ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengembangan E-Modul Digital Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Siswa Kelas VIII SMP/MTs" ini ditulis oleh Lutvia Nurhayati, NIM. 1860210221024, Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, dengan pembimbing Dian Etikasari, M.Pd.

Kata Kunci: e-modul digital interaktif, menulis cerpen, bahan ajar digital, SMP/MTs, Borg *and* Gall

Pembelajaran menulis teks cerita pendek di jenjang SMP/MTs masih menghadapi permasalahan berupa terbatasnya ketersediaan bahan ajar digital interaktif serta masih dominannya penggunaan bahan ajar cetak yang kurang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara aktif dan mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan e-modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek siswa SMP/MTs, dan (2) mendeskripsikan hasil uji kelayakan e-modul digital interaktif berdasarkan validasi ahli serta praktisi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Borg *and* Gall yang disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, dan revisi hasil uji coba. Penyederhanaan model dilakukan karena penelitian ini berfokus pada pengembangan untuk menghasilkan produk yang layak pada skala terbatas, sehingga belum sampai pada tahap uji lapangan utama dan diseminasi produk. Produk yang dikembangkan berupa e-modul digital interaktif berbasis platform Canva, Genially, Padlet, dan Quizizz yang memuat materi menulis cerpen secara sistematis dan terintegrasi. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, angket validasi praktisi, dan angket respons siswa. Sumber data penelitian terdiri atas ahli materi, ahli bahan ajar, ahli teknologi pembelajaran, praktisi guru Bahasa Indonesia, serta 10 siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir yang menjadi subjek uji coba lapangan awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prosedur pengembangan menghasilkan e-modul yang memenuhi kelima prinsip bahan ajar yang baik, yaitu *self-instructional, self-contained, stand-alone, adaptive,* dan *user-friendly*. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa e-modul memperoleh rata-rata validasi ahli materi 95,43% (Sangat Layak), ahli bahan ajar 90,91% (Sangat Layak), ahli teknologi pembelajaran 92,86% (Sangat Layak), praktisi guru 100% (Sangat Layak), dan respons siswa 97,31% (Sangat Layak). Dengan demikian, e-modul digital interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas VIII SMP/MTs.

ABSTRACT

The thesis entitled “Development of an Interactive Digital E-Module for Short Story Writing Instruction for Eighth-Grade Junior High School (SMP/MTs)” was written by Lutvia Nurhayati, Student ID Number. 1860210221024, Indonesian Language Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, supervised by Dian Etikasari, M.Pd.

Keywords: interactive digital e-module, short story writing, digital teaching materials, junior high school/MTs, Borg and Gall

Short story writing instruction at the junior high school (SMP/MTs) level still faces challenges due to the limited availability of interactive digital teaching materials and the continued use of printed teaching materials, which are considered less effective in facilitating active and independent student learning. This study aims to (1) describe the development procedure of an interactive digital e-module for short story writing instruction for SMP/MTs students, and (2) describe the results of the feasibility assessment of the interactive digital e-module based on expert and practitioner validation.

This research employs a Research and Development method using the Borg and Gall model, simplified into five stages: research and information collecting, planning, developing a preliminary form of product, preliminary field testing, and main product revision. The model was simplified because this study focused on product development and feasibility testing on a limited scale and did not proceed to the main field testing. The product developed is an interactive digital e-module built on an integrated combination of Canva, Genially, & Padlet platforms, containing short story writing materials presented systematically. The research instruments consisted of observation, interview, expert validation questionnaires, practitioner validation questionnaires, and student response questionnaires. The data sources included a content expert, a teaching material expert, an instructional technology expert, an Indonesian Language teacher as the practitioner, and 10 eighth-grade students of SMPN 2 Kalidawir who participated in the preliminary field testing.

The results indicate that the development procedure produced an e-module fulfilling the five principles of quality teaching materials: *self-instructional, self-contained, stand-alone, adaptive,* and *user-friendly*. The feasibility assessment results show that the e-module obtained an average validation score of 95.43% from the content expert (Very Valid), 90.91% from the teaching material expert (Very Valid), 92.86% from the instructional technology expert (Very Valid), 100% from the practitioner (Very Valid), and 97.31% from student responses (Very Feasible). Therefore, the interactive digital e-module developed is declared highly feasible for use as teaching material in short story writing instruction for eighth-grade SMP/MTs students.

