

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini terdapat delapan subbab yang berisi (1) latar belakang masalah, (2) perumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) kegunaan penelitian dan pengembangan, (5) penegasan istilah, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan penelitian, (8) sistematika pembahasan. Delapan subbab tersebut dijabarkan sebagai berikut.

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan global, keterampilan menulis menjadi kemampuan krusial yang digunakan siswa sebagai ladang pengembangan ide serta pola pikir kritis dan kreatif. Lebih dari kemampuan berbahasa dasar, menulis adalah sebuah cara untuk berpikir, belajar, menciptakan, dan berkomunikasi.¹ Secara universal, aktivitas menulis menjadi media bagi peserta didik untuk mengonstruksi gagasan dan memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu subjek. Oleh karena itu, kemahiran dalam menulis dianggap sebagai “ambang pintu menuju masa depan” (*a threshold to the future*) yang menjadi prasyarat bagi keberhasilan peserta didik, baik dalam menempuh pendidikan tinggi maupun dalam beradaptasi dalam dunia kerja.²

Namun, meskipun peranannya sangat penting, keterampilan ini tetap menjadi tantangan bagi siswa karena menuntut sinkronisasi antara bahasa,

¹ Steve Graham and Dolores Perin, “Writingnext Effective Strategies to Improve Writing of Adolescents in Middle and High Schools A Report to Carnegie Corporation of New York” (Washington, DC: Alliance for Excellent Education, 2007), hlm. 03. www.carnegie.org/literacy.

² *Ibid.*

kegiatan, dan logika. Kesenjangan antara tuntutan tersebut dengan realitas di lapangan mendasari urgensi inovasi bahan ajar berbasis teknologi seperti *e-modul*. Puspitasari (dalam Nugraha, dkk.) menekankan bahwa modul merupakan media belajar mandiri yang menyajikan materi secara terfokus dan terperinci.³ Sejalan dengan itu, Ramadhina menjelaskan bahwa modul elektronik menghadirkan materi pembelajaran dalam format digital dengan penyajian yang sistematis dan berkesinambungan, di dalamnya memuat unsur audio, visual, dan audio-visual untuk mendukung proses pembelajaran.⁴

Seiring dengan berkembangnya *e-modul* sebagai bahan ajar digital, kualitas *e-modul* tidak hanya ditentukan dari tampilan multimedia tetapi juga dari tingkat interaktivitas di dalamnya. Dalam bahan ajar digital, istilah *interaktif* tidak hanya dimaknai sebagai penyajian materi yang dilengkapi unsur multimedia seperti audio, video, atau animasi, melainkan menekankan adanya interaksi dua arah antara peserta didik dan bahan ajar. Sejalan dengan pendapat Moore yang mengemukakan bahwa interaktivitas dalam pembelajaran mencakup interaksi antara peserta didik dengan materi, pendidik, serta dengan sistem pembelajaran.⁵

Dalam pengembangan bahan ajar digital, interaksi peserta didik dengan materi menjadi aspek utama, di mana peserta didik didorong untuk melakukan

³ Santi Nugraha, Erna Megawati, dan Azhari Ikhwati, "Pengembangan E-Modul Materi Teks Eksposisi Berbasis Flipbook Heyzine Untuk Siswa Kelas X SMA Fajrul Islam," *Hortatori : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2023): 115–23, doi:10.30998/jh.v7i2.2440.

⁴ Sarah Rizqi Ramadhina dan Khavisa Pranata, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7265–74, doi:10.31004/basicedu.v6i4.3470.

⁵ Michael G. Moore, "Editorial: Three Types of Interaction," *American Journal of Distance Education* 3, no. 2 (1989): 1–7, doi:10.1080/08923648909526659.

tindakan aktif seperti memilih, mengisi, mengorganisasi, serta merefleksikan informasi, kemudian memperoleh umpan balik atas tindakan tersebut. Sejalan dengan itu, Rusman menyatakan bahwa pembelajaran interaktif menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang terlibat secara kognitif melalui aktivitas belajar yang menuntut respons, pemikiran, dan pengambilan keputusan.⁶

Prinsip interaktivitas tersebut menjadi sangat relevan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, e-modul digital memiliki kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik untuk memahami materi secara lebih menarik, khususnya pada keterampilan menulis. Meskipun secara teoretis menulis dinilai sebagai aspek berbahasa yang paling sulit.⁷ Tantangan nyata ditemukan peneliti selama kegiatan magang di SMPN 2 Kalidawir. Berdasarkan data studi pendahuluan melalui analisis nilai tugas menulis cerita, tercatat sebanyak 60% peserta didik belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini diperkuat oleh hasil observasi non-formal bersama guru pengajar, dan pengalaman di lapangan, terlihat bahwa mayoritas peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menemukan dan mengembangkan ide serta menyusun struktur cerita secara runtut. Kondisi ini semakin diperparah oleh keterbatasan bahan ajar yang mampu menstimulasi imajinasi peserta didik, khususnya bahan ajar berbasis digital interaktif.

⁶ Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Prenada Media, 2017). hlm. 119

⁷ Esna Bancin, Marlina A Tambunan, and Immanuel D B Silitonga, 'Pengaruh Penggunaan Media Webtoon Pada Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Pematang Siantar', *BLAZE: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1.4 (2023), pp. 105–25. DOI: <https://doi.org/10.59841/blaze.v1i4.563>.

Padahal idealnya, peserta didik kelas VIII diharapkan sudah mampu menulis cerita pendek dengan baik. Kondisi tersebut konsisten dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan keterampilan berbahasa secara holistik melalui pendekatan proses, di mana peserta didik didorong untuk mengembangkan gagasan, kreativitas, serta kemampuan menuangkan ide ke dalam bentuk teks naratif secara bertahap.⁸ Pembelajaran menulis, khususnya cerita pendek, tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pra-menulis hingga revisi. Di sinilah pengembangan e-modul digital interaktif dinilai mampu menjadi alternatif karena dapat menyajikan tampilan visual, audio, dan fitur interaktif yang relevan. Fitur interaktif tersebut berfungsi sebagai *digital coach* yang membantu peserta didik secara bertahap, mulai dari memicu ide hingga memastikan alur cerita tersusun runtut, yang tidak dimiliki oleh modul cetak.

Dalam penelitian ini, pengembangan bahan ajar difokuskan pada pengembangan e-modul materi ajar teks cerita pendek untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis peserta didik jenjang SMP/MTs. E-modul yang dikembangkan berisi materi lengkap mengenai teks cerita pendek, mulai dari konsep dasar, unsur pembangun cerpen, analisis teks model, hingga tahapan menulis. E-modul ini dirancang dalam format *link* publik digital dengan desain visual yang menarik yang disesuaikan dengan target pengguna. Selain penyajian materi berbasis teks, e-modul ini dilengkapi fitur berupa audio

⁸ Bayu Suta Wardianto, "Mewujudkan Merdeka Belajar Dengan Pembelajaran Menulis Cerpen Melalui Pendekatan Proses," *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 2023, <https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/artikel-detail/3956/mewujudkan-merdeka-belajar-dengan-pembelajaran-menulis-cerpen-melalui-pendekatan-proses>.

penjelasan, kuis-kuis menarik baik dari platform tertentu maupun dikembangkan secara mandiri.

E-modul ini juga memuat teks model dari website Bacapetra sebagai rujukan dalam memahami contoh model cerpen yang baik. Penggunaan teks dari Bacapetra ini menjadi salah satu unsur kebaruan (*novelty*) dalam penelitian ini, karena mengintegrasikan karya sastra dari media digital yang telah melalui proses kurasi redaksional. Teks yang disajikan sangat relevan sebagai sumber belajar karena tidak hanya memiliki estetika bahasa dan struktur cerita yang kuat, tetapi juga mendekatkan peserta didik pada tren sastra digital masa kini yang lebih variatif dibandingkan teks konvensional di buku ajar. Kehadiran desain yang menarik dan fitur multimodal tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi cerita pendek secara lebih terarah dan kreatif.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan e-modul digital interaktif berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. Salah satu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arthiwi, Wulandari, dan Wiarta yang menunjukkan bahwa pengembangan e-modul literasi berbasis cerita rakyat memperoleh hasil validasi sangat tinggi dari ahli isi, desain, dan media, serta respon positif dari peserta didik dengan kategori “sangat baik” sehingga mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.⁹ Sejalan dengan itu, Sintia, Pratami, dan Fitriyah juga mengembangkan e-modul untuk materi teks cerita pendek di SMA Negeri 1

⁹ Ni Kadek Arthiwi Wijayanti, I Gusti Agung Ayu Wulandari, dan I Wayan Wiarta, “E-Modul Literasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI,” *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2022): 75–84, doi:10.23887/jp2.v5i1.46354.

Belintang Jaya dan memperoleh hasil validasi layak digunakan dalam pembelajaran. Kedua penelitian tersebut memperkuat bahwa e-modul digital berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi bahasa dan sastra.¹⁰

Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas *e-modul* interaktif, sebagian besar pengembangan tersebut masih berfokus pada keterampilan reseptif seperti membaca dan menganalisis unsur-unsur teks, menafsirkan makna dalam teks naratif dan masih didominasi pada jenjang SMA. Sebaliknya, penelitian ini secara khusus bertujuan mengisi celah tersebut dengan menekankan pada keterampilan menulis teks cerita pendek sebagai keterampilan produktif, dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran peserta didik kelas VIII SMP. Selain itu, masih terdapat kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi digital dan penerapannya secara nyata di sekolah-sekolah menengah pertama, terutama yang belum memiliki budaya literasi digital yang kuat. Kondisi ini memperlihatkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menuntun peserta didik secara bertahap dalam proses menulis.

Sebagai solusi terhadap permasalahan yang ditemukan, pengembangan e-modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek menjadi penting sebagai upaya memperkaya model bahan ajar digital yang mendukung proses pembelajaran di era Kurikulum Merdeka. Apabila e-modul ini berhasil

¹⁰ Rosa Sintia, Fisnia Pratami, dan Lailatul Fitriyah, "Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belintang Jaya," *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 5, no. 2 (2023): 115–23, doi:10.30599/spbs.v5i2.2846.

dikembangkan dan dinyatakan layak, diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru khususnya pada jenjang SMP, dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berbasis teknologi. Selain itu, e-modul ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses menulis cerita pendek secara mandiri dan terstruktur, serta memberikan kontribusi nyata bagi pengayaan literasi digital dan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP.

B. Identifikasi, Pembatasan dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran menulis cerita pendek masih terbatas pada buku paket atau LKS. Materi yang disajikan cenderung bersifat teoritis dan belum banyak memberikan contoh serta latihan yang membantu peserta didik menuangkan ide, mengembangkan alur cerita, dan menyusun cerita secara runtut. Penyajian didominasi teks tanpa dukungan visual dan media pendukung seperti konten audio-visual, ilustrasi yang menarik dan kuis interaktif, membuat pembelajaran menulis cerpen kurang menarik.
- 2) Kemampuan peserta didik dalam memahami dan menulis teks cerpen masih rendah. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan analisis awal terhadap tugas menulis cerpen peserta didik kelas VIII, sekitar 60%

peserta didik masih kesulitan untuk menulis cerpen secara runtut dan utuh. Kesulitan tersebut terlihat pada bagian pemilihan ide cerita, konsistensi alur cerita yang terkadang tidak koheren (melompat), serta penggunaan tanda baca atau ejaan yang kurang tepat. Temuan ini juga diperkuat melalui hasil observasi non-formal bersama guru pengampu yang menunjukkan bahwa peserta didik masih membutuhkan bimbingan bertahap dalam proses menulis cerpen.

- 3) Belum tersedia modul digital yang secara khusus dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis teks cerita pendek secara mandiri dan bertahap, khususnya dalam memfasilitasi proses pengembangan ide, penyusunan alur, dan revisi tulisan peserta didik.

Beberapa hal yang dibatasi dalam penelitian pengembangan ini di antaranya sebagai berikut.

- 1) Penelitian ini berfokus pada pengembangan *e-modul* digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek siswa kelas VIII SMP/MTS
- 2) Produk akhir yang dihasilkan berupa *e-modul* yang berisi materi teoretis, aktivitas interaktif (seperti kuis pilihan ganda untuk evaluasi pemahaman, *checklist* mandiri, fitur pemantik ide, aktivitas singkat yang menarik, dst.) lalu komponen multimedia (video, audio, tautan aktif) yang dirancang untuk dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, maupun ponsel.

3) CP (Capaian Pembelajaran)

Materi dalam e-modul ini dibatasi pada Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase D berdasarkan Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025, khususnya pada elemen Menulis. Capaian Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah CP nomor 4.4. Menulis gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, dan/atau imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan/atau indah. Fokus utama penelitian pengembangan ini adalah pada kompetensi peserta didik dalam menuliskan gagasan dan imajinasi ke dalam teks cerita pendek secara kreatif dan indah, serta mengoptimalkan penggunaan kosakata guna membangun narasi yang menarik.

4) Tahap pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk merujuk pada model Borg *and* Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, meliputi: (1) penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collection*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*) melalui validasi ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli teknologi pembelajaran, serta praktisi yakni guru Bahasa Indonesia, dan (5) revisi hasil uji coba (*main product revision*). Dengan

demikian, penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap uji kelayakan produk tanpa melakukan uji efektivitas.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian pengembangan ini ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana prosedur pengembangan *e-modul* digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek siswa SMP/MTs?
- 2) Bagaimana hasil uji kelayakan *e-modul* digital interaktif berdasarkan validasi ahli serta praktisi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan *e-modul* digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek siswa SMP/MTs.
2. Mendeskripsikan tingkat kelayakan *e-modul* digital interaktif berdasarkan validasi ahli serta praktisi.

D. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama mengembangkan E-Modul Digital Interaktif yang konten dan fiturnya diselaraskan dengan kebutuhan nyata dalam pembelajaran. Dengan demikian, hasil pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan (secara teoretis) dan solusi konkret (secara praktis) dan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang berkualitas.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah juga memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran menulis teks cerita pendek melalui penggunaan *e-modul*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan mengenai pemanfaatan media digital dalam mendukung keterampilan menulis kreatif siswa dan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang berfokus pada pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Penelitian pengembangan ini secara praktis diharapkan dapat memberikan keuntungan sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Penelitian ini menyediakan *e-modul* digital interaktif sebagai bahan ajar yang layak dan menarik, sehingga guru memiliki alat bantu yang mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran menulis teks cerita pendek secara inovatif dan interaktif.

b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan modul pembelajaran yang memotivasi dan memfasilitasi mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam menulis teks cerita pendek, sehingga dapat membantu

peserta didik menghasilkan teks cerita pendek secara mandiri maupun terbimbing dengan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Sekolah mendapat produk modul pembelajaran digital yang siap dan layak pakai, yang sekaligus dapat mendukung terciptanya inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peningkatan mutu pembelajaran di lingkungan sekolah serta menginspirasi guru (tenaga pendidik) untuk terus mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi yang inovatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau rujukan dasar bagi peneliti lain dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif, khususnya untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber literatur bagi pengembangan bahan ajar digital dengan cakupan yang lebih luas namun tetap relevan dengan kebutuhan pembelajaran bahasa Indonesia.

E. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. E-Modul digital Interaktif

E-modul digital interaktif merupakan bahan ajar berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya berlangsung satu

arah, tetapi memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran secara berkelanjutan.¹¹

Interaktivitas dalam media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, memperkuat pemahaman terhadap materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual.¹²

b. Keterampilan Menulis

Sukirman menyatakan bahwa menulis merupakan aktivitas mengekspresikan ide, gagasan, maupun perasaan dalam lambang kebahasaan. Kegiatan ini melibatkan berbagai aspek, mulai penggunaan tanda baca dan ejaan, pemilihan diksi, penataan kalimat, hingga pengolahan gagasan agar pesan dipahami pembaca secara mudah.¹³ Dengan demikian, keterampilan menulis merupakan aktivitas kompleks yang memadukan unsur kognitif, linguistik, dan kreatif guna menghasilkan karya tulis yang bermakna dan berkualitas.

c. Teks Cerita Pendek

Sutardi dalam Pratiwi menegaskan bahwa cerpen adalah rangkaian peristiwa yang terjalin menjadi satu, melibatkan konflik antar-tokoh maupun internal dalam latar dan alur tertentu. Dengan

¹¹ Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. hlm. 123-124

¹² Muhammad Yusnan, *Media Pembelajaran Interaktif (Konsep Dan Analisis Di Sekolah Dasar)*, ed. Kamasiah (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2025). Hlm. 115

¹³ Sukirman Sukirman, "Tes Kemampuan Keterampilan Menulis Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah," *Jurnal Konsepsi* 9, nos. 2 SE-Daftar Artikel (August 1, 2020): 72–81, <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/42>.

demikian, teks cerita pendek dipahami sebagai karya sastra yang menonjolkan keutuhan peristiwa, tokoh, dan konflik secara ringkas namun bermakna mendalam. Karakteristik utamanya terletak pada penceritaan yang singkat, fokus pada satu peristiwa utama, serta kemampuan menghadirkan kesan tunggal yang kuat bagi pembaca.¹⁴

2. Penegasan Operasional

a. E-Modul Digital Interaktif

Bahan ajar elektronik di dalamnya memuat materi menulis teks cerpen yang dikembangkan berbasis Canva dan FlipHTML5 dengan fitur multimedia interaktif untuk mendukung pembelajaran mandiri dan terbimbing siswa kelas VIII SMPN 2 Kalidawir melalui perangkat digital

b. Keterampilan Menulis

Kemampuan produktif siswa kelas VIII dalam menyusun teks cerpen secara runtut, kreatif, dan utuh sesuai capaian pembelajaran (CP) Fase D yang menjadi fokus utama kompetensi dalam *e-modul* yang dikembangkan.

c. Teks Cerita Pendek

Materi ajar utama yang digunakan dalam *e-modul*, yang berupa panduan praktis penulisan cerita pendek yang menuntun

¹⁴ Rani Ardesi Pratiwi, "Kontribusi Kemampuan Memahami Cerpen dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen," *Kande : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3, no. 1 (2022): 1, doi:10.29103/jk.v3i1.7234.

siswa memahami unsur, struktur, serta mengonstruksi ide dan imajinasi menjadi sebuah karya utuh yang sistematis.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif dalam bentuk E-modul digital interaktif untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek bagi siswa SMP/MTs. Tampilan produk berbentuk modul digital berbasis web interaktif yang dapat diakses melalui laptop maupun gawai (HP). Di dalam e-modul ini terdapat materi pembelajaran, contoh teks, latihan interaktif, serta kuis berbasis digital yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keterampilan menulis siswa. E-modul digital interaktif yang dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Alat utama pengembangan menggunakan aplikasi Canva yang memungkinkan integrasi teks, audio, video, dan kuis interaktif guna mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa kelas VIII-B yang terdiri atas 45,83% gaya belajar gabungan, 33,33% visual, 12,50% kinestetik, dan 8,33% auditori.
2. Produk akhir berupa e-modul digital interaktif yang berisi materi pembelajaran menulis teks cerita pendek yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka guna memandu siswa secara bertahap dalam mengatasi kesulitan menuangkan gagasan ke dalam struktur teks cerpen yang utuh.

