

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran siswa sering kali menemukan kesulitan. Kesulitan yang dihadapi siswa bersifat unik berbeda satu sama lain. Misalnya kesulitan disebabkan rendahnya pemahaman materi yang dimiliki oleh siswa. Kesulitan ini bisa dialami siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya, keterbatasan kemampuan, keadaan, minat dan motivasi dari siswa itu sendiri. “Situasi belajar di sekolah atau kelas dan kurangnya sarana dan prasarana, materi pelajaran yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa dan pendekatan mengajar yang kurang bisa dipahami siswa bahkan kurangnya alat peraga dan alat bantu mengajar” (Juminah, 2018: 42).

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada guru di SMA Negeri 16 Medan diketahui bahwa siswa menggunakan buku pembelajaran yang berasal dari Kemendikbud yang berjudul Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia edisi kurikulum merdeka. Buku tersebut berisikan penjelasan dan beberapa contoh dari teks anekdot. Siswa menerima penjelasan yang diberikan oleh guru melalui buku yang sudah mereka miliki masing-masing serta mereka membaca contoh teks yang terdapat didalam buku sebagai gambaran bagaimana bentuk dari teks anekdot. Dalam hal media, guru biasa hanya menggunakan media power point dan modul cetak khusus pegangan guru yang dibuat oleh guru pribadi dalam menyampaikan pokok-pokok materi. Hal ini membuat siswa terkadang masih merasa sulit jika mereka diminta untuk menganalisis struktur dan kebahasaan

dari sebuah teks anekdot. Penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi untuk siswa terkadang membuat siswa kesulitan dalam menganalisis struktur dan kebahasaan dalam teks anekdot.

Teks anekdot merupakan materi yang dipelajari oleh siswa yang berada di semester awal kelas X SMA. Teks anekdot seringkali dianggap sebagai materi pelajaran yang sulit oleh siswa. Pada bagian ini siswa diminta memahami apa saja unsur-unsur dan struktur teks yang terdapat didalam materi teks anekdot.

Kurikulum merdeka untuk jenjang SMA juga menuntut peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOTS). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas X SMA Negeri 16 Medan juga diketahui bahwa pada materi teks anekdot siswa juga dituntut untuk sampai pada tingkatan menganalisis yakni menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot. Dengan demikian, level dimensi kognitif yang wajib dikuasai peserta didik adalah salah satunya menganalisis. Peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir tingkat rendah atau *Low Order Thinking Skills* (LOTS), Tetapi juga pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOTS). “Berpikir tingkat tinggi meliputi kemampuan membaca dengan pemahaman dan mengidentifikasi / menganalisis materi yang dibutuhkan dan tidak dibutuhkan, kemampuan menarik kesimpulan yang benar dari data yang diberikan merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi” (Malik,dkk, 2015: 2). Peserta didik diharapkan memiliki keterampilan mengolah terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan. “Kemampuan belajar meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi,

menalar/mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Sedangkan keterampilan berpikir meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta” (Direktorat Pembinaan SMA, 2014; 10).

Walaupun kelas X di SMA Negeri 16 Medan sudah menggunakan kurikulum merdeka namun hakikatnya kurikulum merdeka ialah bentuk penyempurnaan dari kurikulum 2013. “Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi meliputi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta” (Kemendikbud, 2016).

Berdasarkan fakta di sekolah diketahui bahwa pendidik masih minim dalam membuat soal berpikir tingkat tinggi, dikarenakan susahya membuat soal berpikir tingkat tinggi. Hal ini diperkuat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Debby Ayu Wulandari (2018) diketahui bahwa rendahnya kualitas guru juga bisa dilihat dari soal evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik, realita di lapangan menunjukkan bahwa guru-guru masih belum menerapkan menyusun soal berbasis HOTS (*High Order Thinking Skill*). Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya pemantauan supervisi dan pembinaan paska evaluasi hasil belajar (EHB) SMA yang telah dilakukan oleh Direktorat Pembinaan SMA, yang hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar guru SMA dalam membuat butir soal pada umumnya hanya mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking Skill/LOTS*) dan soal-soal tidak bersifat kontekstual. Soal-soal yang disusun guru pada umumnya mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah dalam level mengingat (C1).

Untuk itu melihat latar belakang masalah yang ditemukan peneliti akan membuat sebuah e-modul yang dapat membantu siswa lebih aktif dalam proses

pembelajaran. Materi yang akan dikemas dalam e-modul yaitu materi Bahasa Indonesia kelas X SMA KD 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis. Alasan pemilihan materi ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi terkait yang menyatakan bahwa peserta didik banyak yang masih belum memahami materi tentang struktur dan kebahasaan teks anekdot. Berdasarkan hasil telaah kurikulum alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X-3 sebanyak 4x45 menit selama satu minggu. Dengan demikian, pengembangan terhadap materi ini dalam e-modul diperlukan dalam pembelajaran di sekolah, e-modul akan dikemas sebaik mungkin dengan adanya butir soal yang bersifat HOTS dengan harapan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Peneliti memilih *Flipbook* dikarenakan media ini memiliki kelebihan selain banyaknya fitur-fitur yang dapat membantu membuat e-modul menjadi memiliki tampilan layaknya buku asli. E-modul menjadi lebih interaktif dan menarik. Media *Flipbook* ini dapat di gunakan secara *Offline* (tidak menggunakan jaringan *internet*) sehingga membuat pengguna tidak mengeluarkan biaya tambahan untuk mengoperasikan aplikasi ini.

Dari latar belakang yang telah peneliti paparkan sebelumnya maka dari itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-modul. Peneliti memilih e-modul sebagai bahan ajar yang dikembangkan karena peneliti beranggapan bahwa e-modul merupakan bahan ajar yang dapat lebih efektif sesuai dengan karakter siswa yang saat ini sudah kebanyakan menggunakan android sehingga dengan e-modul diharapkan dapat menarik perhatian siswa saat

proses pembelajaran dan bahan ajar e-modul memang dibutuhkan oleh guru. Peneliti memiliki harapan pengembangan bahan ajar e-modul ini dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa sehingga guru tidak harus terlalu menjelaskan panjang lebar mengenai materi yang dipelajari. Siswa dapat melihat` ataupun mendengarkan penjelasan dan contoh yang terdapat didalam e-modul. Peneliti berharap dengan adanya e-modul dapat mengurangi biaya *kuota* yang dikeluarkan siswa maupun guru saat melaksanakan kelas *online* melalui aplikasi *Meeting Room*.

B. Identifikasi Masalah

Stonner dalam Sugiyono (2016:52) menjelaskan bahwa “Masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, antara apa yang direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan dan kompetisi”. Sugiyono (2016:77) menjelaskan dengan mengidentifikasi masalah, dapat diketahui pula akar-akar permasalahan yang penting.

Berdasarkan latar belakang diatas, jadi peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di SMA Negeri 16 Medan yaitu:

1. Belum adanya e-modul untuk materi teks anekdot KD 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
2. Masih ada beberapa siswa yang masih bingung dalam memahami KD 3.6 dan KD 4.6.
3. Penggunaan bahan ajar yang belum terlalu variatif.
4. Minimnya pemanfaatan bahan ajar yang bersifat elektronik seperti

e-modul.

5. Beberapa siswa ada yang bosan dalam pembelajaran karena harus sering membuka buku paket pembelajaran .

C. Batasan Masalah

Arikunto (2006:55) menyatakan bahwa batasan masalah adalah rancangan penelitian untuk pedoman kerja bagi peneliti sendiri dan bagi orang lain yang akan membantu untuk mengerjakan penelitian.

Tahir (2011:19) mengungkapkan pembatasan masalah berkaitan dengan pemilihan masalah dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi. Dengan demikian masalah akan dibatasi menjadi lebih khusus ,lebih sederhana dan gejalanya akan lebih muda kita amati karna dengan pembatasan masalah maka seorang peneliti akan lebih fokus dan terarah sehingga tau kemana akan melangkah selanjutnya dan apa tindakan selanjutnya .

Berbagai masalah yang sudah diuraikan pada bagian identifikasi masalah merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks. Agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan,jadi peneliti membatasi masalah penelitian ini pada :

1. E-Modul pada materi teks anekdot yang mengacu kepada KD 3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot dan KD 4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.
2. E-Modul yang dikembangkan yaitu melalui media *flipbook maker* dan berisikan butir soal yang bersifat HOTS berhubungan dengan KD yang dipilih untuk meningkatkan HOTS .

