

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari delapan uraian subbab, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) kegunaan penelitian dan pengembangan, (5) penegasan istilah, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) sistematika pembahasan. Penjabaran dari delapan subbab tersebut adalah sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era *Society 5.0* akan berdampak pada kehidupan manusia. Salah satu bidang yang terdampak oleh perkembangan teknologi di era *Society 5.0* ini adalah bidang pendidikan. Pada era *Society 5.0* dunia pendidikan memiliki inovasi baru dalam mengembangkan model-model pembelajaran kreatif melalui pemanfaatan teknologi.² Oleh karena itu, pengembangan terhadap teknologi yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan. Pengembangan yang diperlukan tidak hanya berfokus pada cara mengajar dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif saja. Akan tetapi, pengembangan terhadap bahan ajar berbasis teknologi juga harus diperhatikan agar kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu komponen yang harus dipersiapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era *Society 5.0* adalah konsep pembelajaran *futuristic*, yaitu menerapkan kegiatan

² Arjunaita, 'Pendidikan di Era Revolusi Industri 5.0', Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, (2020).

pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi saja, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi sehingga dapat mendukung terciptanya masyarakat *Society 5.0*. yang berkualitas.³

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era *Society 5.0* tentunya dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar digital. Bahan ajar digital merupakan perangkat pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan komputer untuk menggabungkan berbagai macam jenis media menjadi satu kesatuan yang utuh.⁴ Bahan ajar yang dirancang berdasarkan kecanggihan teknologi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan bahan ajar klasik berbentuk buku atau cetak. Keunggulan tersebut diantaranya adalah memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga dapat digunakan untuk belajar dimana saja dan kapan saja, dapat meminimalisir penggunaan kertas sehingga sesuai dengan prinsip ramah lingkungan, dapat meningkatkan efisiensi karena peserta didik tidak perlu mengeluarkan biaya lebih untuk membeli buku atau mencetak materi pembelajaran, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena bahan ajar digital dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti gambar, audio, dan video. Selain itu, bahan ajar digital juga diharapkan dapat meringankan beban peserta didik saat pergi ke sekolah karena mereka tidak perlu membawa buku cetak berukuran tebal dan berat di dalam tasnya.⁵

Bahan ajar digital memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah modul elektronik. Modul elektronik merupakan bentuk modifikasi dari modul cetak yang

³ Desi, Rosa Ria, 'Guru Kreatif di Era Society 5.0', (2020).

⁴ Kosasih, 'Pengembangan Bahan Ajar', Jakarta: PT. Bumi Aksara, (2021).

⁵ Lilis, 'Pengembangan Bahan Ajar Digital pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X', Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 6 No. 2 (2019), hlm 156-168.

dipadukan dengan kecanggihan teknologi sehingga dapat menghasilkan bahan ajar digital yang memuat materi pembelajaran dengan konsep multimedia seperti teks, visual, audio, dan audio-visual.⁶ Modul elektronik merupakan bahan ajar digital yang disusun secara terstruktur berdasarkan materi yang telah ditentukan, sehingga dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik.⁷ Selain itu, modul elektronik juga dipandang sebagai bahan ajar yang menarik dan memuat aspek kognitif yang baik⁸. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diketahui bahwa modul elektronik bisa dijadikan sebagai salah satu pilihan alternatif yang dapat digunakan dalam berinovasi mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis digital di era *Society 5.0* ini.

Pengembangan bahan ajar berbasis digital berupa modul elektronik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk memberikan inovasi baru agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga mereka dapat menguasai keterampilan menyimak serta membaca dengan baik dan benar sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Selain itu, dengan adanya pengembangan modul elektronik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat. Motivasi belajar merupakan bentuk usaha peserta didik dalam menumbuhkan keinginan untuk belajar yang berpengaruh pada ketercapaian tujuan pembelajaran.⁹

⁶ Herawati, N. S., & Muhtadi, Ali, 'Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif pada Pelajaran kimia Kelas XI SMANita', Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Vol. 5 No. 2 (2018), hlm. 180-191.

⁷ Apoko, Tri Wintolo, dkk, 'Panduan Pembuatan Modul Pembelajaran Berbasis Digital', Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pengajaran Universitas Muhammadiyah, (2021).

⁸ Oktavia, Budhi dkk, 'Pengenalan dan Pengembangan E-Modul bagi Guru-Guru Anggota MGMP Kimia dan Biologi Kota Padang Panjang', (2018).

⁹ Sardiman, AM, 'Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar', Jakarta: Rajawali Press, (2016).

