dengan acuan instrumen penelitian yang berjumlah 20 pertanyaan. Validasi ahli materi memerlukan dua kali proses validasi

hingga mendapatkan kriteria *sangat valid* untuk bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Berikut merupakan catatan ada beberapa kekeliruan yang harus dilengkapi agar bisa digunakan di dalam pembelajaran di kelas.

1. Perbaiki daftar isi

Pada bagian daftar isi pada e-modul interaktif dilakukan revisi produk. Perbaikan daftar isi ini dikarenakan adanya ketidaksesuaian daftar isi dengan materi yang sudah dicantumkan. Pada subbab ‘contoh teks drama’, sebaiknya tidak dijadikan sub bab, karena contoh teks itu masih termasuk pada bagian materi. Selain itu, perubahan pada Penelitian huruf kapital pada bagian *identitas modul, prakata, daftar isi, ringkasan, refleksi, glosarium, penilaian kelompok dan juga daftar pustaka*. Berikut merupakan perubahan dari hasil validasi dengan ahli.

DAFTAR ISI	
Identitas Modul	1
Prakata	2
Daftar Isi	3
Pedoman Penggunaan	4
Capaian Pembelajaran	4
Tujuan Pembelajaran	6
Profil Pelajar Pancasila	7
Pertemuan Pratinthi	8
Peta Konsep	9
A. Materi	11
1. Teks Drama	11
2. Jenis-jenis Drama	11
3. Ciri-ciri Teks Drama	12
4. Unsur-unsur Teks Drama	14
5. Struktur Teks Drama	18
B. Contoh Teks Drama	22
C. Tugan Kelompok	30
D. Tugan Mandiri	36
Ringkasan	38
Evaluasi	40
Glosarium	41
Daftar Pustaka	42

Gambar 4.1
Daftar Isi (Sebelum Revisi)

DAFTAR ISI	
IDENTITAS MODUL	1
PRAKATA	2
DAFTAR ISI	3
Pedoman Penggunaan	4
Daftar Isi	5
Capaian Pembelajaran	6
Tujuan Pembelajaran	8
Profil Pelajar Pancasila	7
Pertemuan Pratinthi	8
Peta Konsep	9
A. Materi	11
1. Teks Drama	11
2. Ciri-ciri Teks Drama	11
3. Unsur-unsur Teks Drama	13
4. Jenis-jenis Teks Drama	16
5. Struktur Teks Drama	18
6. Contoh Teks Drama	24
B. Tugan Kelompok	30
C. Tugan Mandiri	36
RINGKASAN	38
REFLEKSI	40
GLOSARIUM	41
PENILAIAN KELOMPOK	42
DAFTAR PUSTAKA	42

Gambar 4.2
Daftar Isi (Sesudah Revisi)

2. Tujuan pembelajaran

Pada bagian tujuan pembelajaran, terdapat komentar bahwa tujuan pembelajaran harus disesuaikan dengan kata kerja operasional. Kata kerja operasional yang digunakan juga harus sesuai dengan materi dan

pertemuan yang akan dilaksanakan di dalam kelas, gunanya adalah untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.



Gambar 4.3
Tujuan Pembelajaran
(Sebelum Revisi)



Gambar 4.4
Tujuan Pembelajaran
(Sesudah Revisi)

3. Profil pelajar pancasila

Pada bagian ini, terdapat komentar bahwa profil pelajar Pancasila disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, tidak lupa untuk dijabarkan di setiap poinnya. Profil pelajar Pancasila berfungsi juga untuk menjadi acuan dalam pembelajaran. Misalnya memilih beberapa poin dalam profil pelajar Pancasila yang sudah ditetapkan untuk dicantumkan dalam e-modul yang sudah dirancang. Perbaikan dapat dilihat pada gambar yang sudah dicantumkan.



Gambar 4.5
Profil Pelajar Pancasila
(Sebelum Revisi)



Gambar 4.6
Profil Pelajar Pancasila
(Sesudah Revisi)

4. Peta konsep

Pada peta konsep terdapat komentar, validator menyarankan untuk menambahkan poin pengertian umum teks drama dan juga contoh teks drama, karena keduanya merupakan bagian dari materi. Perubahan dapat dilihat pada gambar berikut.



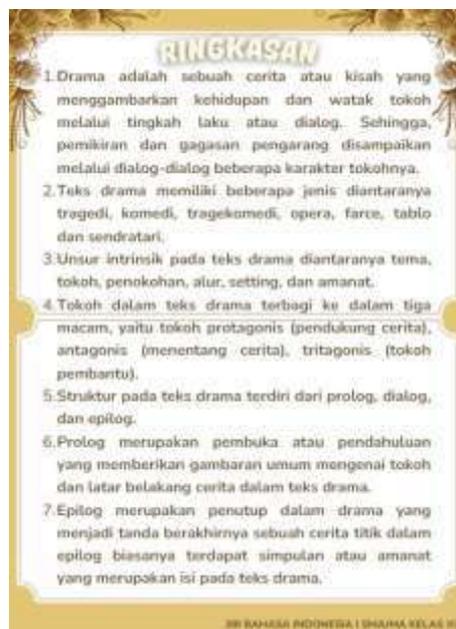
Gambar 4.7
Peta Konsep (Sebelum Revisi)



Gambar 4.8
Peta Konsep (Sesudah Revisi)

5. Kelengkapan ringkasan

Bagian ringkasan mendapat komentar dari validator, karena ringkasan yang dicantumkan belum sesuai dengan materi yang sudah tersedia dalam e-modul interaktif. Karena ringkasan bisa dijadikan sebagai salah satu cara untuk membantu pembaca dalam mengingat sebuah materi atau suatu uraian panjang sehingga validator menyarankan untuk memperbaiki ringkasan yang terdapat dalam e-modul interaktif. Berikut merupakan hasil perbaikan dari ahli materi.



Gambar 4.9

Ringkasan (Sebelum Revisi)



Gambar 4.10

Ringkasan (Sesudah Revisi)

6. Kelengkapan glosarium

Bagian glosarium mendapat komentar dari validator, karena bagian glosarium kurang lengkap, ada beberapa istilah yang belum dicantumkan. Karena glosarium berfungsi untuk membantu pembaca dalam memahami istilah yang dicantumkan dalam e-modul interaktif sehingga validator menyarankan untuk memperbaiki dan menambahkan istilah yang terdapat dalam e-modul interaktif. Berikut merupakan hasil perbaikan dari ahli materi.



Gambar 4.11
Glosarium (Sebelum Revisi)



Gambar 4.12
Glosarium (Sesudah Revisi)

2. Validasi Ahli Bahasa

Produk pengembangan e-modul interaktif materi teks drama ini divalidasi oleh salah satu dosen di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan. Produk diserahkan pada validasi ahli bahasa berupa modul yang dicetak dan juga pdf yang dapat direvisi langsung oleh ahli melalui instrumen penelitian yang berjumlah 20 pertanyaan di dalamnya. Validasi bahasa terhadap e-modul interaktif ini dilakukan sebanyak tiga kali proses revisi hingga memenuhi kriteria agar dinyatakan layak untuk digunakan di dalam kelas.

Berikut merupakan beberapa perbaikan e-modul interaktif hasil revisi oleh ahli bahasa.

1. Perbaikan kalimat pada prakata

Pada bagian prakata mendapat komentar dari validator, karena ada kalimat yang kurang lengkap dan rancu. Validator menyarankan untuk memperbaiki kalimat pada prakata dalam e-modul interaktif. Perubahan dapat dilihat pada gambar yang dicantumkan.