ملخص

أُعدت هذه الرسالة الجامعية بعنوان ''تطوير وحدة تعليمية رقمية تفاعلية لتعليم كتابة القصص القصيرة لطلاب المدارس الإعدادية/المدارس الإسلامية الإعدادية'' من قبل لتفيا نورهياتي، رقم الطالبة ١٨٦٠٢١١٠٢٢١٠٢٤، تخصص تدريس اللغة الإندونيسية، كلية التربية والعلوم التدريس، تحت إشراف ديان إتيكاساري، ماجستير في التربية.

الكلمات المفتاحية: الوحدة الإلكترونية الرقمية التفاعلية، كتابة القصة القصيرة، المواد التعليمية الرقمية، المدرسة المتوسطة، بورغ وغال

تواجه عملية تعليم كتابة القصة القصيرة في مرحلة المدارس المتوسطة/المدارس الإسلامية المتوسطة تحديات تتمثل في محدودية توافر المواد التعليمية الرقمية التفاعلية، إلى جانب استمرار الاعتماد على المواد التعليمية المطبوعة التي تُعد أقل قدرة على تلبية احتياجات الطلاب في التعلم النشط والمستقل. تهدف هذه الدراسة إلى: (١) وصف إجراءات تطوير وحدة إلكترونية رقمية تفاعلية لتعليم كتابة القصة القصيرة لطلاب المدرسة المتوسطة، و (٢) وصف نتائج تقييم صلاحية الوحدة الإلكترونية الرقمية التفاعلية بناءً على تحكيم الخبراء والممارسين.

هذه الدراسة تستخدم منهج البحث والتطوير مع نموذج بورغ وغال الذي تم تبسيطه إلى خمس مراحل، وهي: البحث وجمع البيانات، التخطيط، تطوير المنتج الأولي، التجربة الميدانية الأولية، وإعادة نتيجة التجربة. وقد تم تبسيط هذا النموذج لأن الدراسة ركزت على تطوير المنتج وتقويم صلاحيته في نطاق محدود، ولم تصل إلى مرحلتي التجربة الميدانية الرئيسة ونشر المنتج. والمنتج المطور عبارة عن وحدة إلكترونية رقمية تفاعلية مبنية على منصات كانفا ، جينيلي، بادلت ، وكيوزيز ,تتضمن مادة كتابة القصة القصيرة بصورة منهجية ومتكاملة. وتمثلت أدوات البحث في استمارة الملاحظة، ودليل المقابلة، واستبانات تحكيم الخبراء، واستبانة تحكيم الممارس، واستبانة استجابات الطلاب. أما مصادر البيانات فتكونت من خبير في المحتوى، وخبير في المواد التعليمية، وخبير في تكنولوجيا التعليم، ومعلم اللغة الإندونيسية بصفته ممارسًا، بالإضافة إلى عشرة طلاب من الصف الثامن بمدرسة المدرسة الثانوية الحكومية ٢ كاليداوير.

أظهرت النتائج أن إجراءات التطوير أسفرت عن وحدة إلكترونية تستوفي المبادئ الخمسة للمواد التعليمية الجيدة، وهي: التعلم الذاتي ,والاكتمال الذاتي، والاستقلالية، والتكيّف، وسهولة الاستخدام .وأسفرت نتائج تقييم الصلاحية عن: ٩٥,٤٣% من خبير المحتوى (صالح جداً)، و٩٠,٩١% من خبير المواد التعليمية (صالح جداً)، و٩٢,٨٦% من خبير تكنولوجيا التعليم (صالح جداً)، و١٠٠% من الممارس (صالح جداً)، و٩٧,٣١% من استجابات الطلاب (مناسب جداً). وعليه، تُعدّ الوحدة الإلكترونية الرقمية التفاعلية المطوَّرة مناسبةً للغاية للاستخدام مادةً تعليميةً في تعليم كتابة القصة القصيرة لطلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة.