

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses atau sistem yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan sikap seseorang melalui berbagai metode dan lingkungan pembelajaran. Pendidikan merupakan fondasi penting dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa, khususnya *Higher Order Thinking Skills* (HOTS).

HOTS adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang meliputi kemampuan analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Kemampuan ini menjadi kunci untuk menghadapi perubahan dinamis dalam masyarakat yang semakin kompleks. *Presseisen* dalam Devi (2011:81) menyatakan bahwa “*Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi dibagi menjadi empat kelompok, yaitu pemecahan masalah, membuat keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif.”

Di era digital seperti saat ini, teknologi telah memberikan dampak besar pada berbagai aspek kehidupan termasuk dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin relevan karena dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan bahan ajar digital dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Wahono dalam Fathian (2023 : 1) dunia pendidikan tentunya teknologi juga mengambil andil yang penting dalam keberhasilan belajar siswa.

Teknologi dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Contoh teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran yaitu penggunaan modul elektronik atau disingkat dengan e-modul. Pembelajaran dengan menggunakan e-modul sangat penting bagi siswa karena pembelajaran e-modul membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi atau pun sistemnya.

Salah satu bentuk bahan ajar digital yang menarik adalah *FlippingBook*, sebuah platform yang memungkinkan pembuatan dan publikasi buku digital yang interaktif dan menarik. *FlippingBook* menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pengguna untuk menyisipkan multimedia seperti gambar, video, dan audio membuat animasi, serta interaksi yang dapat memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan. Ada empat keterampilan berbahasa Indonesia termasuk keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis. Dengan belajar Bahasa Indonesia di sekolah, maka siswa akan mendapatkan pelatihan, dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Siswa juga dapat melatih mengungkapkan pikiran, perasaan dan kreativitas mereka dalam bentuk tulisan maupun lisan. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia adalah hikayat.

Nurgiyantoro (2010 : 323), Hikayat adalah cerita lama yang sarat dengan nilai-nilai moral terkandung di dalamnya. Karya sastra baik yang berbentuk puisi, drama, maupun prosa, tidak lepas dari nilai-nilai budaya, sosial, atau moral. Nilai-nilai moral tersebut ada yang tersurat langsung dalam ceritanya, ada pula yang secara tidak langsung tersirat dalam ceritanya. Nilai-nilai moral yang terkandung di dalam hikayat sangat banyak, sebanyak perilaku-perilaku yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam setiap alur ceritanya.

Pemilihan bahan dan media pembelajaran perlu mendapat perhatian penting. Hikayat dapat dipilih sebagai materi ajar pada bahan ajar berbantuan *FlippingBook*, karena materi hikayat tercantum dalam beberapa kompetensi dasar di kurikulum. Pada dasarnya, hikayat di Indonesia memiliki unsur yang mendidik, sehingga Hikayat dapat menambah kemampuan berbahasa dan meningkatkan apresiasi dalam sebuah karya sastra. Pembelajaran menganalisis hikayat dengan bahan ajar e-modul, memberikan kemudahan kepada siswa untuk menganalisis hikayat. Isi karya sastra dapat diketahui jika dianalisis melalui berbagai cara seperti analisis intrinsik, nilai-nilai dalam hikayat. Salah satu caranya yaitu dengan penghayatan karya sastra, karena mengungkapkan rahasia kehidupan yang dapat memperkaya batin pembaca. Tarigan (2015 : 7) menyatakan bahwa “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis.”

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, membaca adalah suatu alat komunikasi yang sangat diperlukan untuk mendapatkan sebuah informasi yang ingin di capai. Membaca juga merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui media kata – kata atau bahan tulisan.

Melalui karya sastra dapat dilihat masalah kehidupan manusia dan masyarakat. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa karya sastra memberikan arah yang baik bagi pembaca dalam mengembangkan perasaan dan pikiran. Oleh sebab itu Ridwan (2019 : 1) menjelaskan di dalam bukunya bahwa, seseorang yang memiliki keterampilan berpikir akan dapat menerapkan informasi baru atau

pengetahuannya untuk memanipulasi informasi dalam upaya menemukan solusi atau jawaban yang mungkin untuk sebuah permasalahan yang baru. Jika permasalahan yang dihadapi tidak dapat diselesaikan dengan cara yang biasa dilakukan dan persoalan cukup kompleks, maka dibutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau dapat dikatakan dengan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

Siswa yang memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi dan giat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia serta aktif dalam membaca buku karya sastra akan banyak memperoleh pengetahuan di bidang sastra termasuk membaca, memahami karya sastra dan menganalisis serta dapat memahami nilai-nilai moral yang terdapat di dalam hikayat dengan hal tersebut dapat meningkatkan atau melatih HOTS bagi siswa. Hikayat merupakan salah satu genre prosa lama, keberadaan hikayat sebagai karya sastra lama perlu dilestarikan dan dijaga. Cerita rakyat bukanlah cerita fantasi tanpa arti, keunikan cerita rakyat adalah adanya kesamaan unsur. Hal ini terjadi karena penyampaian cerita, melalui sistem lisan setiap penerima cerita bebas mengelola cerita itu berdasarkan fantasi dan tradisi lingkungannya. Maka timbulah sejumlah cerita yang serupa tetapi tidak sama.

Salah satu materi pelajaran yang relevan untuk dikembangkan menggunakan *FlippingBook* adalah materi teks hikayat. Teks hikayat merupakan salah satu jenis teks sastra yang kaya akan nilai-nilai budaya dan moral. Namun, seringkali siswa kesulitan dalam memahami makna mendalam dari cerita hikayat dan kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi saat mempelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas dan keterkaitan penggunaan media pembelajaran berbasis visual dalam membaca serta menganalisis hikayat, maka peneliti tertarik dengan judul penelitian **“Pengembangan Bahan Ajar Teks Hikayat Berbantuan *Flippingbook* Dalam Meningkatkan HOTS Untuk Siswa Kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan pemaparan berbagai masalah yang teridentifikasi yang dapat dikenali dari permasalahan penelitian. Identifikasi masalah berarti untuk peneliti mengajukan berbagai pertanyaan-pertanyaan yang mampu memberikan gambaran variabel secara jelas. Penelitian ini diawali dengan adanya suatu permasalahan yang akan diselesaikan.

Arikunto (2013:14) mengatakan “Untuk sampai pada batasan masalah, peneliti harus mencoba mendaftarkan sebanyak-banyaknya masalah yang menjadi ganjalan di dalam pikirannya yang sekiranya dapat dicarikan jawabannya melalui kegiatan penelitian yang akan dilakukan”.

Adapun masalah yang muncul berkaitan dengan penelitian ini, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minimnya keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik dalam mengidentifikasi teks hikayat.
2. Minimnya isi pembahasan dari bahan bacaan materi teks hikayat yang tersedia di dalam buku bacaan peserta didik.
3. Minimnya minat peserta didik terhadap teks hikayat karena kurangnya ketertarikan terhadap media ajar yang kurang variatif.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam konteks penelitian merujuk pada batasan-batasan yang diberlakukan pada lingkup penelitian untuk mempersempit fokus dan membatasi ruang lingkup penelitian. Hal ini juga dilakukan untuk memberikan kejelasan, kefokusannya, dan keterbatasan pada penelitian yang dilakukan.

Arikunto (2013:14) mengatakan “Dari banyak masalah yang berhasil di daftar atau diidentifikasi dengan menyesuaikan diri pada keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki, peneliti hanya memilih satu atau beberapa masalah yang dipandang penting dan berguna untuk dicarikan pemecahannya”. Tahap inilah yang disebut batasan masalah.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Bahan ajar yang digunakan adalah e-modul berbantuan *FlippingBook* untuk meningkatkan HOTS siswa dalam menganalisis sebuah teks hikayat.
2. Materi yang menjadi tema bahan ajar adalah teks hikayat semester ganjil pada silabus kurikulum merdeka dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia – Fase E, peserta didik mampu :
 “Menganalisis isi dan kebahasaan berbagai teks sastra dan nonsastra berbentuk naratif, deskriptif, eksplanasi, eksposisi dan argumentatif, baik secara lisan maupun tulis.”
3. E-modul dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan *platform FlippingBook* sebagai media penyajian digital yang interaktif.
4. Penelitian dilaksanakan di SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan dan objek penelitian adalah siswa kelas X SMK MP 1 Tahun Pelajaran 2024-2025.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah pernyataan yang jelas dan ringkas tentang masalah yang akan diteliti atau diselesaikan dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2019:63) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”.

Rumusan masalah berfungsi sebagai pertanyaan yang mengidentifikasi ketidaksempurnaan, kekurangan, atau kebutuhan tertentu yang akan dipecahkan atau dipahami melalui proses penelitian. Biasanya rumusan masalah berisikan pertanyaan yang spesifik mengenai ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis membuat spesifikasi terhadap hal yang diteliti, yaitu :

1. Bagaimanakah proses pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat dalam meningkatkan HOTS untuk siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan?
2. Bagaimanakah validasi menurut ahli materi dan ahli media dalam pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat dalam meningkatkan HOTS untuk siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat dalam meningkatkan HOTS untuk siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan?