3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah SMA Negeri 16 Medan kelas X tahun ajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2016:56) berpendapat bahwa Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Bentuk - bentuk rumusan masalah penelitian ini dikembangkan berdasarkan penelitian menurut tingkat eksplanasi (deskriptif, komparatif dan asosiatif).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti pada halaman sebelumnya, peneliti merumuskan permasalahan yang diteliti:

- a. Bagaimanakah proses pengembangan e-modul pada materi teks anekdot berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X SMA Negeri 16 Medan?
- b. Bagaimanakah validasi ahli materi dan ahli desain pengembangan e-modul pada materi teks anekdot berbantuan *flipbook* untuk meningkatkan HOTS siswa kelas X SMA Negeri 16 Medan?
- c. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan ahli Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Anekdote Berbantuan *Flipbook* Untuk Meningkatkan HOTS Siswa kelas X SMA Negeri 16 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2016:5) mengungkapkan “Setiap penelitian harus mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Dan dalam hal ini ialah tujuan penelitian pengembangan adalah memperdalam dan

memperluas pengetahuan yang telah ada.”

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan dan mengetahui proses Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Anekdote Berbantuan *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hots Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Medan.
- b. Mendeskripsikan dan mengetahui validasi ahli materi dan ahli desain Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Anekdote Berbantuan *Flipbook* Untuk Meningkatkan Hots Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Medan.
- c. Mendeskripsikan dan mengetahui kelayakan dan keefektifan ahli Pengembangan E-Modul Pada Materi Teks Anekdote Berbantuan *Flipbook* Untuk Meningkatkan HOTS Siswa kelas X SMA Negeri 16 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dasar untuk mencapai sasaran penelitian. Mainuddin dkk (1988 : 18) “Manfaat penelitian sering di identifikasikan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu perlu dijelaskan bahwa manfaat yang dimaksud adalah aplikasi hasil penelitian tersebut baik bagi lembaga-lembaga tertentu atau masyarakat.” Jadi, manfaat penelitian merupakan perwujudan dan aplikasi dari hasil penelitian, baik bagi penulis maupun kepada orang lain, terutama kepada pendidikan yang akan merealisasikan tujuan pendidikan nasional pada umumnya dan tujuan proses belajar khususnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari segi teoretis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang lebih dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan dunia pendidikan serta menambahkan pengetahuan baru mengenai materi teks anekdot khususnya dalam memahami struktur dan kebahasaan teks anekdot serta sebagai referensi bahan ajar dalam proses belajar .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menumbuh kembangkan kemampuan penalaran tingkat tinggi dan memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri serta mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran tenaga pengajar.

b. Bagi Guru

Dapat menjadi gambaran sekaligus sumbangsih ilmu tentang mengembangkan bahan ajar salah satunya e-modul untuk meningkatkan kemampuan penalaran siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Tenaga pengajar dapat mengembangkan modul dengan memanfaatkan teknologi dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta memperoleh bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dapat digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk menjelaskan materi yang lebih menarik dari sebelumnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi kepala sekolah dalam penyediaan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi lebih ditingkatkan agar menambah kualitas proses belajar mengajar didalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumber informasi dalam mendesain penelitian yang lebih lanjut terkait dengan pengembangan e-modul pada materi teks anekdot kelas X yang valid dan sesuai karakteristik siswa dan sebagai pengalaman peneliti yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan bahan ajar Bahasa Indonesia yang valid ke depannya.

BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis dalam suatu penelitian berarti suatu rancangan teori-teori mengenai hakikat yang memberikan penjelasan tentang konsep-konsep yang akan diteliti. Arikunto (2006) menyatakan, “Kerangka teoritis merupakan wadah untuk menerangkan variabel atau pokok masalah yang terkandung dalam penelitian.”

Adapun penelitian yang membahas suatu permasalahan haruslah didukung teori-teori dari pemikiran ahli dan penggunaan teori dalam suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran. Mengingat pentingnya suatu teori maka dalam uraian ini peneliti akan memberikan uraian dari pokok masalah yang akan diteliti.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan pengetahuan untuk mengembangkan e-modul pada materi teks anekdot berbantuan *flipbook maker*. Dengan kemampuan yang dilakukan peneliti agar dapat mendeskripsikan teori-teori dengan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki melalui proses berpikir.

Allah SWT berfirman :

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالِمُونَ

Artinya : Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu” (Qs. Al – Ankabut : 43).

Dari ayat Al-Quran di atas dapat ditafsirkan bahwa demikianlah Allah mengumpamakan sesuatu perumpamaan bagi manusia. Hanya orang berakal yang dapat memikirkan perumpamaan tersebut. Berikut penjelasan lebih rinci dari ayat tersebut:

“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia.” maksudnya, untuk mereka, agar mereka mengambil manfaat dan untuk mengajar mereka, karena perumpamaan itu termasuk salah satu metode yang dapat menjelaskan ilmu, karena ia dapat memudahkan hal-hal yang logis dengan hal-hal yang empiris (nyata) sehingga makna yang dimaksud menjadi jelas karenanya. Dan perumpamaan itu menjadi maslahat bagi kebanyakan orang, “dan” tetapi “tiada yang memahaminya,” untuk menghayati dan memikirkan serta menerapkannya sesuai gambaran yang dikemukakan oleh perumpamaan itu, dan memahaminya di dalam hati “kecuali orang yang berilmu,” maksudnya, kecuali orang yang benar-benar memiliki ilmu yang sebenarnya, yaitu mereka yang memiliki ilmu sampai ke dalam hati mereka. Ini adalah pujian untuk perumpamaan-perumpamaan yang dilontarkan dan suatu anjuran untuk dihayati dan dipahami dan pujian pula bagi orang yang memahaminya, dan bahwa itu merupakan tanda bahwa dia termasuk ahli ilmu. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa orang yang tidak memahaminya, (padahal perumpamaan itu sangat penting), adalah tidak termasuk ahli ilmu. Sebab hal tersebut adalah bahwa permisalan-permisalan yang dicontohkan oleh Allah di dalam al-Quran hanyalah perkara-perkara yang besar, tuntutan-tuntutan yang tinggi, dan permisalan-permisalan yang agung.

Ahli ilmu adalah orang-orang yang mengetahui arti pentingnya hal itu

daripada perkara lainnya, karena perhatian Allah terhadapnya, anjuranNya kepada para hamba untuk memahami dan memikirkannya, sehingga mereka mengerahkan kemampuan mereka untuk mengetahuinya. Adapun orang yang tidak memahaminya, maka itu merupakan bukti bahwa dia bukan ilmu. Sebab apabila ia tidak mengetahui masalah-masalah yang penting, maka ia tidak mengetahui masalah-masalah lain tentu lebih utama dan lebih pasti. Maka dari itu Allah sering memberikan perumpamaan-perumpamaan dalam masalah-masalah prinsip agama (ushuludin) dan yang serupa dengannya.

Orang yang selalu menggunakan hati dan pikirannya dan ahli-ahli ilmu pengetahuan pasti dapat memahami perumpamaan/teori tersebut dan akan semakin banyak mengetahui rahasia-rahasia Allah yang terkandung dalam ayat-ayat-Nya.

Diriwayatkan dari Jabir bahwa Rasulullah pernah berkata: "Orang yang berilmu itu ialah orang yang menjaga hal-hal yang dari Allah, dan beramal dalam rangka taat kepada-Nya serta menjauhi segala kemarahan-Nya."(Riwayat Al-Haitsami).

1. Konsep Pengembangan E-Modul

a) Konsep Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu tugas pendidik yang bertujuan untuk membahas permasalahan yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode research and development yang berarti penelitian dan pengembangan. Metode ini dapat memutus kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dengan penelitian terapan yang

bersifat praktis. Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia.

Peneliti memilih model 4D dalam penelitian pengembangan yang dilakukan. Pemilihan model 4D ini berdasarkan produk yang akan dihasilkan yaitu e-modul. Model 4D Thiagarajan merupakan model pengembangan yang didalamnya sudah menjelaskan secara lengkap mengenai langkah-langkah operasional dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Selain itu, model 4D ini memiliki beberapa kelebihan yang menjadi alasan lain kenapa peneliti memilih model pengembangan ini yaitu :

- 1) Pijakan utama merupakan hal terpenting dalam dunia kependidikan di Indonesia dengan adanya kurikulum yang ditetapkan. Oleh karena itu, pada saat melakukan penyusunan sebuah perangkat pembelajaran maka dilakukan terlebih dahulu yakni analisis kurikulum. Di dalam model pengembangan 4D ini, kegiatan analisis kurikulum sudah masuk ke dalam tahapan Define yaitu pada front-end analysis (analisis awal-akhir);
- 2) Mempermudah peneliti dalam menentukan langkah selanjutnya. Misalnya, pada langkah analisis tugas dan analisis konsep akan membantu peneliti dalam menentukan TPK (Tujuan Pengajaran Khusus);
- 3) Pada tahap selanjutnya yaitu develop ini, peneliti dapat melakukan uji coba dan revisi secara berkali-kali sampai memperoleh hasil perangkat pembelajaran dengan kualitas maksimal (final).

b) Urgensi E-Modul dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

E-modul merupakan suatu bahan ajar yang dapat digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Bahan ajar memiliki peran penting dalam keberlangsungan suatu proses pembelajaran. Peran tersebut dijelaskan oleh Belawati (2003:14-19) bahwa peran dari bahan ajar sangat penting untuk peserta didik baik dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok.