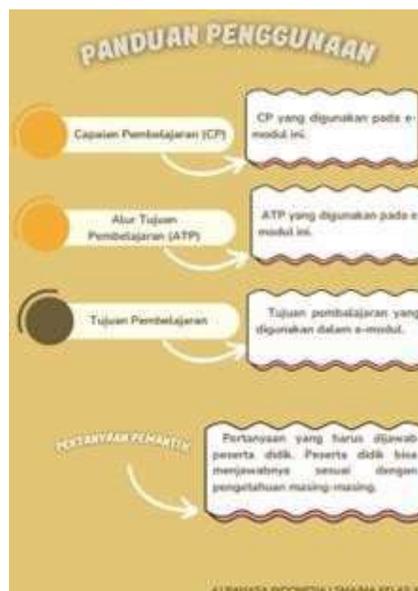
Gambar 4.13
Prakata (Sebelum Revisi)



Gambar 4.14
Prakata (Sesudah Revisi)

2. Perbaiki redaksi panduan penggunaan

Terdapat kekeliruan panduan penggunaan, validator menyarankan untuk membuat panduan penggunaan baru. Karena panduan penggunaan berfungsi untuk memberikan panduan kepada penggunanya. Perubahan dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 4.15
Panduan Penggunaan (Sebelum
Revisi)

Gambar 4.16
Paduan Penggunaan (Sebelum
Revisi)

3. Perbaiki kalimat tanya

Pada akhir materi terdapat pertanyaan yang diajukan kepada peserta didik. Tujuan dari adanya pertanyaan tersebut memberikan stimulus kepada peserta didik untuk lebih interaktif di dalam kelas, karena peserta didik diberikan kesempatan untuk berbicara terkait materi yang sudah diberikan. Namun, validator memberikan saran untuk memperbaiki narasi tersebut. Perubahan dapat dilihat pada gambar yang sudah dicantumkan.



Gambar 4. 17
Kalimat tanya (Sebelum Revisi)



Gambar 4.18
Kalimat Tanya (Sesudah Revisi)

4. Perbaiki penulisan

Pada contoh teks drama dalam e-modul interaktif, terdapat dialog yang mencantumkan tanda baca. Validator mengoreksi beberapa kesalahan yang terdapat dalam teks berikut dengan kerapian pada teks. Selain itu ada juga perbaikan pada penggunaan huruf kapital dalam teks. Misalnya perubahan pada penggunaan huruf kapital kata sapaan yang

terdapat dalam dialog. Sesuai dengan aturan dalam PUEBI (Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia), huruf kapital dipakai sebagai huruf pertama unsur singkatan nama gelar, pangkat, atau sapaan.



Gambar 4.19
Contoh Teks (Sebelum Revisi)



Gambar 4.20
Contoh Teks (Sesudah Revisi)

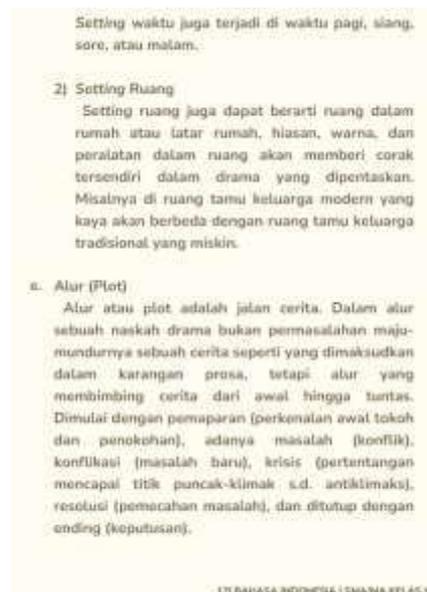
a. Validasi Ahli Media

Produk pengembangan e-modul interaktif pada materi teks drama divalidasi oleh pendidik yang memiliki latar belakang di bidang IT dan menjadi salah satu pendidik di SMK Pesat Kota Bogor. Produk diserahkan pada ahli berupa tautan lalu dilakukan pemeriksaan langsung oleh ahli. Pada validasi media ini, validator diberikan 20 pertanyaan pada angket yang sudah diserahkan. Validasi pada aspek media ini memerlukan dua kali proses validasi dan memenuhi kriteria kelayakan, sehingga e-modul layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

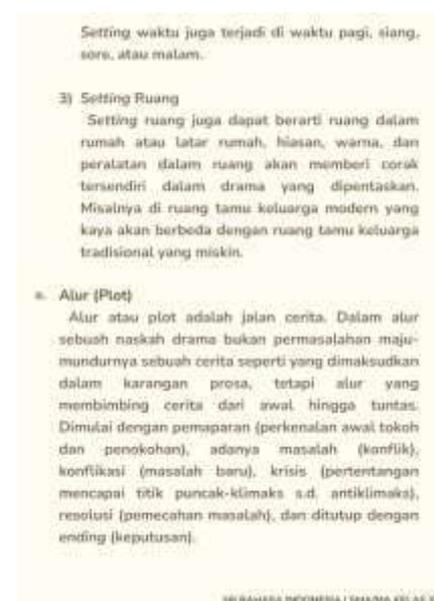
Berikut merupakan beberapa perbaikan e-modul interaktif hasil revisi oleh ahli media.

1. Perbaikan pada penomoran

Pada bagian ini terdapat kekeliruan dalam penomoran, sehingga dilakukan perbaikan, penomoran 2) diganti menjadi 3). Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.21
Penomoran (Sebelum Revisi)



Gambar 4.22
Penomoran (Sesudah Revisi)

2. Perbaikan tata letak

Bagian tata letak pada e-modul interaktif mendapatkan komentar, karena beberapa bagian tidak konsisten dan harus diperbaiki. Hasil revisi tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.23
Tata Letak (Sebelum Revisi)

Gambar 4.24
Tata Letak (Sesudah Revisi)

3. Perbaikan pada batang kode

Pada batang kode yang terdapat dalam e-modul terdapat komentar bahwa batang kode yang sudah dicantumkan sulit untuk dipindai. Maka dari itu batang kode yang dicantumkan diperbesar. Hasil tersebut bisa dilihat dalam gambar yang sudah dicantumkan.



Gambar 4.25
Batang Kode (Sebelum Revisi)



Gambar 4.26
Batang Kode (Sesudah Revisi)

C. Pengujian Keefektifan Model pada Target

Pengujian keefektifan bisa diuji melalui respons peserta didik dan juga respons pendidik. Instrumen pada penelitian ini yaitu berupa angket yang berisi 20 pertanyaan yang akan dibagikan kepada pendidik dan juga kepada peserta didik. Instrumen ini juga diberikan ketika pembelajaran telah berakhir, sehingga instrumen disusun untuk mendapatkan data respons pada e-modul interaktif yang sudah digunakan di dalam kelas. Berikut hasil respons pendidik yang mengajar bahasa Indonesia terhadap e-modul interaktif yang sudah digunakan di dalam kelas.

Tabel 4.2

TABEL RESPONS PENDIDIK

Skor total	Presentase	Kriteria
100	100%	sangat valid

Melalui angket respons pendidik terhadap penggunaan e-modul interaktif memperoleh skor 100 dengan presentase 100%, sehingga produk dinyatakan *sangat valid* dan *sangat layak* untuk digunakan. Oleh karena itu, e-modul interaktif dengan materi teks drama menjadi bahan ajar yang menarik, kreatif, juga dengan materi yang mudah untuk dipahami, serta sangat efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Selain melalui angket repons pendidik, peserta didik pun diberikan instrumen angket untuk melihat keefektifan produk. Angket respons berisi 20 pertanyaan yang diberikan kepada 36 peserta didik. Berikut merupakan hasil respons dari peserta didik.