3. Tampilan utama e-modul menampilkan beberapa menu, yaitu Sampul (*cover*), daftar isi, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, contoh teks cerpen, latihan interaktif yang menyajikan berbagai aktivitas penguatan materi melalui fitur klik pada elemen modul, serta kuis juga evaluasi/refleksi yang terhubung dengan platform eksternal untuk melatih pemahaman siswa. Tampilan ini disusun secara sistematis agar memudahkan 70,83% siswa yang kadang-kadang merasa sulit dan 20,83% yang sangat kesulitan saat harus belajar secara mandiri tanpa pendampingan guru.
4. Pada menu materi pembelajaran, disajikan uraian teori mengenai teks cerita pendek, seperti pengertian, struktur, unsur intrinsik, ciri kebahasaan, juga langkah-langkah menulis cerpen guna memfasilitasi kebutuhan siswa akan penjelasan materi yang mudah dipahami (58,33%) sekaligus mengatasi kendala keterbatasan diksi dan langkah menulis yang ada di buku paket sekolah.
5. Menu contoh teks cerpen menampilkan bacaan cerpen dari sumber relevan, seperti *Bacapetra.co*, yang dilengkapi analisis struktur dan unsur pembangun teks untuk memudahkan pemahaman siswa sejalan dengan data rendahnya kebiasaan membaca siswa (66,67% jarang membaca fiksi) sehingga memerlukan stimulus pemodelan teks yang menarik.
6. Menu kuis evaluasi berisi soal pilihan ganda dan isian yang dilengkapi dengan umpan balik otomatis agar siswa dapat mengetahui hasil

belajarnya secara mandiri (dapat dibuat juga dengan website lain seperti Genially, Padlet, Quiziz, dll), guna mengakomodasi preferensi latihan soal pilihan ganda (50,00%) dan esai (37,50%) yang diminati siswa serta merujuk pada saran guru saat wawancara.

7. Desain dan tampilan e-modul dibuat menarik dan mudah dioperasikan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP/MTs, hal ini didasarkan pada preferensi siswa kelas VIII-B di mana 70,83% menghendaki visual yang memiliki banyak gambar berwarna dan 95,83% menginginkan penggunaan bahasa yang mudah dipahami.
8. E-modul digital interaktif dapat digunakan secara daring (*online*) melalui tautan aktif atau QR Code, dengan memanfaatkan lab sekolah atau kepemilikan gawai pribadi siswa (didukung kebiasaan belajar digital sebesar 66,67%). Selain itu *e-modul* dapat diunduh untuk digunakan secara luring (*offline*), namun apabila digunakan secara *offline* beberapa fitur interaktif tidak dapat diakses dengan maksimal.
9. E-modul ini diharapkan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran menulis teks cerita pendek di kelas untuk merespons minat tinggi siswa terhadap modul interaktif (91,66%) sekaligus memenuhi harapan guru akan adanya variasi media ajar digital yang praktis dan tidak membosankan.

Dengan spesifikasi tersebut, e-modul digital interaktif ini diharapkan mampu menjadi bahan ajar yang inovatif, menarik, dan relevan dengan

kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia, serta mendorong kemandirian dan kreativitas siswa dalam menulis teks cerita pendek.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan e-modul digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran menulis teks cerita pendek dapat menarik minat belajar peserta didik, memfasilitasi pemahaman materi secara terbimbing maupun mandiri.
- 2) E-modul digital interaktif yang dikembangkan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena dapat digunakan secara fleksibel, baik secara daring maupun luring.
- 3) Penggunaan e-modul digital interaktif mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran menulis teks cerita pendek.

2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk e-modul digital interaktif hanya diujicobakan sampai pada tahap uji kelayakan (Ahli media, materi, teknologi pembelajaran dan praktisi), belum sampai pada tahap uji efektivitas secara luas terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (secara eksperimen). Karena fokus utama penelitian ini adalah untuk

menghasilkan produk yang memiliki validitas tinggi serta layak secara teoretis maupun praktis sebelum digunakan. Selain itu, hal ini didasari oleh adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dalam pelaksanaan penelitian, sehingga pengujian dibatasi pada pembuktian kualitas produk melalui penilaian para ahli, dan praktisi.

- 2) Penelitian ini terbatas pada satu sekolah, yaitu SMPN 2 Kalidawir, dengan subjek siswa yang berperan sebagai responden uji coba produk (validasi) untuk menilai kemenarikan dan keterbacaan *e-modul* melalui pengisian angket, bukan melalui uji coba eksperimen (pembelajaran di kelas). Pembatasan ini bertujuan untuk mendapatkan masukan spesifik terhadap pengembangan produk sesuai karakteristik siswa di lokasi tersebut.
- 3) Pengembangan *e-modul* digital interaktif ini hanya berfokus pada materi menulis teks cerita pendek untuk Fase D jenjang SMP/MTs.

H. Sistematika Pembahasan

Topik utama dalam penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan “*E-modul Digital Interaktif*” yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek. Untuk memberikan panduan yang jelas, berikut diuraikan sistematika atau susunan bab yang akan disajikan dalam laporan penelitian ini.

1. Bagian Awal

Bagian awal dari penelitian ini mencakup komponen-komponen utama, mulai dari halaman sampul bagian depan, halaman judul halaman

persetujuan dan lembar pengesahan, diikuti motto dan persembahan, Prakata, Abstrak, dan berbagai daftar pelengkap (daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran).

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V. Kelima BAB tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Bagian ini menguraikan latar belakang yang mendorong pelaksanaan penelitian, perumusan masalah, tujuan, manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan, serta struktur sistematika pembahasan penelitian pengembangan ini.

b. BAB II Landasan Teori

Bagian ini memuat landasan teori penelitian, yang mencakup teori-teori utama yang relevan, lalu konsep kerangka berpikir peneliti, dan kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini.

c. BAB III Metode Penelitian

Bagian ini menguraikan model dan metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan. Dijelaskan pula langkah-langkah utama yang ditempuh dalam proses pengembangan produk. Selain itu, dipaparkan instrumen penelitian yang digunakan. Tujuannya adalah untuk memvalidasi dan mengukur kelayakan produk e-modul.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Bagian ini menyajikan hasil dari penelitian dan pengembangan produk E-Modul Digital Interaktif. Hasil yang dipaparkan meliputi data kevalidan produk berdasarkan penilaian ahli, hasil uji coba produk, serta temuan mengenai kelayakan E-Modul dalam pembelajaran menulis Teks Cerita Pendek.

e. BAB V Pembahasan

Pembahasan berisi penjelasan dan analisis terkait temuan-temuan dari observasi dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Di bagian ini, peneliti menjelaskan hasil analisis mengenai masalah tersebut, setelah membandingkan temuan di lapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya. Kemampuan untuk menyampaikan analisis dari sudut pandang keilmuan sangat penting dalam bab ini.

f. BAB VI Penutup

Bagian ini menyajikan kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan pengembangan. Selain itu, bagian ini memuat saran-saran dan rekomendasi yang ditujukan kepada pihak terkait berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti.

3. Bagian Akhir

Bagian ini menyajikan Daftar Rujukan dan Lampiran yang memuat data serta dokumen pendukung lain yang relevan dengan proses penelitian.