Menurut Suhartatik dalam Yaumi (2013:274-275), mengenai kedudukan bahan pembelajaran khususnya dan rancangan pembelajaran pada umumnya dapat :

(1) membantu dalam belajar secara perorangan (individual); (2) memberikan keleluasaan penyajian pembelajaran jangka pendek dan jangka panjang; (3) rancangan bahan ajar yang sistematis memberikan pengaruh yang besar bagi perkembangan sumber daya manusia secara perorangan; (4) memudahkan proses belajar mengajar dengan pendekatan sistem; dan (5) memudahkan belajar karena dirancang atas dasar pengetahuan tentang bagaimana manusia. Hal tersebut berhubungan dengan tujuan belajar Bahasa Indonesia yakni peserta didik harus mampu memecahkan masalah dalam proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan e- modul yang dapat dijadikan alat bantu peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tersebut.

E-Modul merupakan bahan ajar berbentuk elektronik yang didesain agar dapat digunakan secara mandiri tanpa harus didampingi oleh pendidik. Kelebihan e-modul sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran antara lain :

- (a) dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada didalam kelas;
- (b) dapat merangsang untuk berpikir, bersikap dan berkembang lebih lanjut;

(c) peserta didik dapat memperluas wawasan dengan mempelajari materi-materi tambahan yang disajikan didalam e-modul. Dengan demikian hal tersebut sebenarnya memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri (Satriawati, 2015:7). Pembelajaran secara mandiri ini disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan pada kurikulum 2013 & kurikulum merdeka yang sekarang sedang proses awal menjalani yaitu pendekatan *Student Centered Learning* (SCL). Pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) merupakan proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik. Metode pembelajaran ini sangat bermanfaat untuk menjadikan siswa agar dapat lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dengan pertimbangan karakteristik dari setiap siswa masing-masing. Peserta didik memiliki peran penting di dalam proses pembelajaran dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator di dalamnya. Pembelajaran dengan metode ini melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan pembelajaran secara mandiri agar pembelajaran bisa terlaksana secara efektif dan efisien. Keaktifan peserta didik yang dimaksud adalah peserta didik mampu mencari sumber belajar secara mandiri dan mampu memecahkan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran berupa soal-soal.

E-modul ini memiliki keunggulan yang sifatnya *self-instructional* sangat sesuai dalam menanggapi kebutuhan dan perbedaan individual peserta didik. Sebagian e-modul disusun untuk diselesaikan oleh peserta didik secara perorangan, sebagian lagi dalam bentuk kelompok-kelompok kecil (Vembriarto, 1985:27). Di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, e-modul memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran karena bersifat *self-instructional*

yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda. Pengembangan dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah pengembangan e-modul. Dengan adanya e-modul ini lebih memudahkan peserta didik dalam belajar tanpa perlu mengeluarkan banyak uang. Modul elektronik ini berisi tentang materi pelajaran dan latihan soal diakhir pembelajaran untuk mengukur tingkat kemampuan peserta didik dalam belajar serta penilaian yang akan muncul diakhir penyelesaian soal. Sehingga mempermudah tugas pendidik maupun peserta didik dalam mengetahui pencapaian kompetensinya. Disamping itu, tugas seorang pendidik juga semakin mudah dengan adanya bahan ajar yang tersedia (Hamzah& Nina, 2010: 61).

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebuah aktivitas belajar untuk mempelajari secara runtut mengenai materi terkait bahasa, teks juga sastra di kelas X. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan e-modul pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

Jadi dapat ditarik kesimpulan e-modul ini sangat penting untuk dikembangkan karena dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan sumber belajar. E-modul ini penting untuk dikembangkan karena berhubungan dengan penggunaannya pada generasi abad 21 yaitu Gen Z. Gen Z hampir semuanya bisa menggunakan teknologi. Seperti yang dikemukakan pada penelitian Umamah (2017:192) bahwa Gen Z lebih menyukai perubahan, mereka bisa menentukan keputusan sendiri, dan selalu memanfaatkan teknologi dalam pengalaman pendidikan yang mereka dapatkan. Pendapat lain yang serupa yakni menurut Putra (2016:130) yang mengatakan bahwa generasi Z dapat menjalankan semua

kegiatan dalam satu waktu atau bisa disebut multi tasking. Mereka bisa menggunakan PC, menjalankan sosial media dengan handphone, browsing, dan mendengarkan musik. Tidak heran bila seluruh kegiatan generasi Z berhubungan erat dengan dunia maya. Hal tersebut terjadi karena sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi. Sehingga pendidik harus lebih kreatif lagi dalam membuat desain pembelajaran. Sistematika e-modul hampir sama dengan modul cetak pada umumnya. Bedanya hanya terdapat pada penggunaannya. Kalau modul dicetak sedangkan e-modul tidak dicetak.

Kelebihan e-modul sebagai solusi pemecahan masalah yakni: (1) meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan; (2) setelah dilakukan evaluasi, pendidik dan peserta didik mengetahui benar, pada e-modul yang mana peserta didik telah berhasil dan pada bagian e-modul yang mana mereka belum berhasil; (3) bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester; (4) pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik; (5) penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis; (6) unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial (Kemendikbud, 2017:3). Banyak sekali kelebihan yang ditawarkan oleh e-modul. Yang terpenting lagi adalah praktis dalam menyimpan maupun menggunakan, karena tidak di cetak sehingga mudah untuk di bawa kemana-mana dan tidak memberatkan penggunanya.

c) Pengertian E-Modul

Modul merupakan suatu paket kurikulum yang disediakan bagi peserta didik untuk dapat belajar sendiri, karena modul adalah suatu unit yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul adalah bahan ajar yang disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa modul merupakan alat bantu peserta didik untuk belajar mandiri dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Modul merupakan suatu unit untuk belajar sendiri yang terdiri atas rangkaian-rangkaian pembelajaran.

Elektronik modul (e-modul) dapat diartikan sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik berbantuan komputer. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi. Selain itu, proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi. Adanya perkembangan teknologi informasi sangat berpengaruh besar pada proses belajar mengajar. Dimana teknologi informasi sering digunakan sebagai sarana atau alat dalam menyampaikan kegiatan belajar. Salah satu penerapan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu modul elektronik (e- modul). Seperti

perubahan bahan ajar yang awalnya berbentuk cetak menjadi elektronik. Hal ini karena sifat modul yang dirancang khusus untuk sarana belajar mandiri. Keberadaan media pembelajaran ini pada akhirnya dapat menunjang dan melengkapi peran pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi bagi peserta didik.

Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dengan adanya modul elektronik yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual, sound, movie, dan yang lainnya serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik. Modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan - batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. E-Modul adalah suatu modul berbasis teknologi informasi dan komunikasi, yang mana memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, Mahayukti, 2013: 266). E-modul adalah bahan ajar yang

dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk elektronik (Varonika,dkk 2016).

E-modul ini berpengaruh terhadap generasi Z yaitu generasi yang cerdas akan teknologi dan memiliki keinginan yang kuat untuk self directed (Umamah, 2017). Pada dasarnya e-modul merupakan bagian dari tren masa kini yang berbasis teknologi yang sering disebut E-learning. E-Modul yang akan dikembangkan.

d) Karakteristik E-Modul

Sebuah e-modul bisa dikatakan baik dan menarik apabila terdapat karakteristik yang terdapat dalam e-modul. E-Modul memiliki beberapa karakteristik dasar yaitu diantaranya: 1) Self instructional, 2) Self contained, 3) Stand alone (berdiri sendiri), 4) Adaptif, dan 5) User friendly. Oleh karena itu pengembangan e-modul harus memperhatikan karakteristik tersebut.

1) Self Instruction (Mampu Belajar Sendiri)

Self Instructional, artinya dengan menggunakan e-modul peserta didik atau pebelajar mampu belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Modul yang digunakan untuk memenuhi karakter self instruction maka e-modul didesain dengan memiliki syarat sebagai berikut (Depdiknas, 2008:3-4):

- a. memiliki tujuan pembelajaran yang jelas serta dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar;
- b. terdapat materi pembelajaran yang dikemas secara spesifik dalam unit-unit kegiatan, sehingga peserta didik dapat mempelajari secara tuntas;

- c. tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran;
- d. terdapat soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberi respon dan mengukur penguasaannya;
- e. kontekstual, merupakan materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan kegiatan serta lingkungan peserta didik;
- f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif;
- g. terdapat rangkuman materi pembelajaran;
- h. terdapat instrumen penilaian, adanya instrumen ini memungkinkan peserta didik melakukan penilaian mandiri (self assesment);
- i. terdapat umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat penguasaan materi;
- j. terdapat informasi tentang rujukan/referensi/pengayaan yang mendukung materi pembelajaran tersebut.

2) *Self Contained*

Self Contained, artinya apabila seluruh e-modul berisi materi pembelajaran yang dibutuhkan bisa termuat didalamnya. Tujuan dari konsep tersebut adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh (Depdiknas, 2008:4). Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar, harus dilakukan dengan hati-hati dan memerhatikan keluasan standar kompetensi atau kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik.

3) *Stand alone* (Berdiri Sendiri)

Stand alone, artinya berdiri sendiri. Maksud karakteristik tersebut adalah e-modul tidak tergantung pada bahan ajar atau media pembelajaran lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar atau media pembelajaran lain. Peserta didik dapat menggunakan e-modul dengan baik, sehingga mereka tidak perlu bahan ajar yang lain untuk mempelajari dan atau mengerjakan tugas pada e-modul tersebut (Depdiknas, 2008:4). Apabila peserta didik masih menggunakan dan tergantung pada bahan ajar lain selain e-modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai e-modul yang berdiri sendiri.

4) *Adaptive*

Adaptive, artinya e-modul dirancang hendaknya memiliki daya adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptive apabila e-modul dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel untuk digunakan (Depdiknas, 2008:4). Selain itu, e-modul yang berisi materi pembelajaran yang dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu.

5) *User Friendly* (Bersahabat atau Akrab dengan Pemakai)

User Friendly, artinya bersahabat atau akrab. E-modul dirancang hendaknya memenuhi kaidah user friendly atau bersahabat dengan pemakaiannya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan (Depdiknas, 2008:5). Pada penelitian ini akan digunakan bahasa yang komunikatif, sederhana, dan mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

e) Tujuan Pembuatan E-Modul

Tujuan disusun atau ditulisnya e-modul ialah agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Bagi seorang pendidik, e-modul menjadi acuan dalam menyajikan dan memberikan materi selama diklat atau kegiatan pembelajaran berlangsung (Purwanto,dkk, 2007:10). Berkaitan dengan hal tersebut, penulisan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, serta daya indera, baik peserta didik maupun pendidik;
- 3) dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan peserta didik atau pendidik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya;
- 4) memungkinkan peserta didik atau pendidik dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Berdasarkan tujuan-tujuan di atas, e-modul sebagai bahan ajar akan sama efektifnya dengan pembelajaran tatap muka. Hal ini tergantung pada proses penulisan e-modul. Penulis e-modul yang baik menulis seolah-olah sedang mengajarkan kepada peserta didik mengenai suatu topik melalui tulisan. Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis saat pembelajaran, dikemukakan dalam e-modul yang ditulisnya. Penggunaan e-modul dapat disebut sebagai

kegiatan tutorial secara tertulis (Depdiknas, 2008:5). Segala sesuatu yang ingin disampaikan oleh penulis ketika pembelajaran harus dikemukakan dalam e-modul yang ditulisnya, karena agar peserta didik mampu belajar secara mandiri melalui langkah-langkah yang sudah dijelaskan di dalam e-modul tersebut.

f) Fungsi E-modul

Modul memberikan informasi dan petunjuk pelaksanaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan oleh peserta didik, memberikan kemungkinan kepada peserta didik untuk mengukur kemajuan belajar yang telah diperoleh, memfokuskan peserta didik pada tujuan pembelajaran yang spesifik dan dapat diukur, serta terdapat mekanisme pengukuran yang merupakan kriteria atau standar kelengkapan modul. Modul dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas, dan dengan hasil yang jelas.

- a. Bahan ajar mandiri. Maksudnya, penggunaan modul dalam proses pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik agar dapat belajar sendiri atau secara mandiri tanpa tergantung kepada kehadiran pendidik.
- b. Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya, modul sebagai bahan ajar yang harus dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan baik dan mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka. Sementara, fungsi penjelas sesuatu tersebut juga melekat pada pendidik. Maka dari itu, penggunaan modul dapat berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran fasilitator atau pendidik

- c. Sebagai alat evaluasi. Maksudnya, dengan modul peserta didik dituntut untuk dapat mengukur dan menilai sendiri kemampuan dan tingkat penguasaannya terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, modul juga sebagai alat evaluasi.
- d. Sebagai bahan rujukan bagi peserta didik. Maksudnya, karena modul mengandung berbagai materi yang harus dipelajari oleh peserta didik, maka modul juga memilih fungsi sebagai bahan rujukan untuk memperoleh materi bagi peserta didik.

g) Manfaat Dari Penggunaan E-Modul

- a. Dapat meningkatkan motivasi peserta didik, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- b. Setelah dilakukan evaluasi, pendidik dan peserta didik mengetahui benar, pada bagian modul yang mana peserta didik telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- c. Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- d. Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- e. Modul elektronik juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja.
- f. Modul elektronik dapat menyajikan informasi secara terstruktur, menarik serta memiliki tingkat interaktifitas yang tinggi.
- g. Proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi.

Modul elektronik (e-modul) dapat digunakan dimana saja dan dapat dibawa kemana saja, modul elektronik juga dapat menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik dan proses pembelajarannya tidak lagi bergantung pada pendidik.

h) Unsur-Unsur Modul Pembelajaran

Instrumen kelayakan modul yang dikembangkan berdasarkan aturan dalam Badan Standar Nasional Pendidikan terdiri atas :

A. Komponen kelayakan isi yang meliputi :

- a) Cakupan materi yaitu kelengkapan materi, keluasan materi, dan kedalaman materi dalam modul.
- b) Akurasi materi merupakan akurasi fakta, akurasi konsep, hukum atau teori dan akurasi prosedur atau metode.
- c) Kemutakhiran dan kontekstual merupakan keterkinian dengan perkembangan ilmu, fitur-fitur terbaru, dan memberikan contoh-contoh nyata dalam lingkungan keseharian.
- d) Ketaatan pada hukum dan perundang-undangan merupakan bentuk ketaatan terhadap hukum yang berlaku di Indonesia dimana dalam modul memuat hasil karya asli peneliti dan tidak memuat unsur SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan).
- e) Keterampilan merupakan pengembangan aspek keterampilan yang terkandung dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar baik berupa aplikasi kegiatan 5M (Mengamati, Menanya, Mencoba, Mengasosiasikan, dan Mengkomunikasikan).

B. Komponen kelayakan penyajian yang terdiri atas :

- a) Teknik penyajian yaitu konsistensi sistematika sajian dalam bab, kelogisan penyajian, keruntutan penyajian, koherensi, dan keseimbangan substansi antar bab atau sub bab.
- b) Pendukung penyajian materi yaitu kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi, pembangkit motivasi belajar, soal latihan di setiap bab, peta konsep di setiap awal bab, rangkuman di setiap akhir bab, soal latihan dalam akhir bab, kunci jawaban pada akhir buku dan rujukan untuk tabel, gambar, dan lampiran.
- c) Penyajian pembelajaran yaitu keterlibatan aktif peserta didik, komunikasi interaktif seolah-olah peserta didik berkomunikasi dengan penulis buku, pendekatan ilmiah untuk merangsang kedalaman berpikir, serta terdapat variasi berupa gambar atau tabel dalam penyajian.
- d) Kelengkapan penyajian merupakan urutan dalam penulisan modul yang terdiri atas pendahuluan, daftar isi, glosarium, daftar pustaka, dan indeks.

C. Komponen kelayakan kebahasaan yang terdiri atas :

- a) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik merupakan kesesuaian bahasa dengan perkembangan berpikir peserta didik sehingga mudah untuk dipahami.
- b) Keterbacaan merupakan pemilihan bahasa yang komunikatif sehingga tidak asing bagi peserta didik dan pesan berupa materi ajar dapat dipahami dengan mudah.
- c) Kemampuan memotivasi meliputi pemilihan bahasa yang dapat membuat kemampuan memotivasi peserta didik dan kemampuan mendorong

peserta didik untuk berpikir kritis.

- d) Kelugasan meliputi pemilihan bahasa yang memperhatikan ketepatan struktur kalimat dan kebakuan istilah.
- e) Koherensi dan keruntutan alur pikir merupakan keruntutan dan keterkaitan isi antar bab atau sub bab dan kalimat atau alinea.
- f) Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia merupakan ketepatan pemilihan bahasa dengan tata bahasa dan ejaan sesuai Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).
- g) Penggunaan istilah dan simbol atau lambang merupakan konsistensi penggunaan istilah, simbol atau lambang serta ketepatan dalam penulisan kalimat yang menggunakan nama ilmiah maupun yang menggunakan bahasa asing.

D. Komponen kelayakan kegrafikaan terdiri atas :

- a) Ukuran buku merupakan kesesuaian ukuran modul dengan standar ISO yaitu A4 (210 x 297mm) atau B5 (176 x 250mm).
- b) Desain kulit buku meliputi penataan unsur tata letak pada cover muka, belakang dan punggung memiliki kesatuan, ukuran unsur tata letak proporsional dengan ukuran buku, warna unsur tata letak harmonis, dan memperjelas materi fungsi serta warna yang memiliki kontras yang baik.
- c) Desain isi buku meliputi penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola, pemisahan antar paragraf jelas, serta kesesuaian spasi teks dan ilustrasi.

i) Sistematika E-Modul

Susunan e-modul yang akan dikembangkan meliputi: (1) judul, (2) prakata, (3) daftar isi, (4) kompetensi, (5) tujuan pembelajaran, (6) petunjuk penggunaan e-modul, (7) merumuskan masalah, (8) menganalisis masalah, (9) merumuskan hipotesis, (10) mengumpulkan data, (11) pengujian hipotesis, (12) rekomendasi pemecahan masalah, (13) Soal latihan (14) glosarium (15) daftar pustaka.

1. Judul

Judul e-modul ini adalah “Bahasa Indonesia, Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot”.

2. Prakata

Prakata berisi pembukaan sebagai awal interaksi dengan pengguna e-modul oleh peserta didik.

3. Daftar isi

Daftar isi ini untuk mempermudah peserta didik dalam menggunakan e-modul ini.

4. Kompetensi

Kompetensi terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum 2013 sesuai dengan materi yang dikembangkan dalam modul ini.

5. Tujuan pembelajaran

Ketercapaian kompetensi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran sejarah.

6. Petunjuk penggunaan e-modul

Petunjuk penggunaan e-modul berisi pedoman dan tata cara dalam

penggunaan e-modul.

7. Merumuskan masalah

Pada langkah ini peserta didik menentukan masalah apa yang akan dipecahkan dalam pembelajaran.

8. Menganalisis masalah

Pada langkah ini peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.

9. Merumuskan hipotesis

Pada langkah ini peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

10. Mengumpulkan data

Pada langkah ini peserta didik mencari dan menggambarkan informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.

11. Pengujian hipotesis

Pada tahap ini peserta didik mengambil atau merumuskan kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.

Penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik. Keuntungan pada pendidik yaitu penggunaan modul dalam pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih besar dan waktu yang lebih banyak untuk memberikan bantuan dan perhatian secara individual kepada setiap peserta didik, persiapan pelajaran yang lebih mudah karena seluruhnya telah tertera dalam modul, dapat digunakan untuk mengetahui taraf hasil belajar peserta didik. Keuntungan bagi peserta didik yaitu sebagai umpan balik atau feedback sehingga peserta didik dapat

mengetahui hasil belajarnya dan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran karena tujuan pembelajarannya disusun di dalam modul, memberikan motivasi peserta didik karena pengajaran dengan menggunakan modul membimbing peserta didik untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur sehingga akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya, bersifat fleksibilitas karena dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar, cara belajar dan bahan pelajaran yang berbeda-beda pada masing-masing peserta didik.

Penggunaan modul memberikan banyak manfaat bagi peserta didik dan pendidik. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, melatih kemandirian peserta didik, dapat menyesuaikan cara belajar masing-masing peserta didik. Bagi pendidik penggunaan modul bermanfaat untuk menambah waktu dalam pembelajaran, memudahkan pendidik dalam menyusun pembelajaran karena seluruhnya sudah tertera dalam modul dan pendidik dapat mengontrol keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Hakikat Teks Anekdote

a. Pengertian Teks Anekdote

Anekdote merupakan teks yang lucu, berkarakter dan di dalamnya mengandung kritikan yang membangun. Beberapa para ahli mengemukakan pengertian anekdot sebagai berikut: Keraf (1991:142) menyatakan bahwa anekdot adalah semacam cerita pendek yang bertujuan menyampaikan karakteristik yang menarik atau aneh mengenai seseorang atau suatu hal lain. Jadi, anekdot itu bisa diartikan cerita pendek yang berkarakter dan didalamnya mengandung kritikan yang membangun. Bisa juga diartikan sebagai cerita lucu

yang bertujuan untuk mengkritik seseorang atau sesuatu hal. Selain itu Tim Studi Edukasi (2013:5) menyatakan bahwa teks anekdot adalah cerita lelucon atau humor yang didalamnya terkandung pelajaran ataupun nasihat. Tujuannya untuk menyindir atau mengingatkan seseorang tentang suatu kebenaran.

Berdasarkan pengertian anekdot yang sudah dipaparkan, anekdot merupakan cerita yang lucu dan didalamnya terdapat sebuah sindiran. Penulis menyimpulkan bahwa anekdot adalah cerita humor singkat yang mempunyai tujuan untuk menyindir dan berisikan nasihat.

b. Struktur Teks Anekdot

Dalam menulis teks anekdot harus menerapkan struktur penulisan dengan baik sesuai dengan susunan yang sudah ditentukan, penulisan teks anekdot mempunyai struktur anekdot berupa cerita ataupun narasi singkat. Gerot dan Wignell dalam Wachidah (2004:10) menyatakan bahwa teks anekdot pada umumnya terdiri atas lima bagian atau struktur generik sebagai berikut.

- 1) Abstrak adalah bagian di awal paragraph yang berfungsi untuk memberigambaran tentang isi teks. Biasanya bagian ini menunjukkan hal unik yang ada di dalam teks. Unik maksudnya peristiwa yang lucu namun mengandung maksud.
- 2) Orientasi adalah bagian yang menunjukkan awal kejadian cerita atau latarbelakang bagaimana peristiwa terjadi.
- 3) Krisis adalah bagian dimana terjadi pada penulis/orang yang diceritakan.
- 4) Reaksi adalah bagian bagaimana penulis atau orang yang ditulis menyelesaikan masalah yang timbul di bagian krisis tadi.

- 5) Koda adalah bagian akhir cerita unik tersebut. Bisa juga dengan memberi kesimpulan tentang kejadian yang dialami penulis atau orang yang ditulis.

Dalam penulisan teks anekdot harus memperhatikan struktur yang sudah ditetapkan, seperti yang sudah dipaparkan di atas bahwa struktur teks anekdot harus berupa cerita atau dialog yang singkat dan memiliki tokoh, latar dan rangkaian peristiwa.

Kemendikbud (2013:194) menyatakan bahwa struktur teks anekdot ada enam yaitu sebagai berikut :

- 1) Abstraksi adalah berupa isyarat akan apa yang diceritakan berupa kejadian yang tidak lumrah, tidak biasa, aneh, atau berupa rangkuman atas apa yang akan diceritakan atau dipaparkan teks;
- 2) Orientasi adalah pendahuluan atau pembuka berupa pengenalan tokoh, waktudan tempat;
- 3) Krisis adalah pemunculan masalah;
- 4) Reaksi adalah tindakan atau langka yang diambil untuk merespon masalah.
- 5) Koda adalah perubahan yang terjadi pada tokoh pelajaran yang dapat dipetikdari cerita.
- 6) Reorientasi berisi komentar pribadi penulis terhadap cerita yang ditulisnya.

Berdasarkan struktur teks anekdot yang sudah dipaparkan mengenai

abstraksi, orientasi, krisis, reaksi, koda, dan reorientasi merupakan kesatuan yang utuh dalam penulisan teks anekdot. Penulis menyimpulkan bahwa dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan struktur yang telah ditentukan dan sesuai diantaranya kejadian yang masuk akal, pengenalan situasi, permasalahan, tindakan masalah, dan berdasarkan fakta supaya dapat dijadikan pelajaran, nasihat untuk khalayak.

c. Ciri kebahasaan Teks Anekdot

Dalam teks anekdot terdapat ciri-ciri kebahasaan yang membedakan teks ini dengan teks-teks yang lain. Kemendikbud (2013:111) menyatakan bahwa ciri kebahasaan dalam teks anekdot sebagai berikut:

1) Disajikan dalam bahasa yang lucu

Penyajian bahasa yang lucu adalah bahasa yang digunakan dalam penulisan teks anekdot dapat dipelesetkan menjadi bahasa yang lucu.

2) Berisi peristiwa-peristiwa yang membuat jengkel

Maksud dari peristiwa yang membuat jengkel adalah cerita dalam teks anekdot itu dibuat konyol bagi partisipan yang mengalaminya. Mengenai ciri kebahasaan teks anekdot, pemilihan bahasa yang lucu sangat diperlukan.

Dapat disimpulkan bahwa ciri kebahasaan dalam menulis teks anekdot adalah penyajian yang lucu dan peristiwa yang nyata, melibatkan tokoh terkenal yang mengalami modifikasi kearah fiktif yang membuat jengkel bagi pembacanya atau konyol tetapi di dalamnya ada kritik yang membangun yang disampaikan oleh penulis kepada pembaca berupa sindiran.

d. Kaidah Penulisan Teks Anekdote

Dalam penulisan teks anekdot harus menggunakan kaidah penulisan yang tepat agar teks anekdot yang dihasilkan menjadi sebuah teks yang tepat. Kemendikbud (2013:112) mengatakan bahwa kaidah penulisan teks anekdot sebagai berikut.

- 1) Menggunakan pertanyaan retorika, seperti: apakah kamu tahu?
- 2) Menggunakan kata sambung (konjungsi) waktu, seperti: kemudian, setelah itu, dll.
- 3) Menggunakan kata kerja seperti: pergi, tulis, dll.
- 4) Menggunakan kalimat perintah.

Pada penulisan teks anekdot harus memperhatikan kaidah penulisan yang sudah dipaparkan seperti menggunakan pertanyaan retorika, menggunakan kata sambung, menggunakan kata kerja, dan menggunakan kalimat perintah. Sedangkan menurut Tim Cerdas Komunika (2013:5) menyatakan bahwa kaidah penulisan dalam teks anekdot harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran tertentu. Jadi, kaidah penulisan teks anekdot di dalam ceritanya harus berupa lelucon dan mengandung kebenaran tertentu.

Kurikulum memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat

penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Tabel 1. Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Anekdote

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai.	3.6 Menganalisis struktur dan kebahasaan teks anekdot.
4. Mengolah, menalar, menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.6 Menciptakan kembali teks anekdot dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan baik lisan maupun tulis.

3. Media *Flipbook Maker*

a) Pengertian *Flipbook Maker*

Flipbook maker adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat *e-book*, *e-modul*, *e-paper*, dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks, dengan *flipbook maker* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja. *Flipbook maker* merupakan animasi yang dibuat dengan setumpuk kertas yang menyerupai buku tebal yang menggambarkan suatu dan nantinya proses itu akan terlihat bergerak. *Flipbook maker* adalah aplikasi untuk membuat sebuah buku, modul dan majalah dalam bentuk elektronik. Dalam *flipbook maker* dapat

menyisipkan gambar, video, dan audio sehingga membuat modul menjadi terlihat menarik.

Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan file berupa pdf, gambar, video, dan animasi sehingga *flipbook maker* yang dibuat lebih menarik. Selain itu, *flipbook maker* memiliki desain template dan fitur seperti background, tombol kontrol, navigasi bar, hyperlink, dan back sound. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil akhir bisa disimpan ke *format html, exe, zip, screen saver, dan app*.

Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media *flipbook maker* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *Flipbook maker* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Dengan menggunakan *flipbook maker* peserta didik akan merasa tertarik mengikuti pembelajaran karena terdapat animasi yang seperti terlihat membuka buku secara fisik saat akan berpindah halaman. Hasil akhir dapat berupa *html, exe, zip, screen saver, dan app*. Dengan menggunakan *flipbook maker* ini diharapkan dapat memberikan pembaharuan di dunia pendidikan. Penggunaan *flipbook maker* dapat meningkatkan minat, meningkatkan pemahaman, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut website animasi *Teknokids*, *Flipbook maker* adalah salah satu

jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Lembaran kertas dalam *flipbook maker* berbentuk seperti buku yang bergerak membuka dan tergambar prosesnya. *Flipbook maker* adalah salah satu aplikasi yang mendukung sebagai media pembelajaran yang akan membantu dalam proses pembelajaran karena aplikasi ini tidak terpaku hanya pada tulisan-tulisan saja tetapi bisa dimasukan sebuah animasi gerak, video, dan audio yang bisa menjadikan sebuah interaktif media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton. Jadi *e-modul* dengan menggunakan *flipbook maker* dapat di akses secara offline dan tidak harus mengeluarkan banyak biaya karena berbentuk soft file. *Flipbook maker* adalah sebuah software yang mempunyai fungsi untuk membuka setiap halaman menjadi layaknya sebuah buku. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan software ini apabila kita membaca sebuah e-modul tidak lagi monoton dan menjadi lebih menarik. *Flipbook maker* memberikan kesan yang menarik dan tidak monoton karena dapat disisipkan audio, animasi, dan video sehingga peserta didik tidak hanya melihat tulisan saja.

b) Manfaat Penggunaan *Flipbook Maker*

- a. Dapat meningkatkan berfikir kreatif peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar .
- c. Dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.
- d. Dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran di

- kelas.
- e. Dapat mengubah tampilan file pdf menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku.
 - f. Dapat membuat file pdf menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, flipbook, katalog perusahaan, katalog digital, dan lain-lain.
 - g. Tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.
 - h. Proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Flipbook maker mempunyai manfaat yang bisa dirasakan oleh peserta didik dan pendidik diantaranya adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif dan tampilan pembelajaran akan lebih bervariasi dengan menyisipkan audio, video, dan animasi.

4. Hakikat HOTS

a) Pengertian HOTS

HOTS merupakan aktivitas berpikir peserta didik yang melibatkan level kognitif tingkat tinggi dari taksonomi berpikir Bloom meliputi menganalisis, mengevaluasi dan mencipta (Anderson & Krathwohl, 2015:43; Shukla & Dungsungneon, 2016:211; Chinedu, et al., 2015:37). HOTS (*High Order Thinking Skill*) merupakan kemampuan berpikir yang mengujikan pada tingkat yang lebih tinggi, dalam artian tidak hanya mengujikan pada aspek ingatan atau hapalan saja,

namun menguji sampai pada aspek analisis, sintesis, dan evaluasi (Yuniar, 2015: 192). Dimensi proses kognitif dalam HOTS meliputi menganalisis, mengevaluasi dan mencipta. Menganalisis merupakan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan keseluruhan tujuan (Anderson & Krathwohl, 2015: 100). Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan. Proses kognitif dalam menganalisis yang pertama yaitu membedakan adalah proses memilah-milah bagian-bagian yang penting dari sebuah struktur. Yang kedua mengorganisasikan adalah proses mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi dan proses mengenali elemen-elemen ini membentuk sebuah struktur yang koheren. Yang terakhir mengatribusi ini melibatkan proses dekonstruksi yang didalamnya peserta didik menentukan tujuan pengarang suatu tulisan yang diberikan oleh pendidik. (Anderson & Krathwohl, 2015: 121-124). Kemudian proses kognitif dalam HOTS selanjutnya yaitu mengevaluasi. Mengevaluasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan kriteria atau standar (Anderson & Krathwohl, 2015: 102). Kategori proses mengevaluasi meliputi proses kognitif memeriksa dan mengkritik. Yang pertama memeriksa adalah proses menguji kesalahan internal dalam suatu produk. Yang kedua mengkritik adalah proses penilaian suatu produk berdasarkan kriteria dan standar eksternal (Anderson & Krathwohl, 2015: 126-127). Selanjutnya proses kognitif dalam HOTS yang terakhir adalah mencipta. Mencipta adalah memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang produk yang orisinal (Anderson & Krathwohl, 2015: 102). Kategori proses mencipta meliputi proses kognitif merumuskan, merencanakan dan memproduksi. Yang pertama

merumuskan adalah proses menggambarkan masalah dan membuat hipotesis atau kesimpulan sementara yang memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Yang kedua merencanakan adalah proses merencanakan metode penyelesaian masalah yang sesuai dengan kriteria masalahnya yaitu membuat rencana untuk menyelesaikan masalah. Dan yang terakhir memproduksi adalah proses melaksanakan rencana untuk menyelesaikan masalah yang memenuhi spesifikasi-spesifikasi tertentu (Anderson & Krathwohl, 2015: 130-132).

Perkembangan dunia pendidikan saat ini telah merambah ke era globalisasi. Bukan suatu hal yang aneh jika beberapa instansi pendidikan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Terutama terkait dengan nilai ketuntasan belajar. Menurut Sudarman (2007) salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di kelas diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi. Peserta didik memang memiliki sejumlah pengetahuan, namun banyak pengetahuan itu diterima dari guru sebagai informasi, sedangkan mereka sendiri tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan atau informasi itu, akibatnya pengetahuan itu tidak bermakna dalam kehidupan sehari-hari sehingga cepat terlupakan. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Zhu dan Yeo (2004) yang menjelaskan bahwa belajar dengan hafalan dan keterampilan prosedural, jika tidak dipraktekkan, maka pengetahuan yang dipelajari dengan mudah dilupakan dibandingkan dengan pengetahuan yang diperoleh melalui

pemahaman yang mendalam. Selain itu juga penelitian yang dilakukan Ramirez dan Ganaden (2008) menunjukkan bahwa aktivitas kreatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti terdorong untuk menerapkan e-modul untuk peserta didik dalam membelajarkan peserta didik yaitu untuk meningkatkan HOTS (*High Order Thinking Skill*). Pembelajaran berfungsi untuk mengantarkan peserta didik untuk mencapai kemampuan yang dituntut dalam KD (Kompetensi Dasar), sedangkan penilaian hasil belajar sebagai alat untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran dan ketercapaian kemampuan peserta didik terhadap tuntutan KD (Kompetensi Dasar). Hal ini berarti KD (Kompetensi Dasar) menjadi acuan dalam proses pembelajaran maupun penilaian hasil belajar peserta didik. Artinya, pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar menyesuaikan dengan tuntutan level kognitif KD (Kompetensi Dasar). Jika, kemampuan yang dituntut oleh KD (Kompetensi Dasar) pada level berpikir tingkat tinggi, maka pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar sebaiknya dilaksanakan pada level yang sama.

Demikian pula dalam melaksanakan penilaian hasil belajar, sebagian besar guru Bahasa Indonesia masih cenderung melaksanakan penilaian pada level kognitif berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinkhing Skill/LOTS*) dengan butir soal yang menuntut perilaku “ingatan”. Penulisan butir soal yang mengukur perilaku “ingatan” diyakini lebih mudah antara lain yaitu mudah dalam penulisan soalnya, dan materi yang ditanyakan diperoleh dari buku pelajaran (Pi'i, 2016:197-198). Bila dilihat dari konteksnya penilaian berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinkhing Skill/LOTS*) sebagian besar menggunakan konteks di

dalam kelas dan sangat teoritis, serta jarang menggunakan konteks di luar kelas sehingga tidak memperlihatkan keterkaitan antara pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari (Pi'I, 2016: 199).

Penerapan pembelajaran konvensional dan penilaian yang hanya mengacu pada penilaian level berpikir tingkat rendah seperti mengukur perilaku “ingatan”, berdampak kemampuan literasi peserta didik Indonesia di kancah internasional masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dari hasil studi internasional PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang meliputi kegiatan literasi membaca (*reading literacy*), literasi matematika (*mathematical literacy*), dan literasi sains (*scientific literacy*) bahwa peserta didik Indonesia prestasinya sangat rendah dalam (1) memahami informasi yang kompleks; (2) teori, analisis, dan pemecahan masalah; (3) pemakaian alat, prosedur dan pemecahan masalah; dan (4) melakukan investigasi. (Pi'i, 2016: 200).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan sistem pembelajaran yang memberikan ruang gerak kepada peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, logis dan kreatif sehingga mampu mengantarkan peserta didik mencapai kemampuan yang dituntut oleh KD (Kompetensi Dasar) yang level kognitifnya berfikir tingkat tinggi. Serta mampu melaksanakan sistem penilaian berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*), Suatu penilaian yang menuntut kemampuan penalaran tingkat tinggi, kreatifitas berpikir, dan membangun kemandirian peserta didik dalam memecahkan masalah. Sehubungan dengan hal tersebut, Kemendikbud telah menyisipkan sekitar 20% soal HOTS (*Higher Order Thinking Skill*) dalam Ujian Nasional (UN) pada tahun pelajaran 2015-2016. Bahkan untuk menghadapi Ujian Sekolah (US) SMA tahun pelajaran

2016-2017 Kemendikbud telah menyusun modul penulisan soal HOTS. Hal ini menunjukkan bahwa setiap guru, termasuk guru Bahasa Indonesia wajib melaksanakan penilaian hasil belajar dengan menggunakan soal-soal HOTS untuk memenuhi tuntutan KD (Kompetensi Dasar) yang level kognitifnya berpikir tingkat tinggi.

Dimensi proses berpikir menurut Anderson & Krathwohl dibagi menjadi tiga level kognitif yaitu: (1) kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking Skill/LOTS*) meliputi dimensi proses berpikir mengetahui (mengingat), (2) kemampuan berpikir tingkat menengah (*Middle Order Thinking Skill/MOTS*) meliputi dimensi proses berpikir memahami dan mengaplikasi, dan (3) kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*) meliputi dimensi proses berpikir menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.

Level kognitif dan dimensi proses berpikir tercermin dalam KD (Kompetensi Dasar) pengetahuan semua mata pelajaran termasuk mata pelajaran Sejarah (wajib dan peminatan IPS). KD (Kompetensi Dasar) merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait dalam mata pelajaran (Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016).

Aspek pengetahuan berkaitan dengan pengembangan materi/bahan pembelajaran, dan aspek keterampilan berkaitan keterampilan dan pengalaman belajar peserta didik (Direktorat Pembinaan SMA, 2014; 1). Sedangkan aspek sikap (spiritual dan sosial) dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik (Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016).

b) Indikator HOTS

Schraw et al. (2011: 191) mengklasifikasikan keterampilan berpikir ke dalam dua kategori yaitu kemampuan berpikir tingkat rendah meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi analisis, evaluasi, dan sintesis. Menurut Krathworl (2002) indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi: menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Dengan demikian, HOTS adalah kemampuan berpikir yang tidak hanya membutuhkan kemampuan untuk mengingat, tetapi juga kemampuan lebih tinggi lainnya mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan.

Indikator untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi meliputi hal-hal sebagai berikut (Anderson & Krathwohl, 2015:120-133):

1) *Analyze* (Menganalisis)

Menganalisis meliputi kemampuan untuk memecah suatu kesatuan menjadi bagian-bagian dan menentukan bagaimana bagian-bagian tersebut dihubungkan satu dengan yang lain atau bagian tersebut dengan keseluruhannya. Analisis menekankan pada kemampuan merinci sesuatu unsur pokok menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian tersebut. Ditingkat analisis, seorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan membagi-bagi atau menstrukturkan informasi ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari skenario yang rumit. Kategori *Analyze* terdiri dari kemampuan *differentiating* (membedakan), *organizing* (mengorganisasikan), dan *attributing* (mengartibusikan) yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. *Differentiating* (membedakan)

Membedakan meliputi kemampuan membedakan bagian-bagian dari keseluruhan struktur dalam bentuk yang sesuai. Membedakan terjadi ketika peserta didik membandingkan informasi yang relevan dan tidak relevan, yang penting dan tidak penting, dan memperhatikan informasi yang relevan atau penting.

b. *Organizing* (mengorganisasikan)

Mengorganisasikan meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur secara bersama-sama menjadi struktur yang saling terkait. Dalam mengorganisasikan peserta didik membangun hubungan-hubungan yang sistematis dan koheren antar penggalan informasi.

c. *Attributing* (mengatribusikan)

Mengatribusikan adalah kemampuan peserta didik untuk menyebutkan tentang sudut pandang, nilai, atau maksud dari suatu masalah yang diajukan. Mengatribusikan membutuhkan pengetahuan dasar yang lebih agar dapat menerka maksud dari inti permasalahan yang diajukan.