Tabel 4.3

TABEL RESPONS PESERTA DIDIK

Presentase	Kriteria
80%	sangat valid

Melalui angket respons peserta didik terhadap penggunaan e-modul interaktif memperoleh presentase 80% dengan 36 peserta didik sehingga produk dinyatakan sangat valid dan membantu peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia materi teks drama. E-modul menjadi salah satu bahan ajar yang menarik, kreatif, juga dengan materi serta bahasa yang mudah untuk dipahami, serta sangat efektif jika digunakan dalam pembelajaran.

D. Pembahasan

E-modul interaktif merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara praktis berbasis digital, sehingga memudahkan penggunaannya. E-modul juga memudahkan serta membantu pendidik dan juga peserta didik dalam penggunaannya saat di dalam kelas, karena e-modul ini bisa diakses melalui laptop ataupun gawai. E-modul interaktif juga merupakan bahan ajar yang dirancang secara utuh, mulai dari mencantumkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, kegiatan berkelompok dan juga kegiatan mandiri hingga refleksi. Terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks drama, peserta didik diberikan informasi mengenai ciri-ciri teks drama, jenis-jenis teks drama, struktur, unsur-unsur yang terkandung dalam teks drama, hingga contoh teks drama. Banyak sekali informasi yang terkandung dalam teks drama, maka dari itu peneliti mengembangkan bahan ajar berbentuk e-modul interaktif. Adanya e-modul interaktif ini selaras dengan perkembangan saat ini yang serba digital, sehingga memudahkan peserta didik untuk mengakses dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, berikut merupakan tahapan yang diterapkan dalam penelitian ini.

1. Kebutuhan E-Modul Interaktif

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan analisis kebutuhan peserta didik di SMAN 1 Cijeruk, analisis dilakukan melalui

wawancara dengan guru bahasa Indonesia. Hasil wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak dari pemerintah. Selain itu, pendidik mencari referensi tambahan materi dari internet yang dijadikan file berbentuk pdf, sehingga belum adanya pemanfaatan bahan ajar, salah satunya penggunaan e-modul interaktif. Pendidik juga merasa bahwa digitalisasi perlu dimanfaatkan sebaik mungkin dalam pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, pendidik merasa adanya e-modul memberikan pengalaman baru bagi peserta didik pada pembelajaran di dalam kelas. Pendidik juga mengungkapkan bahwa banyak peserta didik yang merasa jenuh dan pasif dalam pembelajaran, karena hanya memanfaatkan buku cetak yang disediakan dari sekolah. Pendidik merasa harus ada penunjang lain yang membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran. Selain itu, berdasarkan pada hasil angket peserta didik pendidik belum menggunakan e-modul dalam pembelajaran dan peserta didik menginginkan modul yang bisa diakses dengan mudah. Dari hasil analisis yang telah didapatkan, peneliti melanjutkan ke langkah perancangan berikutnya.

2. Rancangan E-Modul Interaktif

Tahap perancangan peneliti mulai merancang prosuk sesuai dengan hasil data observasi di sekolah. Mulai dari menentukan capaian pembelajaran (CP), menentukan tujuan pembelajaran, menentukan alur tujuan pembelajaran. Selain itu, peneliti mencari sumber materi yang akan digunakan pada e-modul interaktif. Capaian pembelajaran pada fase F yakni peserta didik diminta untuk mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi. Bagian – bagian yang terdapat dalam e-modul interaktif adalah sampul, identitas e-modul, prakata, daftar isi, panduan penggunaan, CP dan TP, profil pelajar pancasila, peta konsep, materi teks drama, kegiatan diskusi berkelompok, tugas mandiri, evaluasi, refleksi, glosarium dan daftar pustaka. E-modul ini bisa berbasis *fliphtml5* dan bisa diakses melalui tautan atau batang kode.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sehingga tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan tahap analisis. Analisis digunakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik di sekolah, maka dilakukan wawancara kepada pendidik bahasa Indonesia di sekolah. Kedua adalah tahap desain, pada tahap ini peneliti menentukan format isi bagi e-modul dan juga format desain yang akan digunakan pada e-modul interaktif. Ketiga adalah tahap pengembangan, pada tahap ini peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli yang berbeda, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Ketika produk sudah dinyatakan layak, peneliti melakukan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif yang sudah disusun dan dinyatakan layak oleh para ahli. Setelah melakukan tahap implementasi, peneliti melakukan tahap evaluasi, tahap evaluasi dilakukan dari respons pendidik dan juga peserta didik. Hasil respons pendidik dan peserta didik didapatkan dari hasil angket yang sudah dibagikan oleh peneliti setelah pembelajaran di dalam kelas.

Pada tahap ini, setelah peneliti menentukan CP dan TP, menentukan sumber materi, menentukan format desain dan menentukan rancangan awal dari e-modul interaktif, peneliti mulai merancang produk. Mulai dari sampul hingga daftar pustaka, desain dapat dilihat pada gambar berikut.

a. Sampul depan

Sampul depan atau e-modul disesuaikan dengan materi yang akan diberikan, selain itu tulisan pada sampul depan harus jelas untuk dibaca.



Gambar 4.27 Sampul Depan E-Modul Interaktif

b. Prakata

Bagian prakata berisi ungkapan terima kasih serta harapan Peneliti untuk e-modul interaktif yang sudah disusun.



Gambar 4.28 Prakata pada E-Modul Interaktif

c. Daftar isi

Bagian daftar isi berisi seluruh isi dalam e-modul interaktif, tujuannya untuk memudahkan peserta didik dalam mencari bagian dalam e-modul interaktif.

DAFTAR ISI	
IDENTITAS MODUL	1
PRAKATA	2
DAFTAR ISI	3
Pembuka Pembelajaran	4
Deskripsi Singkat	5
Capaian Pembelajaran	6
Tujuan Pembelajaran	7
Profil Pelajar Pancasila	8
Pembelajaran	9
Peta Konsep	10
A. Materi	11
1. Teks Drama	11
2. Ciri-ciri Teks Drama	13
3. Elemen dalam Teks Drama	15
4. Jenis-jenis Teks Drama	20
5. Struktur Teks Drama	21
6. Contoh Teks Drama	24
B. Tugaskelompok	25
C. Tugaskelas	26
KEMULAIAN	27
REFLEKSI	28
DISKUSI	29
PEMBAHASAN BELAJARAN	30
DAFTAR PUSTAKA	31

Gambar 4.29 Daftar Isi pada E-Modul Interaktif

d. Capaian pembelajaran

Pada bagian ini, peserta didik diberikan informasi mengenai capaian dan tujuan pembelajaran yang akan mereka dapatkan selama proses

kegiatan belajar mengajar. Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mampu menganalisis ciri dan unsur intrinsik dalam teks drama.



Gambar 4.30 Capain Pembelajaran pada E-Modul Interaktif

e. Peta konsep

Pada bagian ini, peta konsep berisi materi keseluruhan dalam e-modul interaktif. Ada beberapa sub materi yang akan dipelajari peserta didik, yaitu pengertian, ciri-ciri, unsur-unsur, jenis-jenis dan struktur yang terdapat dalam teks drama.



Gambar 4.31 Peta Konsep dalam E-Modul Interaktif

f. Panduan penggunaan

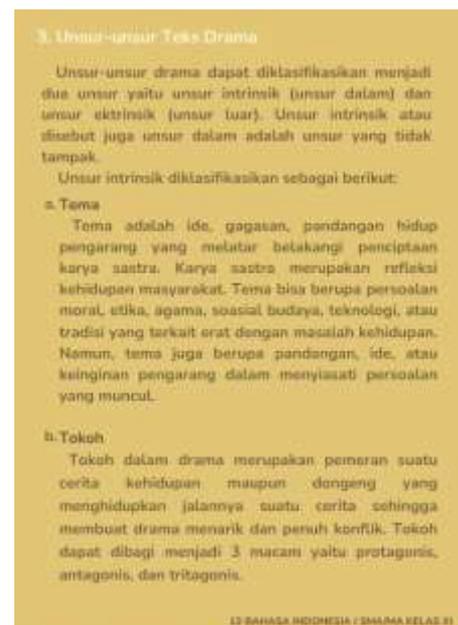
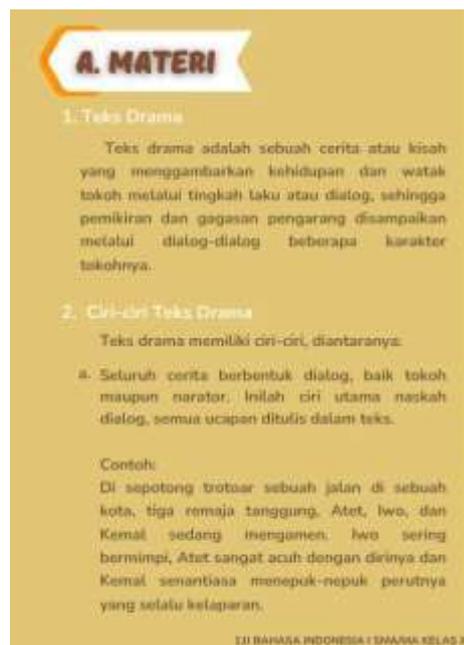
Bagian ini berisi panduan bagi peserta didik sebelum menggunakan e-modul interaktif dalam pembelajaran.

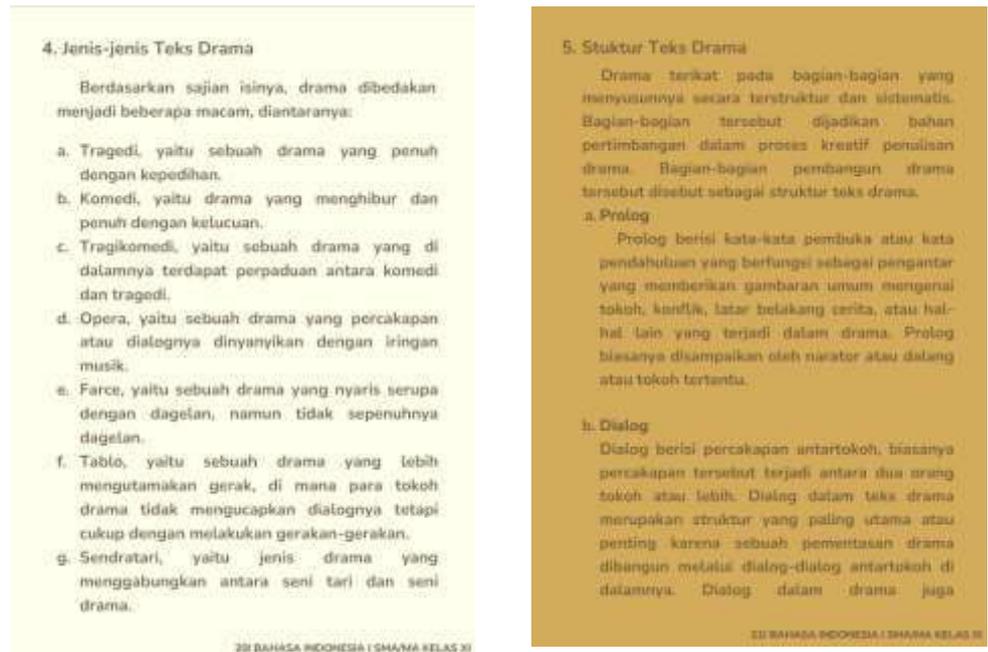


Gambar 4.32 Panduan Penggunaan dalam E-Modul interaktif

g. Materi

Materi pada e-modul interaktif memuat materi teks drama, mulai dari pengertian secara umum, unsur-unsur, jenis-jenis serta struktur yang terdapat dalam teks drama.





Gambar 4.33 Materi pada E-Modul Interaktif

h. Latihan soal

E-modul interaktif ini memuat dua latihan yang berbeda, pertama latihan dalam bentuk diskusi kelompok. Kedua adalah latihan mandiri yang dikerjakan oleh masing-masing peserta didik.



Gambar 4.34 Latihan pada E-Modul Interaktif

i. Ringkasan

Ringkasan dalam e-modul interaktif memuat seluruh materi yang sudah disajikan. Adanya ringkasan membantu peserta didik dalam mencari gagasan utama dalam menentukan ide pokok pada setiap sub materi.



Gambar 4.35 Ringkasan dalam E-Modul Interaktif

j. Refleksi

Refleksi pada e-modul interaktif bertujuan untuk melatih peserta didik mengungkapkan pendapat dan mengungkapkan aspirasi setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.



Gambar 4.36 Evaluasi dalam E-Modul interaktif

k. Glosarium

Bagian ini berfungsi untuk memberikan referensi secara lengkap tentang buku atau jurnal yang dijadikan sumber materi yang dicantumkan dalam e-modul interaktif.



Gambar 4.39 Tampilan Daftar Pustaka

3. Kelayakan pada E-Modul Interaktif

Sebelum e-modul interaktif ini dinyatakan layak, tentunya produk harus melewati tahap validasi para ahli. Para ahli yang terlibat diantaranya ahli materi, ahli bahasa dan juga ahli media. Karena sebelum ke tahap implementasi perlu adanya validasi, tujuannya untuk melakukan perbaikan pada produk hingga produk dinyatakan layak untuk digunakan di dalam kelas.

a. Validasi materi

Produk yang sudah divalidasi oleh ahli materi yang memiliki latar belakang sebagai salah satu pendidik di sekolah SMK Darmawan sekaligus penggiat teater. Berikut hasil validasi oleh ahli materi pada tabel berikut.

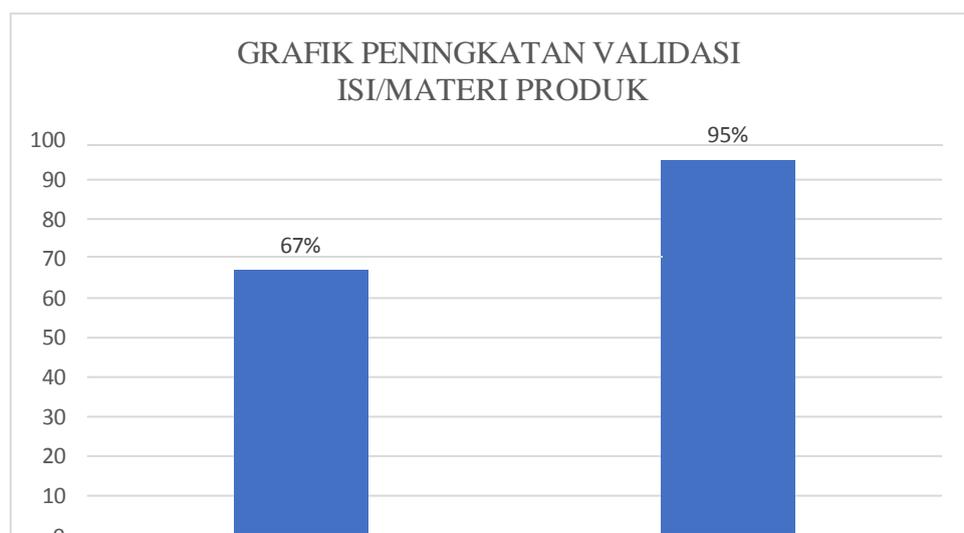
Tabel 4.4

HASIL AKUMULASI AHLI MATERI

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	I	II				
Materi	67	95	162	200	81%	sangat valid
Skor Keseluruhan	(162:200) X 100% = 81%					
Kriteria	80% - 100% (sangat valid)					

Hasil yang diperoleh oleh ahli materi mengalami peningkatan setelah revisi, dari 67% bertambah hingga 95%. Jika diakumulasikan dari hasil revisi mendapatkan total skor 162 dengan presentase 81%. Hasil tersebut termasuk kategori sangat valid, artinya e-modul interaktif dengan materi teks drama layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada penyajian kelayakan isi terdiri dari kesesuaian daftar isi dan peta konsep mendapatkan skor 4 dengan kategori baik sehingga kedua indikator tersebut mendapatkan kriteria *baik*. Selain itu, kesesuaian materi dengan CP, petunjuk penggunaan, ketepatan, kelengkapan dan kedalaman materi juga dinilai dalam proses validasi. Kedalaman materi membantu peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mempelajari teks drama. Selain itu kesesuaian isi, contoh dan juga istilah yang digunakan dalam e-modul mendapatkan penilaian, semua indikator tersebut mendapatkan skor 5 dengan kategori *sangat baik*. Tujuan dari adanya indikator tersebut untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan e-modul dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.



Grafik 4.1 Ahli Materi

Selain itu, pada bagian kelayakan penyajian diantaranya indikator pada konsistensi tata letak, ilustrasi yang digunakan, dan juga ringkasan pada materi, ketiga indikator tersebut mendapat skor 4 dengan kategori baik. Selain itu contoh teks yang digunakan, kesesuaian latihan yang digunakan, glosarium dan juga refleksi mendapatkan skor 5 dengan kategori *sangat baik*. Artinya contoh teks yang disajikan sudah sesuai dengan kesesuaian materi, latihan-latihan yang disertakan menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis. Selain itu adanya glosarium membantu peserta didik dalam memahami istilah-istilah yang terkandung dalam teks drama. Tak hanya itu, adanya refleksi pembelajaran pun membantu peserta didik dalam berpikir kritis, karena peserta didik diminta untuk menjelaskan kembali pembelajaran sesuai dengan pemahamannya. Hasil tersebut merupakan proses validasi kedua dengan ahli materi, artinya hasil tersebut merupakan validasi terakhir dari penilaian produk e-modul interaktif.

b. Validasi bahasa

Validator bahasa pada produk ini memiliki latar belakang sebagai salah satu dosen dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pakuan. Berikut hasil validasi ahli bahasa yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5

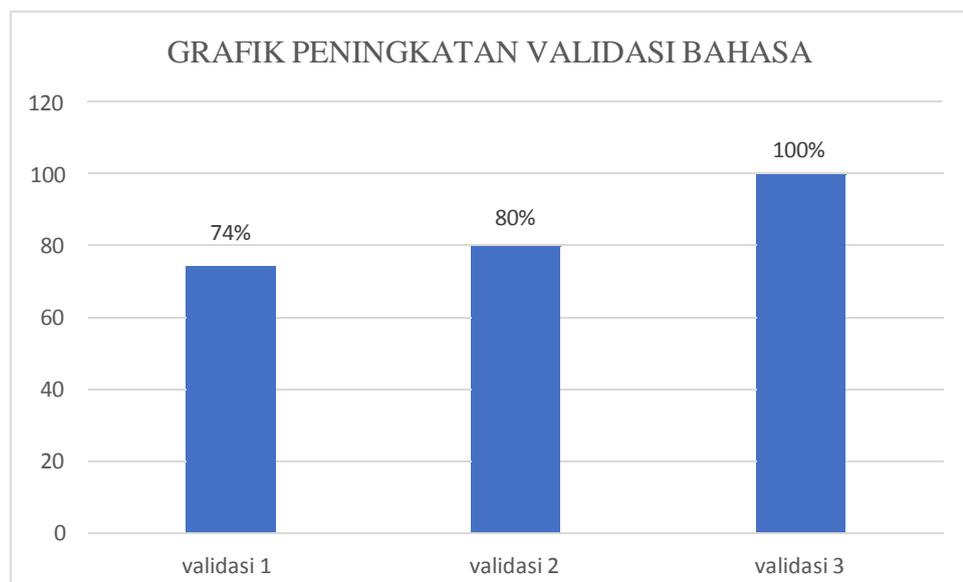
HASIL AKUMULASI AHLI BAHASA

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Ke-	Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
--------------------	-------------------	------------	---------------	------------	----------

	I	II	III				
Bahasa	74	80	100	254	300	85%	sangat valid
Skor	(254:300) X						
Keseluruhan	100% = 85%						
Kriteria	80% - 100%						
	(sangat valid)						

Hasil yang diperoleh oleh ahli bahasa mengalami peningkatan setelah revisi, dari 74% bertambah hingga 80% dan pada revisi ketiga memperoleh 100%. Jika diakumulasikan dari hasil revisi mendapatkan total skor 254 dengan presentase 85%. Hasil tersebut termasuk kategori sangat valid, artinya e-modul interaktif dengan materi teks drama layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada kelayakan kebahasaan ada beberapa indikator yang dinilai, mulai dari bahasa yang digunakan. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik serta tidak mengandung unsur SARA, kedua indikator tersebut mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat layak*. Peneliti menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami dengan sehingga membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dalam e-modul interaktif. Selanjutnya kesesuaian penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, huruf tebal dan huruf miring, indikator tersebut mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik*. Artinya penggunaan huruf dan juga tanda baca dalam e-modul interaktif sudah sesuai, sehingga layak untuk digunakan.



Grafik 4.2 Ahli Bahasa

Selain indikator tersebut, kalimat perintah pada latihan, istilah-istilah yang digunakan, kelengkapan ringkasan dan kesesuaian glosarium mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik*. Artinya bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami perintah pada latihan yang sudah dicantumkan dalam e-modul. Ringkasan yang disajikan pun sudah mencakup semua materi yang sudah dicantumkan. Hasil tersebut merupakan validasi ketiga dengan ahli bahasa.

c. Validasi media

Validator media pada produk ini memiliki latar belakang sebagai lulusan ilmu komputer serta menjadi salah satu guru di SMK Pesat Kota Bogor. Berikut hasil validasi ahli bahasa yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6

HASIL AKUMULASI AHLI MEDIA

Aspek Yang Dinilai	Skor Validasi Ke-		Skor Total	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	I	II				
Media	87	90	177	200	88%	sangat valid

Skor	(177:200) X				
Keseluruhan	100% = 88%				
Kriteria	80% - 100% (sangat valid)				

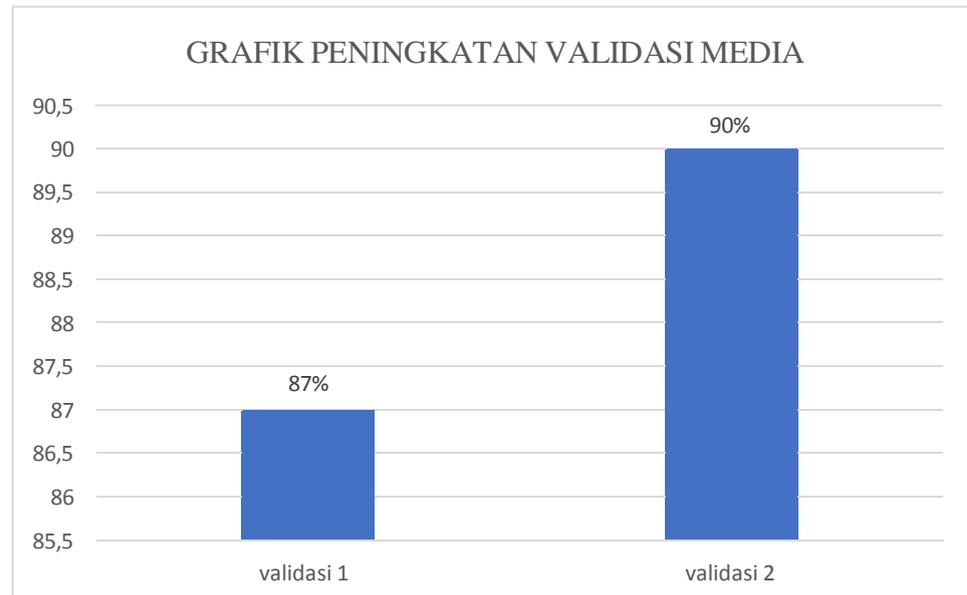
Hasil yang diperoleh oleh ahli bahasa mengalami peningkatan setelah revisi, dari 87% bertambah hingga 90%. Jika diakumulasikan dari hasil revisi mendapatkan total skor 177 dengan presentase 88%. Hasil tersebut termasuk kategori sangat valid, artinya e-modul interaktif dengan materi teks drama layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada validasi dengan ahli media ada beberapa indikator penilaian produk yang dilakukan, desain sampul dan juga desain isi pada e-modul interaktif. Kesesuaian tata letak sampul, dan komposisi warna pada sampul mendapatkan skor 4 dengan kriteria *baik*, selain itu huruf yang digunakan pada sampul dan juga gambar yang digunakan mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik*, artinya kedua indikator tersebut sudah sesuai dengan materi teks drama.

Pada bagian desain isi, pada konsistensi tata letak mendapatkan skor 3 dengan kriteria cukup, artinya tata letak yang digunakan sudah cukup baik. Selain itu, ada indikator yang mendapatkan skor 4 dengan kriteria baik, diantaranya desain isi e-modul sangat menarik, tampilan e-modul, kemudahan dalam mengakses video, kemudahan dalam mengakses batang kode yang ada dalam e-modul. Artinya isi modul sudah cukup menarik dan juga batang kode yang dicantumkan cukup mudah untuk diakses oleh peserta didik.

Namun, ada juga beberapa indikator yang mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik*. Diantaranya komposisi warna dengan kejelasan materi, konsistensi penggunaan huruf, kesesuaian warna huruf, kesesuaian gambar dan video yang digunakan. Artinya tulisan pada e-modul bisa dibaca dengan jelas, warna dan *background* yang digunakan juga mendukung kejelasan penampilan serta kejelasan dalam penyajian video dalam e-modul

interaktif. Hasil tersebut merupakan pertemuan kedua dengan ahli media sebelum e-modul interaktif digunakan dalam pembelajaran.



Grafik 4.3 Ahli Media

4. Efektivitas pada E-Modul Interaktif

Pada pengujian keefektifan e-modul interaktif, peneliti memberikan angket respons yang diberikan kepada pendidik (20 pertanyaan) dan juga peserta didik (20 pertanyaan). Instrumen ini juga diberikan ketika pembelajaran telah berakhir, sehingga instrumen disusun untuk mendapatkan data respons pada e-modul interaktif yang sudah digunakan di dalam kelas. Hasil respons pendidik mendapatkan presentase 100% dengan kriteria sangat valid.

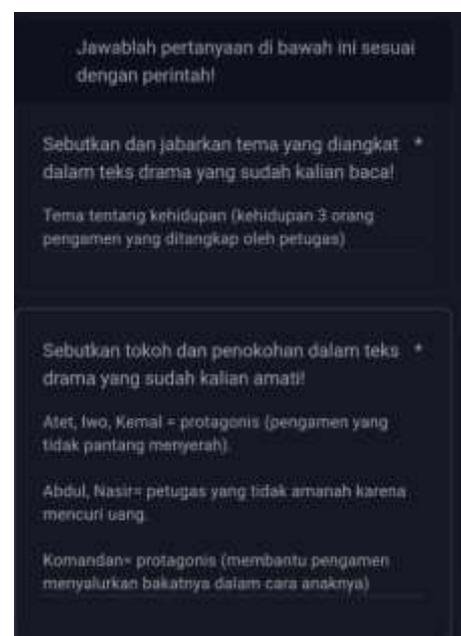
Pada hasil respons pendidik ada beberapa penilaian yang dilakukan, diantaranya yaitu isi materi yang mudah dipahami oleh peserta didik mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik*, artinya materi yang sudah disertakan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu kesesuaian CP, TP dan materi, petunjuk penggunaan, dan juga contoh teks yang diberikan. E-modul interaktif ini bisa dikatakan efektif karena pendidik memberikan 5 poin pada instrumen kesesuaian materi dan juga latihan yang diberikan dalam e-modul. Pada instrumen selanjutnya pendidik

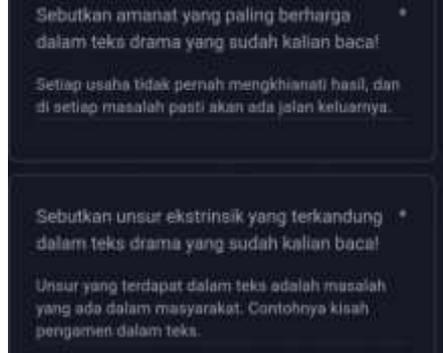
memberikan masing-masing indikator dengan poin 5 dengan kriteria *sangat valid*, artinya kedalaman materi dan kejelasan materi sudah sesuai sehingga memudahkan peserta didik dalam menggunakan e-modul interaktif. Selain itu, kesesuaian pemilihan *background*, gambar yang disertakan, komposisi warna mendapatkan skor 5 dengan kriteria *sangat baik* sehingga e-modul interaktif ini cukup menarik minat belajar peserta didik karena adanya visual yang disertakan dalam e-modul interaktif.

Selain pendidik, ada 36 peserta didik yang mengisi angket respons dalam bentuk *google form*. Hasil dari angket tersebut mendapatkan skor 80% dengan kriteria sangat valid. Ada beberapa penilaian yang disertakan dalam angket respons, diantaranya e-modul memiliki tampilan yang menarik, dari 36 peserta didik 63,9% memberikan skor 4 dengan kriteria *baik*. Artinya peserta didik menganggap bahwa e-modul interaktif ini memiliki tampilan yang menarik, mulai dari gambar, dan juga komposisi warna. Selain itu penilaian terhadap kelengkapan dan kejelasan materi mendapatkan 47,2% dengan kriteria *baik* dan 38,9% dengan kriteria *sangat baik*, artinya peserta didik menganggap bahwa materi yang sudah dicantumkan dalam e-modul sudah lengkap, jelas juga mudah dipahami. Selain itu e-modul mendapatkan 44,4% dengan kriteria *sangat baik* pada penilaian **‘peserta didik baru merasakan pengalaman belajar menggunakan bahan ajar e-modul interaktif’**.

berikut merupakan hasil pembelajaran dengan implementasi e-modul interaktif di dalam kelas.