E. Tujuan Penelitian

Arikunto (2013:97) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh saat penelitian selesai”. Tujuan

penelitian adalah poin akhir yang diharapkan dari proses penelitian dan merupakan dasar untuk menentukan arah, lingkup, dan metode penelitian. Tujuan penelitian harus dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang konkrit, dapat diamati dan dapat diukur dinilai dengan kriteria tertentu. Maka dari itu tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan.
2. Mendeskripsikan validasi menurut ahli materi dan ahli media dalam pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan.
3. Menguji dan mendeskripsikan kelayakan serta keefektifan pengembangan bahan ajar berbantuan *FlippingBook* pada materi teks hikayat untuk meningkatkan HOTS pada siswa kelas X SMK Al-Washliyah Sukoharjo Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mengacu pada kontribusi yang diberikan oleh penelitian terhadap pemahaman, pengetahuan, dan pengembangan dalam bidang tertentu. Manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai hasil yang positif yang diperoleh melalui kontribusi penelitian terhadap pengetahuan, praktik, kebijakan, atau pemecahan masalah. Maka dari itu, peneliti berharap penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat kepada negara, khususnya pada bidang yang sedang diteliti.

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan hasil pemikiran yang dilakukan oleh peneliti kepada guru khususnya guru bidang studi Bahasa Indonesia dalam pengembangan bahan ajar yang digunakan secara tepat.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan bahan ajar pada materi teks hikayat.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih menarik dan suasana kegiatan belajar mengajar pun lebih terasa menyenangkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan proses dan hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis adalah ilmu yang mengajarkan tentang teori-teori atau pendapat yang didasarkan pada penelitian dan penemuan. Secara umum, penelitian selalu didasarkan pada penelitian teoritis, jadi penelitian memiliki landasan yang kokoh, bukan sekedar tindakan coba-coba.

Sugiyono (2019 : 107) “Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi disusun secara sistematis. Secara umum, teori memiliki tiga fungsi, yaitu menjelaskan, memprediksi dan mengendalikan fenomena”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kerangka teori adalah suatu teori yang bertujuan untuk memperoleh makna-makna penting, jika lebih maka dapat menggambarkan, menjelaskan dan meramalkan peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi. Kajian teori memuat beberapa teori yang berkaitan dengan pertanyaan yang diteliti dalam suatu penelitian. Teori ini digunakan sebagai pembenaran dan referensi untuk diskusi tentang masalah yang diteliti. Mengingat pentingnya hal tersebut, maka teori yang digunakan harus relevan dengan masalah yang diteliti, tujuannya adalah untuk memperjelas gambaran suatu penelitian. Bab ini akan menjelaskan sifat penelitian dan pengembangan, sifat bahan ajar, penggunaan sistematis *FlippingBook*, hakikat teks hikayat, serta hakikat HOTS. Semua akan terurai di dalam bab ini untuk memperjelas sebuah permasalahan.

Dalam penelitian ini juga tidak terlepas dari kemampuan dan keterampilan untuk mengonstruksi/menulis. Dengan hal ini peneliti bertujuan untuk mengasah dan mengembangkan keterampilan dan pengetahuan siswa dalam menulis melalui proses berpikir. Allah SWT berfirman dalam QS. Al – Alaq (96:1-5) yang artinya: “Bacalah (wahai Muhammad!) dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu adalah Yang Maha Pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”



Ayat tersebut memiliki kaitan erat dengan pendidikan dan pentingnya mencari ilmu dalam pandangan Islam. Ayat tersebut menegaskan pesan penting tentang pentingnya pembelajaran dan pengetahuan bagi umat manusia. *"Iqra' bismi rabbika allathee khalaq"* (Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan), adalah perintah langsung dari Allah untuk membaca. Dalam Islam, membaca merupakan langkah awal dalam mencari ilmu dan pengetahuan. Pesan ini menekankan bahwa pendidikan dimulai dengan membaca, menuntut untuk mendapatkan pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik. Tafsir ayat kedua yaitu Allah menciptakan manusia dari segumpal darah, yang menekankan asal usul manusia yang lemah dan memerlukan pengetahuan dan pengajaran untuk berkembang dan meningkatkan diri. Tafsir ayat ketiga yaitu Allah dikenal sebagai