2) *Evaluate* (mengevaluasi)

Mengevaluasi didefinisikan sebagai kemampuan melakukan judgement berdasar kepada kriteria dan standar tertentu. Kriteria yang sering digunakan adalah menentukan kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi, sedangkan standar yang digunakan dalam menentukan kuantitas maupun kualitas. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu yang berdasarkan kriteria tertentu. Adanya kemampuan ini dinyatakan dengan

memberikan penilaian terhadap sesuatu. Kategori menilai terdiri dari *checking* (memeriksa) dan *critiquing* (mengkritik) yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

a. *Checking* (memeriksa)

Memeriksa adalah kemampuan untuk mengetes konsistensi internal atau kesalahan pada hasil serta mendeteksi keefektifan prosedur yang digunakan.

b. *Critiquing* (mengkritik)

Mengkritik adalah kemampuan memutuskan hasil berdasarkan kriteria standar tertentu. Mendeteksi apakah hasil yang diperoleh berdasarkan prosedur penyelesaian suatu masalah, dan mendekati jawaban yang benar. Mengkritik melibatkan peserta didik dalam proses penilaian suatu produk atau proses berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

3) *Create* (mengkreasikan/Mencipta)

Create didefinisikan sebagai menggeneralisasikan ide baru, produk atau cara pandang yang baru dari sesuatu kejadian. *Create* diartikan sebagai meletakkan beberapa elemen dalam suatu kesatuan yang menyeluruh sehingga terbentuklah dalam satu bentuk yang koheren atau fungsional. Peserta didik dikatakan mampu *create* jika dapat membuat produk baru dengan merombak beberapa elemen atau bagian kedalam bentuk (struktur) yang belum pernah diterangkan oleh pendidik sebelumnya. Proses *create* pada umumnya berhubungan dengan pengalaman belajar peserta didik yang sebelumnya. Proses *create* dapat dipecah menjadi tiga fase yaitu :

a. *Generating* (merumuskan)

Merumuskan melibatkan proses menggambarkan masalah dan membuat pilihan atau hipotesis yang memenuhi kriteria-kriteria tertentu. Muncul

kemungkinan solusi-solusi dalam penyelesaian masalah yang bermacam-macam sebagaimana yang dilakukan peserta didik yang mencoba untuk memahami soal.

b. *Planning* (merencanakan)

Merencanakan melibatkan peserta didik dalam proses menyusun metode penyelesaian masalah yang sesuai dengan kriteria-kriteria masalahnya. Merencanakan merupakan langkah-langkah untuk menciptakan solusi yang nyata bagi suatu masalah.

c. *Producing* (memproduksi)

Memproduksi melibatkan proses aplikasi dari rencana yang telah disusun untuk menyelesaikan masalah yang memenuhi spesifikasi-spesifikasi tertentu.

Tabel 2. Indikator High Order Thinking Skills (HOTS)

Indikator	Subindikator
Menganalisis	A. Membedakan B. Mengorganisasikan C. Mengatribusikan
Mengevaluasi	A. Memeriksa B. Mengkritik
Mencipta	A. Merumuskan B. Merencanakan C. Memproduksi

Sumber: Anderson & Krathwoll, 2015: 45

5. Penelitian Relevan

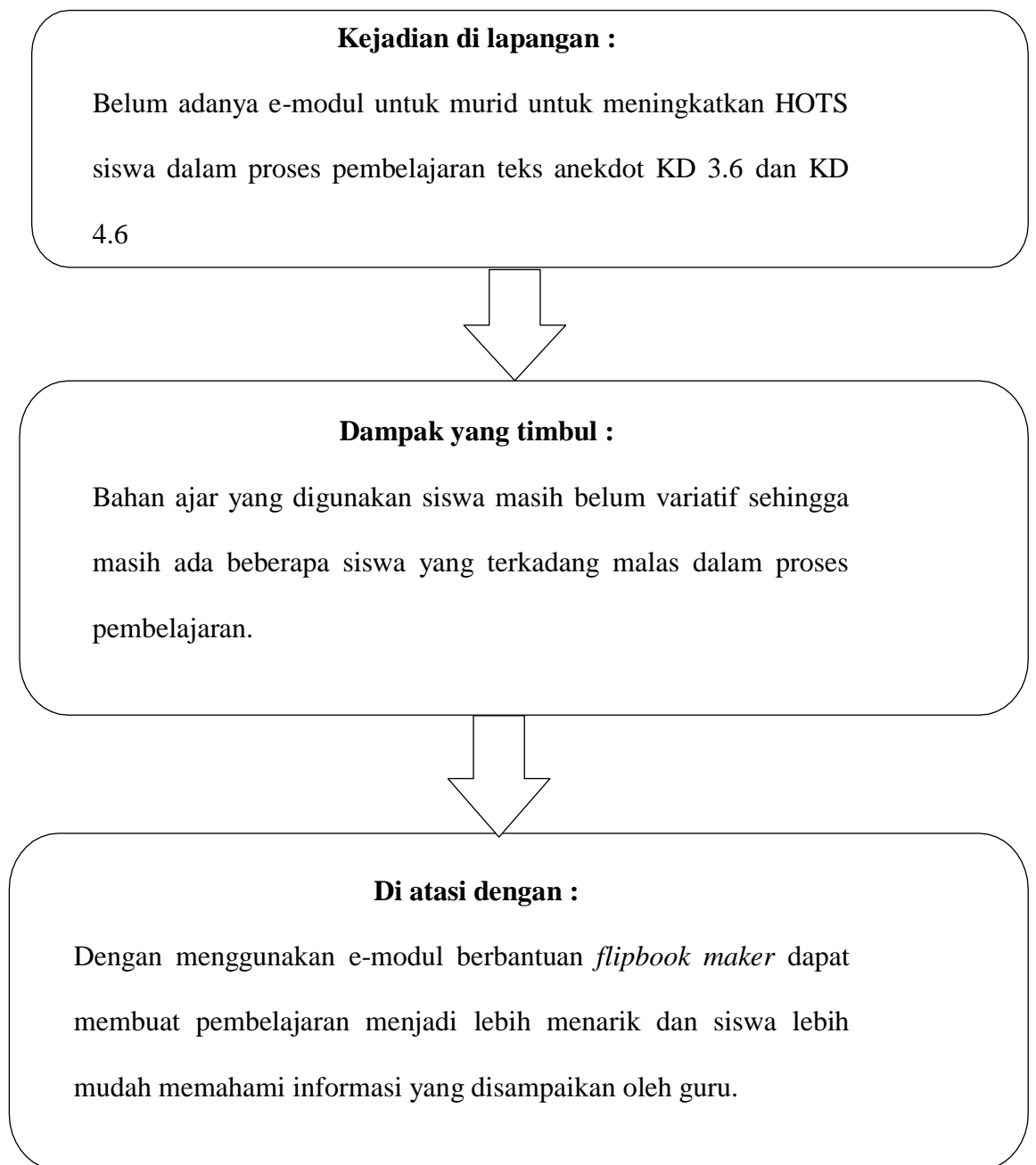
Untuk mendukung keberhasilan penelitian ini, peneliti melakukan pendekatan teoritis melalui beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa uraian penelitian terdahulu yang relevan dan bisa menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu :

A. Edi Wibowo (2018) dengan judul skripsi “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker” berdasarkan dari penilaian kemenarikan e-modul menggunakan respon angket, yaitu respon guru dan peserta didik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif berbantuan Microsoft Office Excel 2007. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kelayakan oleh ahli materi baik 3,23 dan nilai kelayakan oleh ahli media sangat baik 3,28, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa baik 3,02. Respon peserta didik sangat menarik, 3,33 uji coba kelompok kecil dan 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru sangat menarik 3,64. Ini menunjukkan bahwa e-modul dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker yang dihasilkan dalam penelitian ini dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan.

B. Rina Puspita Sari (2020) dengan judul skripsi “Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA” berdasarkan hasil uji validasi produk oleh ahli diperoleh presentase skor 84,7% untuk aspek materi, 81,0% untuk aspek bahasa, dan 81,2% untuk aspek media, sehingga total rata-rata skor adalah 82,3% termasuk ke dalam kategori sangat valid. Dengan demikian

modul elektronik (e-modul) berbasis HOTS berbantuan Flipbook Marker menjadi produk jadi yang layak digunakan.

C. Ifa Afifah Dianawati (2022) dengan judul “Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas XII SMK” penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif terdiri dari dua jenis yaitu data yang berasal dari hasil penilaian validasi produk e-modul berbasis flipbook maker oleh validator. Data penelitian kualitatif yaitu komentar dan saran dari subjek uji coba penelitian dan pengembangan produk e-modul berbasis flipbook maker. hasil validasi ahli materi sebesar 88, 33% sangat valid, ahli modul sebesar 91, 25% sangat valid dan uji coba lapangan sebesar 87, 27% sangat valid.

B. Kerangka Konseptual**Gambar 1. Kerangka Konseptual**