Berkaitan dengan hal tersebut, ditinjau dari hasil analisis kebutuhan, observasi, dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di MTsN 3 Blitar, ditemukan fakta bahwa para guru Bahasa Indonesia yang ada di MTsN 3 Blitar belum ada yang menggunakan bahan ajar berbasis digital untuk menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu terjadi adalah pengembangan bahan ajar berbasis digital membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan keahlian khusus untuk menyusun materi serta merancang desain-desain yang menarik. Maka dari itu, para guru yang ada di sekolah tersebut lebih memilih untuk memanfaatkan bahan ajar cetak yang telah disediakan oleh pemerintah sehingga bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut masih kurang bervariasi.

Selain permasalahan tentang bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis digital, di MTsN 3 Blitar ini juga ditemukan fakta lain bahwa masih terdapat permasalahan terkait dengan ketersediaan bahan ajar Bahasa Indonesia yang jumlahnya masih terbatas, terutama untuk kelas IX. Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak perpustakaan sekolah, diketahui bahwa jumlah keseluruhan buku Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai bahan ajar untuk kelas IX hanya tersedia sekitar 60 buku dengan rincian 30 buku berjudul *Piawai Berbahasa Indonesia 3 untuk SMP/MTs Kelas IX* terbitan Erlangga dan 30 buku lainnya dengan judul *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas IX* terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Jumlah buku Bahasa Indonesia yang tersedia di MTsN 3 Blitar belum sebanding dengan jumlah peserta didik kelas IX yang ada di sekolah tersebut. Jumlah rata-rata peserta didik di setiap kelas sebanyak 32 orang dengan jumlah

kelas sebanyak 10. Jika dijumlahkan secara keseluruhan, maka total peserta didik kelas IX di MTsN 3 Blitar sebanyak 320 orang. Apabila bahan ajar yang ada tidak ditambah, maka dapat dipastikan bahwasannya kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan tidak akan berjalan dengan efektif dan maksimal.

Keterbatasan jumlah bahan ajar tersebut membuat peserta didik harus berbagi buku dengan teman sebangkunya pada saat kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Hal tersebut mengakibatkan banyak peserta didik yang memilih untuk tidak mencatat materi dan hanya mencontek tugas yang dikerjakan oleh teman sebangkunya karena mereka merasa tidak nyaman untuk menggunakan buku secara bersamaan. Selain permasalahan tersebut, setelah kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia selesai, peserta didik diharuskan mengembalikan lagi buku-buku Bahasa Indonesia tersebut ke perpustakaan agar dapat digunakan oleh kelas yang lain. Permasalahan tersebut mengakibatkan peserta didik tidak memiliki bahan ajar tambahan yang dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk belajar Bahasa Indonesia di rumah. Peserta didik kelas IX seharusnya diberikan bahan ajar Bahasa Indonesia yang mencukupi sebagai bekal untuk menunjang kegiatan pembelajaran selama di sekolah dan di rumah sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal serta dapat menghadapi ujian kelulusan sekolah dengan baik.

Materi Bahasa Indonesia yang diajarkan untuk kelas IX SMP/MTs ada enam bab. Salah satunya adalah materi teks cerpen. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peserta didik kelas IX di MTsN 3 Blitar masih kesulitan ketika diminta oleh guru untuk melakukan identifikasi terhadap unsur pembangun teks cerpen dalam buku ajar yang digunakan oleh sekolah tersebut.

Salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengidentifikasi teks cerpen adalah penyajian teks cerpen yang ada di dalam buku ajar tersebut kurang menarik. Teks cerpen yang dimasukkan dalam bahan ajar tersebut hanya berupa sajian teks yang sangat panjang dan tidak dilengkapi dengan gambar visual yang menarik. Hal tersebut menyebabkan peserta didik malas untuk membaca sehingga mereka hanya melakukan metode baca sekilas yang berakibat pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap isi teks cerpen yang dibaca.

Dalam mempelajari materi teks cerpen peserta didik memerlukan bahan ajar yang memuat gambaran cerita secara jelas dan nyata agar memudahkan mereka dalam mengidentifikasi unsur-unsur pembangun yang terkandung di dalamnya. Buku paket yang digunakan oleh peserta didik seharusnya memiliki tampilan visual yang menarik, materinya jelas, ringkas, menggunakan bahasa yang sederhana, serta berisi sajian materi yang berorientasi pada penyelesaian masalah.¹⁰ Konsep bahan ajar tersebut disesuaikan dengan arahan yang ada dalam Kurikulum 2013, yaitu peserta didik diharapkan dapat menggali sendiri materi yang akan dipelajari.