Yang Maha Pemurah, yang menunjukkan bahwa Dia mencurahkan ilmu-Nya kepada umat manusia sebagai bentuk karunia-Nya. Hal ini menekankan pentingnya bersyukur atas ilmu dan pengetahuan yang diberikan-Nya. Tafsir ayat keempat yaitu Allah mengajarkan manusia dengan pena atau kalam. Ini menegaskan pentingnya menulis sebagai sarana untuk menyimpan dan menyampaikan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, pena digunakan untuk mencatat, mengorganisir, dan menyebarkan pengetahuan kepada generasi berikutnya. Tafsir ayat kelima yaitu Allah mengajarkan manusia hal-hal yang sebelumnya tidak diketahui oleh mereka. Hal ini menggarisbawahi nilai pengetahuan dan pentingnya terus mencari ilmu baru dalam pendidikan.

1. Konsep Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Sukmadinata (2009 : 169) “Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2019 : 297) “Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Arifin (2012 : 126) menyatakan bahwa “Penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan.” Sering kali ditemui adanya kesenjangan antara hasil-hasil penelitian dasar yang bersifat teoritis dan hasil penelitian terapan yang bersifat praktis. Kesenjangan ini dapat diatasi dengan penelitian dan pengembangan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, baik berupa perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*) guna mengatasi kesenjangan antara peneliti dasar dan peneliti terapan dan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar lebih efektif dan relevan.

b. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Setyosari (2013 : 122) alasan dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Alasan pokok berasal dari pendapat bahwa pendekatan penelitian “tradisional” (misalnya, penelitian survei, korelasi, eksperimen) dengan fokus penelitian hanya mendeskripsikan pengetahuan, jarang memberikan deskripsi yang berguna dalam pemecahan masalah-masalah rancangan dan desain dalam pembelajaran.
2. Alasan lainnya, adanya semangat tinggi dan kompleksitas sifat kebijakan reformasi pendidikan.

Setyosari (2013 : 123) Tujuan dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurun waktu tertentu.
2. Untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pengembangan adalah untuk menghasilkan suatu produk baru yang efektif sesuai dengan rancangan pembelajaran.

c. Bahan Ajar

Prastowo (2016 : 238) berpendapat bahwa bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis dan menampilkan keutuhan dari kompetensi yang akan dikuasai siswa, serta digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk perencanaan dan implementasi pembelajaran.

Depdiknas dalam Fajarini yang berjudul "*Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*", Pemilihan dan penentuan bahan ajar dimaksudkan untuk memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik, dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi. Sehingga bahan ajar dibuat sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran yang akan diraih oleh siswa. Jenis dan bentuk bahan ajar ditetapkan atas dasar analisis kurikulum dan analisis sumber bahan sebelumnya.

Keberadaan bahan ajar memiliki sejumlah fungsi dalam proses pembelajaran. Prastowo (2016 : 239-241) memaparkan fungsi bahan ajar berdasarkan pihak yang memanfaatkannya, fungsi bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu fungsi bagi guru dan fungsi bagi siswa.

1) Fungsi bahan ajar bagi guru:

- a. Menghemat waktu guru dalam mengajar.
- b. Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator.
- c. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif.
- d. Pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya disajikan kepada siswa.

- e. Alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- 2) Fungsi bahan ajar bagi siswa:
- a. Siswa dapat belajar tanpa harus ada guru atau teman siswa yang lain.
 - b. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja ia kehendaki.
 - c. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masing-masing.
 - d. Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.
 - e. Membantu potensi siswa untuk menjadi pelajar yang mandiri.
 - f. Pedoman bagi siswa yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Prastowo (2016 : 241) Adapun tujuan pembuatan bahan ajar yaitu menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan mempertimbangkan kebutuhan siswa yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa, membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar selain buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Jenis bahan ajar dikelompokkan menjadi empat menurut Arsanti (2018 : 74), yaitu bahan ajar cetak antara lain *handout*, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, *leaflet*, *wallchart*, foto/gambar, model/maket. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan CD audio. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video CD, film dan bahan ajar interaktif seperti CD interaktif. Empat jenis bahan ajar tersebut akan sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran jika digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar

merupakan seperangkat alat/bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang disusun secara sistematis, memiliki peran yang sangat penting dalam keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran secara optimal. Jenis bahan ajar bermacam-macam dilihat dari bentuk, sifat, dan fungsinya. Kemudian dalam memilih, menentukan, dan mengembangkan suatu bahan ajar atau materi ajar harus memperhatikan kriteria atau karakteristik materi ajar.

d. E-Modul

Bahan ajar yang berkualitas mampu memuat semua jenis media, baik yang statis maupun dinamis seperti animasi dan video. Bahan ajar yang memiliki kemampuan demikian adalah bahan ajar *e-learning*. Kemampuan bahan ajar *e-learning* dalam menyajikan media dinamis merupakan kelebihan yang tidak dimiliki oleh media cetak. Sejalan dengan Utomo dkk. (2015 : 2) menyatakan bahwa bahan ajar *e-learning* baik untuk pembelajaran karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki media kertas ataupun media yang lain.