5.





Gambar 4.40 Kegiatan Diskusi Kelompok

Pada kegiatan diskusi kelompok, semua peserta didik dapat bekerja sama dengan baik, semua kelompok bisa menjawab pertanyaan dengan baik. Selain adanya diskusi ini, pembelajaran dilanjutkan dengan kegiatan mengisi latihan mandiri, pada kegiatan ini peserta didik mampu mengisi dengan baik. Adanya latihan secara diskusi dan mandiri dalam kelompok membantu peserta didik dalam berpikir kritis dan juga kolaborasi, selain itu peserta didik pun diminta untuk bisa komunikatif dalam bekerja sama dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan. Selain itu, di akhir kegiatan pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengisi evaluasi untuk memperkuat pemahaman terhadap materi yang sudah diberikan.

Results by student

Student	Submitted	Correct	Incorrect	Time
M.Lutpi.Syawal	8:06 - 30 May 2024	10	0	1:14
M Luthfi	8:57 - 30 May 2024	10	0	3:24
Muhamad Fadli	8:58 - 30 May 2024	10	0	4:35
SEI saha	8:57 - 30 May 2024	10	0	5:55
muhammad feri firdaus	9:01 - 30 May 2024	10	0	8:19
Abdul azis	9:01 - 30 May 2024	9	1	1:28
M NAGIB	9:03 - 30 May 2024	9	1	1:41
Jihad Akbar	8:53 - 30 May 2024	9	1	2:45
ning lisa Fitriyani	8:59 - 30 May 2024	9	1	3:16
Mega Susilawati (Ceginya Mark Lee)	8:56 - 30 May 2024	9	1	3:38
Wulidzah Almun zahroya	8:55 - 30 May 2024	9	1	3:44
dini uti napsiah	8:55 - 30 May 2024	9	1	3:58
nurjamilah	8:57 - 30 May 2024	9	1	5:25
Ghea Kayla Gustawan	8:57 - 30 May 2024	9	1	5:27
Samsul Muin Apriliyadi	9:03 - 30 May 2024	9	1	6:29
Fazriyansyah	9:02 - 30 May 2024	8	2	2:39
Ranum Pratwi	8:53 - 30 May 2024	8	2	3:03
Muhammad Mahdi Alfirri	8:57 - 30 May 2024	8	2	3:33

Gambar 4.41 Hasil Evaluasi Pembelajaran

Hasil diskusi kelompok dan tugas mandiri, juga hasil evaluasi dapat dinyatakan bahwa peserta didik dapat memahami dan mampu menganalisis baik dari unsur-unsur dan juga struktur dari teks drama. Pada akhir pembelajaran peserta didik juga diminta untuk mengisi refleksi pembelajaran, tujuannya untuk mengetahui respons peserta didik selama pembelajaran.



Gambar 4.42 Respons Refleksi Pembelajaran

Dari respons peserta didik terhadap refleksi pembelajaran adalah peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih mudah dan praktis, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih efektif. Jika melihat respons pendidik dan juga peserta didik selama proses implementasi, dapat dilihat jika pendidik juga peserta didik memiliki ketertarikan yang pada e-modul interaktif ini. Selain itu, e-modul juga hadir untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi, dan juga memberikan kemudahan kepada penggunanya. Selain itu, e-modul memberikan manfaat dalam jangka panjang bagi pendidik dan juga peserta didik dan dapat dikembangkan dengan baik.

Setelah tahap implementasi, terakhir dalam model ADDIE yaitu tahap evaluasi. Melalui tahap perancangan, peneliti melakukan evaluasi pada proses validasi produk yang dijadikan catatan agar produk memperoleh kriteria layak dan sangat valid untuk digunakan. Peserta didik diberikan angket respons terhadap e-modul interaktif yang sudah diberikan. Kedua hasil angket respons memenuhi kategori sangat valid, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul interaktif dengan materi teks drama layak untuk digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas.

E. Keterbatasan

Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (RnD) atau pengembangan. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa e-modul interaktif dengan materi teks drama. Namun, dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yang dirasakan oleh peserta didik. Pada saat tahap implementasi di dalam kelas, beberapa peserta didik kesulitan untuk mengakses e-modul karena *website* yang berat sehingga beberapa *provider* mengalami masalah karena jaringan yang kurang mendukung, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengakses e-modul interaktif. Waktu penelitian dilakukan dilakukan dari bulan November tahun 2023 hingga bulan Juni 2024.

BAB V

SIMPULAN, SARAN, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan dan pembahasan yang sudah dijabarkan di atas pada hasil penelitian pengembangan e-modul interaktif dalam pembelajaran teks drama kelas XI SMAN 1 Cijeruk Kabupaten Bogor, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan e-modul interaktif pada materi teks drama dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) menciptakan produk berupa bahan ajar digital berupa e-modul interaktif yang bisa diakses melalui kode batang atau pun *link*. E-modul interaktif ini terdiri dari sampul, prakata, daftar isi, panduan penggunaan, peta konsep serta materi teks drama beserta contohnya. Selain itu e-modul interaktif ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan soal yang dikerjakan secara kelompok dan juga mandiri, dilengkapi dengan refleksi pembelajaran, rubrik penilaian, glosarium dan juga daftar pustaka. Latihan-latihan yang disertakan dalam e-modul dapat membantu siswa dalam mempelajari teks drama. Tidak hanya itu, pengembangan e-modul interaktif ini mendapatkan respons yang *sangat baik* oleh peserta didik maupun oleh pendidik.
2. Perancangan desain yang dilakukan dalam pengembangan e-modul interaktif disesuaikan dengan rancangan penyusunan e-modul yang telah disusun oleh peneliti. Selanjutnya e-modul mengalami tahap pengembangan kemudian dilakukan validasi oleh ke tiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan ahli media. Validasi terhadap ahli materi dan media dilakukan sebanyak 2 kali, sedangkan ahli bahasa dilakukan sebanyak 3 kali.
3. Hasil yang diperoleh oleh validator ahli materi sebanyak 81%, sedangkan hasil validasi dari ahli bahasa sebanyak 85% dan ahli media sebanyak 88%. Ketiga hasil tersebut dinyatakan sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas.
4. Selain hasil validasi, terdapat hasil respons dari pendidik dan juga peserta didik. Hasil yang diperoleh dari respons pendidik sebanyak 100% dengan