Contoh-contoh teks cerpen bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter dalam bahan ajar yang digunakan di MTsN 3 Blitar jumlahnya juga masih terbatas. Pendidikan karakter sudah menjadi paradigma dalam Kurikulum 2013, sehingga kompetensi yang dimiliki peserta didik harus diintegrasikan dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Oleh karena itu, bahan ajar yang ada di sekolah juga harus disesuaikan dengan aturan yang ada di dalam kurikulum tersebut agar proses penanaman nilai-nilai pendidikan karakter dalam diri peserta didik dapat terwujud.

¹⁰ Putri, W., Sudirman, S., & Khair, B. N, 'Kualifikasi Buku Siswa SD Kelas III Kurikulum 2013', *Journal of Classroom*, (2022).

Memasukkan unsur-unsur nilai pendidikan karakter ke dalam materi teks cerpen menjadi salah upaya yang dapat dilakukan guna menanamkan karakter yang baik dan cakap dalam diri peserta didik. Nilai-nilai pendidikan karakter dapat disisipkan dalam teks cerpen melalui penggambaran sifat-sifat dan perilaku yang diperankan oleh para tokoh serta amanat yang terkandung dalam cerita. Setelah membaca teks cerpen bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter, peserta didik diharapkan dapat memahami tentang perilaku-perilaku baik yang seharusnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta perilaku-perilaku buruk yang harus dihindari agar mereka tidak terjerumus ke dalam hal-hal negatif yang menyimpang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk memilih judul penelitian “Pengembangan Modul Elektronik pada Materi Teks Cerpen Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas IX”. Tujuan dari pengembangan bahan ajar ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar Bahasa Indonesia yang menarik dan praktis, khususnya pada materi teks cerpen agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sehingga kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Latar belakang peneliti memilih MTsN 3 Blitar sebagai lokasi penelitian dikarenakan pada saat melakukan kegiatan magang, peneliti menemukan fakta bahwa bahan ajar yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut jumlahnya masih sangat terbatas dan masih menggunakan bahan ajar berbasis cetak. Selain itu, jumlah bahan ajar yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter di sekolah tersebut jumlahnya juga masih sedikit.

Ada beberapa hal yang mendasari pentingnya pengembangan bahan ajar dalam penelitian ini, yaitu (1) pengembangan bahan ajar ini didasarkan pada perkembangan peradaban manusia yang sudah memasuki era *Society 5.0* sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran, (2) bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti memuat materi yang didasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Kurikulum 2013 yang meliputi aspek kognitif, pedagogis, dan psikomotorik, (3) bahan ajar ini juga dilengkapi dengan materi-materi yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter seperti yang tercantum dalam Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada satuan pendidikan formal. Jadi, dengan adanya pengembangan bahan ajar ini, diharapkan pendidik dan peserta didik memiliki sumber belajar tambahan terkait materi teks cerpen yang menarik, sistematis, dan berkualitas sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan berdasarkan uraian masalah yang ada pada latar belakang sebagai berikut.

- (1) Bahan ajar Bahasa Indonesia yang ada di MTsN 3 Blitar jumlahnya masih sangat terbatas.
- (2) Bahan ajar materi teks cerpen yang digunakan di MTsN 3 Blitar belum dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara maksimal.
- (3) Para guru belum bisa memanfaatkan perkembangan teknologi secara maksimal untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif.

Terdapat beberapa hal yang dibatasi dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam materi teks cerpen.
- (2) Produk bahan ajar yang dihasilkan berupa modul elektronik berbentuk *flipbook* yang berisi materi-materi terkait teks cerpen.
- (3) Penelitian dan pengembangan bahan ajar ini hanya difokuskan pada KD. 3.5 berikut ini.

KD. 3.5 Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar.

2. Rumusan Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan berdasarkan latar belakang yang telah dibuat sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pengembangan modul elektronik pada materi teks cerpen bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas IX?
- (2) Bagaimana uji kelayakan modul elektronik pada materi teks cerpen bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas IX?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui pengembangan modul elektronik pada materi teks cerpen bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas IX.
- (2) Untuk mengetahui uji kelayakan modul elektronik pada materi teks cerpen bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas IX.

D. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menghasilkan produk bahan ajar inovatif sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta dapat memberikan dampak positif secara teoretis dan praktis bagi pendidik maupun peserta didik.

(1) Kegunaan Teoretis

Ditinjau dari kegunaan secara teoretis, penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut.

- a. Berkontribusi sebagai sumber pengetahuan dan referensi bagi penelitian serupa pada masa mendatang.
- b. Berkontribusi dalam perkembangan pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi teks cerpen.

(2) Kegunaan Praktis

Ditinjau dari kegunaan secara praktis, penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut.

a. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti melahirkan sebuah produk bahan ajar digital yang menarik dan inovatif sehingga dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan variatif serta dapat menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Bahan ajar yang diteliti dan dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan adanya bahan ajar yang menarik diharapkan motivasi dan minat belajar peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai penunjang sarana dan prasarana pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan mutu dan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai rujukan oleh penelitian serupa, yakni terkait dengan pengembangan bahan ajar.

E. Penegasan Istilah

a. Penegasan Konseptual

(1) Modul Elektronik Berbentuk *Flipbook*

Modul elektronik berbentuk *flipbook* merupakan bahan ajar yang dirancang menyerupai buku berbentuk lembaran kertas dengan ukuran 21 x 28 cm.¹¹

(2) Teks Cerita Pendek (Cerpen)

Cerpen merupakan karya sastra fiksi yang dikemas dalam bentuk cerita singkat dan berisi tentang kisah kehidupan masyarakat dari segi baik maupun buruknya sehingga pembaca dapat mengambil makna positif yang terkandung di dalamnya.¹²

(3) Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu langkah yang dilakukan untuk memberikan pedoman kepada peserta didik dalam mengolah pikiran, hati, rasa, raga, dan karsa dengan tujuan agar semua peserta didik dapat berperilaku baik sesuai dengan nilai-nilai moral yang berlaku.¹³

¹¹ Nurseto, T, 'Membuat Media Pembelajaran yang Menarik, Jurnal Ekonomi dan Pendidikan', Vol. 8 No. 1 (2011), hlm 19-35.

¹² Dalman, 'Penulisan Populer' Jakarta: Rajawali Pers, (2015).

¹³ Samani, M., & Hariyanto, 'Konsep dan Model Pendidikan Karakter', Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, (2016).

b. Penegasan Operasional

(1) Modul Elektronik Berbentuk *Flipbook*

Modul elektronik berbentuk *flipbook* merupakan bahan ajar yang berbentuk seperti buku, akan tetapi didesain secara khusus menggunakan bantuan teknologi untuk memuat materi pembelajaran, latihan soal, dan instrumen penilaian. Selain itu, modul elektronik berbentuk *flipbook* juga dilengkapi dengan animasi, gambar, audio, dan video yang menarik sehingga dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

(2) Teks Cerita Pendek (Cerpen)

Teks cerpen merupakan salah satu bentuk karya sastra yang di dalamnya menggambarkan tentang kisah seorang tokoh pada sebuah situasi. Pada umumnya, teks cerpen memiliki bentuk yang singkat dan jumlah kata yang ada di dalamnya terbatas antara 500-5000 kata. Cerpen biasanya akan habis dibaca dalam rentang waktu 10 hingga 30 menit.

(3) Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan sebuah bentuk pengajaran yang ditujukan untuk menanamkan atau membentuk sikap dan tindakan positif dalam diri seseorang, dengan harapan potensi yang ada di dalam diri seseorang tersebut dapat bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk bahan ajar modul elektronik berbentuk *flipbook*. Alat utama yang digunakan dalam

mendesain modul elektronik berbentuk *flipbook* ini adalah perangkat lunak dari aplikasi *Canva* dan *Heyzin Flipbooks*. Pada modul elektronik ini tersedia teks, gambar, audio, video, dan animasi yang menarik terkait materi unsur pembangun teks cerpen sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Tampilan fisik dari modul elektronik ini berupa *soft file portable document format* (pdf) yang dapat diakses melalui alamat *website* ataupun kode batang. Suatu bahan ajar disusun berdasarkan empat aspek, yaitu sistematika penyajian, isi materi, kebahasaan, dan tata letak.¹⁴ Sejalan dengan pendapat tersebut, maka bentuk format dari bahan ajar modul elektronik ini didesain layaknya buku ajar peserta didik pada umumnya yang terdiri dari beberapa komponen berikut ini.

1. Sistematika Penyajian

Bahan ajar disusun atas beberapa bagian dengan mempertimbangkan kesesuaian antara kebutuhan peserta didik dan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membangun pemahaman terhadap materi. Sistematika penyajian modul elektronik berbentuk *flipbook* ini terdiri dari (1) bagian awal yang terdiri dari sampul, kata pengantar, daftar isi, pedoman penggunaan modul, pendahuluan, pemetaan pembelajaran, dan peta konsep. (2) bagian inti yang berisi pembahasan materi terkait unsur pembangun teks cerpen, latihan-latihan soal, dan rangkuman. (3) bagian akhir yang terdiri atas kunci jawaban, rubrik penilaian, kriteria keberhasilan belajar modul, glosarium, daftar rujukan, serta profil penulis.

¹⁴ Rianto, Galih Dwi, 'Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs', Tulungagung: Repository UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, hlm. 13-14, (2023).

2. Isi Materi

Materi yang disajikan dalam bahan ajar modul elektronik berbentuk *flipbook* ini terkait dengan pembahasan unsur pembangun teks cerpen yang terdiri dari unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Penyajian materi-materi tersebut tidak hanya ditampilkan dalam bentuk teks saja, akan tetapi juga dilengkapi dengan penjelasan materi yang lebih rinci dan detail dalam bentuk video *Youtube*. Contoh-contoh teks cerpen yang digunakan dalam modul elektronik ini juga disesuaikan dengan lima nilai utama pendidikan karakter yang meliputi nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong-royong, dan integritas. Selain itu, soal-soal latihan serta uji kompetensi yang disediakan dalam modul elektronik ini juga dikemas dalam bentuk permainan interaktif melalui aplikasi *Wordwall* dan aplikasi *Quiziz* dengan harapan peserta didik dapat lebih bersemangat untuk mengerjakan soal-soal tersebut sehingga bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Penyajian Kebahasaan

Penggunaan bahasa dalam modul elektronik ini disesuaikan dengan kaidah penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, yaitu luwes, lugas, jelas, singkat, komunikatif, serta sesuai dengan EYD. Selain itu, kata-kata yang mengandung istilah asing atau jarang didengar oleh peserta didik akan dirangkum menjadi satu pada bagian glosarium untuk diberikan penjelasan terkait makna kata tersebut sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

4. Tata Letak

Bahan ajar modul elektronik berbentuk *flipbook* ini didesain dengan ukuran kertas B5 sesuai dengan standar ISO. Penyajian komponen-komponen pendukung

seperti teks, gambar, ilustrasi, animasi, audio, ataupun video dalam modul elektronik ini disusun dengan sedemikian rupa agar membentuk konsep yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dalam mempelajari dan membaca modul elektronik tersebut.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini berdasarkan pada beberapa asumsi berikut.

- 1) Penggunaan modul elektronik berbentuk *flipbook* dalam kegiatan pembelajaran dapat mendorong keaktifan serta menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik.
- 2) Penggunaan modul elektronik berbentuk *flipbook* dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.
- 3) Penggunaan modul elektronik berbentuk *flipbook* dapat menunjang kebutuhan belajar dan ketercapaian kompetensi peserta didik.

2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dari penelitian dan pengembangan ini diuraikan sebagai berikut.

- 1) Modul elektronik ini hanya diuji berdasarkan tingkat kelayakan suatu produk, bukan terhadap hasil belajar peserta didik.
- 2) Penelitian ini hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu di MTsN 3 Blitar.

- 3) Kelayakan bahan ajar hanya dinilai oleh para ahli bahan ajar dari kalangan dosen Bahasa Indonesia UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan guru Bahasa Indonesia di MTsN 3 Blitar.
- 4) Pengembangan modul elektronik ini hanya berfokus pada satu materi pembelajaran, yaitu teks cerpen, khususnya pada KD 3.5 Mengidentifikasi unsur pembangun karya sastra dalam teks cerita pendek yang dibaca atau didengar.

H. Sistematika Pembahasan

Hal yang dibahas dalam penelitian ini terkait dengan Pengembangan Modul Elektronik pada Materi Teks Cerpen Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas IX. Berikut ini akan dipaparkan sistematika penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat halaman sampul bagian depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lembaga dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, serta daftar isi.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti, terdiri dari **BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV**, dan **BAB V**. Penjabaran dari kelima bab tersebut adalah sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini, dijelaskan terkait latar belakang yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian, menentukan rumusan masalah, tujuan, dan kegunaan dari penelitian pengembangan serta sistematika pembahasannya.

b. BAB II Landasan Teori

Bagian ini berisi pemaparan dari teori-teori yang dijadikan sebagai kerangka dasar penelitian. Selain itu, bagian ini juga berisi penjelasan tentang konsep kerangka berpikir peneliti serta beberapa penelitian serupa yang sudah pernah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini memuat model dan metode penelitian, langkah-langkah penelitian dan pengembangan, serta instrumen validasi produk yang digunakan.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan

Pada bagian ini memuat hasil penelitian dan pengembangan yang dipaparkan berdasarkan hasil kevalidan data, uji coba modul elektronik, dan kelayakan modul elektronik pada materi teks cerpen bermuatan pendidikan karakter untuk siswa kelas IX.

e. BAB V Penutup

Bagian ini memuat simpulan dan saran terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini, disertakan daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang mendukung berlangsungnya proses penelitian.