kategori sangat valid, sedangkan hasil respons peserta didik sebanyak 80% dengan kategori *sangat valid*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dibuat, terdapat beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Pendidik bisa memanfaatkan e-modul interaktif ini sebagai bahan ajar yang sudah disediakan di sekolah.
2. E-modul interaktif ini berisi materi teks drama saja, sehingga perlu dikembangkan untuk materi bahasa Indonesia lainnya.
3. E-modul interaktif dengan materi teks drama ini disusun sesuai dengan karakteristik kelas XI-9 di sekolah SMAN 1 Cijeruk, jika dilakukan penyebarluasan perlu dilakukan uji coba kembali.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, kesimpulan serta saran yang sudah dicantumkan di atas, terdapat beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Produk e-modul interaktif yang sudah dikembangkan dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran, misalnya e-modul interaktif ini bisa dikembangkan kembali untuk materi bahasa Indonesia lainnya.
2. Produk e-modul interaktif dengan materi teks drama berbasis *fliphtml5* ini cukup berat, sehingga peneliti menyarankan penggunaannya untuk menggunakan provider dengan internet yang stabil.
3. Penelitian pada pengembangan e-modul interaktif dengan model ADDIE diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang serupa atau bahkan menggunakan model lain untuk penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Alfianika, N., & Sitohang, K. (2022). Validitas Pengembangan Rubrik Penilaian Menulis Paragraf Narasi dan Deskripsi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(2), 223–235. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i2.5592>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan e-modul interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Hary Wahyudi, I., & Bintoro, J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Basic Digital*.
- Kosasih, M. Pd., Dr. E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar - Dr. E. Kosasih, M.Pd. - Google Books. *Pengembangan Bahan Ajar*, 270. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=UZ9OEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=bahan+ajar&ots=Wq0yLIP0bu&sig=tvX9nWNYU6LlyPXaKzmanSkDzus&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Magdalena, I., Khofifah, A., & Auliyah, F. (2023). *Bahan Ajar*. 2(5), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Malahayati, E. N., & Zunaidah, F. N. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mata Kuliah Kurikulum. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6218–6226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1802>
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Muthohir, S. K. M. Kom., Moh. (2021). *Mudah Membuat Web Bagi Pemula*.
- Nasruddin, Merris M. S., D., Makruf, S. A., Darmawan, I. P. A., Herman, Eka Sari, M., Jumiyati, S., Yanti, S., Hidayat, L., Akbar, Muh. R., & Purwanto, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar - Nasruddin, Dina Merris Maya Sari, Syahdara Anisa Makruf, I Putu Ayub Darmawan, Herman, Meilida Eka Sari, Sri Jumiyati, Sri Yanti, Luqman Hidayat,

- Muh. Rijalul Akbar, Hary Purwanto - Google Books. *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Nurmala, T. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital Pada Materi Mitigasi Bencana Fase F di SMA N 1 Candung Kabupaten Agam*.
- Nurokhmah, Dra. (2019). *E-modul Bahasa Indonesia Teks Drama*.
- Oktavia, B., Zainul, R., & Putra, A. (2019). *Pengenalan dan Pengembangan E-Modul Bagi Guru-Guru Anggota MGMP Kimia Dan Biologi Kota Padang Panjang*.
- Partono, P., Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41–52. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i1.35810>
- Pebriyanti, E. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Intonasi Peserta Didik Tunarungu Kelas X Melalui Apresiasi Naskah Drama di SLB B Pangudi Luhur*.
- Qotimah, I., & Mulyadi, D. (2021). *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling Kriteria Pengembangan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh Artikel info*. 4(2), 125–131.
- Rohana, & Indah, N. (2021). *Seni drama*.
- Rossa M., D., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas VI Sekolah Dasar*.
- Sintia, R., Pratami, F., & Fitriyah, L. (2023). *Pengembangan E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya* (Vol. 5, Issue 2). Oktober.
- Sumarni, M. Pd., Dr. S. (2019). *Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*.
- Syamsuddin, R., & Sari, N. I. (2021). *Buku Seni Drama*. <https://www.researchgate.net/publication/350955773>
- Talitha, S., Rosdiana, R., & Hilal Mukhtar, R. (2023). *Swarna Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor* (Vol. 2, Issue 1).
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Trisnawardani, S. J. (2020). *Pengembangan Media Digital Question Cards pada Materi Teks Drama Kelas VIII SMP PGRI 01 Batu*.

Lampiran 6 Surat Observasi

	YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> <small>Jalan Pakuan Kotak Pos 452, E-mail: fkip@umpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor</small>
Nomor : 7288/WADEK I/FKIP/XI/2023	13 November 2023
Perihal : Observasi	
Yth. Kepala SMAN 1 CIJERUK di Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:	
Nama	: NUNING WAHYUNI
NPM	: 032120028
Program Studi	: PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
Izin mengadakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.	
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.	
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan Dr. Sandi Budiana, M.Pd. NIK. 11006025469	

© 2013 Yayasan Pakuan Siliwangi

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian

	<p>YAYASAN PAKUAN SILIWANGI UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i> <small>Jalan Pakuan Ketuk Pos 452, E-mail: itp@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375628 Bogor</small></p>
Nomor : 8202/WADEK I/FKIP//2024	15 Mei 2024
Perihal : Izin Penelitian	
Yth. Kepala SMAN 1 Cijeruk Universitas Pakuan Tempat	
Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :	
Nama : NUNING WAHYUNI NPM : 032120028 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA Semester : Delapan	
Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 27 s.d. 31 Mei mengenai: PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TEKS DRAMA KELAS XI SMAN 1 CIJERUK KABUPATEN BOGOR	
Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.	
Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.	
a.n Wakil Dekan Bidang Akademik dan kemahasiswaan  Dr. Sandi Budiana, M.Pd. NIK: 1.1006025469	

Lampiran 8 Surat Sekolah

	<p>PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH 1 SMA NEGERI 1 CIJERUK Jl. K.H. Halimi Gegerbitung Honglu Rt 04/04 Desa Cijeruk kec. Cijeruk Kab. Bogor 16740 e-mail - Situs : http://smancijeruk.webts.com</p>
<p>SURAT REKOMENDASI Nomor : 0336/PK.03.03.01/SMAN 1 CIR/V/2024</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Cijeruk Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat, menerangkan bahwa nama di bawah ini :</p>	
Nama	: Nuning Wahyuni
NPM	: 032120028
Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Universitas	: FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
<p>Telah melaksanakan Penelitian di SMA Negeri 1 Cijeruk Kabupaten Bogor Provinsi Jawa barat, Mengenai <i>"Pegembangan E-Modul Interaktif Dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas XI SMAN 1 Cijeruk"</i></p>	
<p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Cijeruk, 30 Mei 2024 Kepala SMAN 1 Cijeruk</p>	
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="text-align: center;">  <u>Hj. Zul Rohaeni, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 197002211994122001 </div> </div>	



**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
SMA NEGERI 1 CIJERUK**

NPSN : 20271050 NSS :30.1.02.02.02.28.154
Jl. K.H. Halmi Gegebitung Hongbu Rt 04/04 Desa Cijeruk kec. CijerukKab. Bogor 16740
e-mail : smanegericijeruk1@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 0474/TU.01.02/SMAN/VIII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SMAN 1 Cijeruk menyatakan bahwa produk E-Modul Interaktif dengan materi Teks Drama kelas XI yang diberikan oleh Nuning Wahyuni dari Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pakuan telah digunakan dalam pembelajaran di sekolah SMAN 1 Cijeruk.

Demikian pernyataan ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 2 Agustus 2024



Hr. Ani Rohaeni, S.Pd., M.Pd.

NIP 197012071994122001

Lampiran 9 Surat Validasi Ahli

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>	
	Nomor : 615/WADEK I/FKIP/V/2024 Perihal : Permohonan Validator Data	14 Mei 2024
Yth. Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd. Dosen FKIP Universitas Pakuan Bogor		
Dengan hormat,		
Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:		
Nama : Nuning Wahyuni NPM : 032120028 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia		
kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.		
Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.		
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  Dr. Sanda Budiana, M.Pd. NIK. 1.1006 025 469		
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id		
		



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 615/WADEK I/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

14 Mei 2024

Yth. Kepala SMK Darmawan
 di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Nuning Wahyuni
 NPM : 032120028
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Angga Yuda Septiyan, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Dr. Sandi Buchana, M.Pd.
 NIK 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 615/WADEK I/FKIP/V/2024
 Perihal : Permohonan Validator Data

14 Mei 2024

Yth. Kepala SMK Pesat
 di Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Nuning Wahyuni
 NPM : 032120028
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Raenal Apriansyah, S.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


 Dr. Sandy Budiana, M.Pd.
 NIP. 1.1006 025 469

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email: fkip@unpak.co.id