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam *e-learning* yaitu modul elektronik (e-modul). Modul dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga diberi istilah e-modul yang juga disebut modul elektronik atau modul virtual. E-Modul 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 dan di dalamnya dapat disajikan animasi, audio, navigasi maupun video yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dengan adanya e-modul yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan *audio*

visual, sound, movie dan yang lainnya serta penggunaannya mudah dipahami (Sugianto, dkk. 2017: 102).

Senada dengan pendapat Zahroh, dkk. (2019 : 124) yang menyatakan bahwa e-modul merupakan modul yang memiliki kompleksitas secara elektronik atau modul yang dikonversi ke dalam bentuk format digital. Sehingga e-modul juga disusun dan memiliki fungsi sebagaimana modul cetak. Pemanfaatan e-modul interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan sebuah inovasi yang diharapkan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar Bahasa Indonesia. Dalam e-modul terdapat interaksi yang memungkinkan terjadinya hubungan dua arah antara siswa dengan bahan ajar yang sedang dipelajari, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator saja.

Dengan demikian diketahui manfaat pengembangan e-modul yaitu dapat mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi elektronik sehingga dapat dijadikan sebagai alternatif bahan ajar *e-learning*. Hal ini dapat mengatasi terbatasnya jumlah modul cetak serta dari segi ekonomi lebih efisien karena tidak membutuhkan biaya untuk pencetakan dan penggandaan.

1. Kelebihan dan Kelemahan E-Modul

Kemendikbud (2017: 3) memaparkan kelebihan dan kekurangan e-modul yaitu sebagai berikut:

A. Kelebihan E-Modul

1. Meningkatkan motivasi siswa, karna setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.

2. Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian 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.

B. Kelemahan E-Modul

1. Dibutuhkan waktu yang lama untuk mengembangkan e-modul.
2. Membutuhkan disiplin belajar yang tinggi mungkin kurang dimiliki siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
3. Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

e. Bahan Ajar E-Modul Teks Hikayat Menggunakan *FlippingBook*

Saefullah (2016 : 35) E-modul atau modul elektronik adalah suatu distribusi yang terdiri dari teks, gambar, video dan suara dan didistribusikan dalam struktur yang canggih yang dapat dibaca dengan teliti di PC atau gawai elektronik lainnya.

FlippingBook adalah sebuah *platform* yang dapat menjadi aset berharga dalam pengembangan bahan ajar di sekolah. Dengan *FlippingBook*, guru dapat mengubah materi pembelajaran tradisional menjadi pengalaman belajar yang lebih

menarik dan interaktif. Mereka dapat mengambil buku teks, materi pelajaran, atau catatan kuliah dalam format PDF dan mengonversinya menjadi publikasi digital yang dapat di-*flip*. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Dalam pengembangan bahan ajar, *FlippingBook* memberikan fleksibilitas untuk menambahkan elemen multimedia, seperti gambar, video, dan audio. Ini memungkinkan guru untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan menghidupkan materi pembelajaran. Selain itu, fitur interaktif seperti tautan internal dan eksternal memudahkan siswa untuk menemukan informasi yang mereka butuhkan.

FlippingBook juga memungkinkan guru untuk membuat ujian atau kuis interaktif di dalam materi ajar mereka. Ini membantu mengukur pemahaman siswa secara lebih dinamis dan memberikan umpan balik secara instan. Dengan *FlippingBook*, guru dapat menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih beragam dan menarik bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

Adapun keunggulan *FlippingBook* antara lain :

1. Penyajian materi yang variatif

FlippingBook menyediakan banyak fitur yang memungkinkan pengguna menyusun buku digital dengan kombinasi teks dan video pembelajaran, sehingga mengurangi rasa bosan saat belajar.

2. Tampilan yang menarik dan atraktif

Fitur-fitur desain yang tersedia membuat tampilan buku digital menjadi lebih estetis, tidak membosankan dan lebih mampu menarik perhatian peserta didik.

3. Kemudahan dalam pembuatan

Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur ekspor ke format PDF, yang memudahkan pengguna menyusun dan menyimpan karya buku digital secara praktis.

4. Mudah dibawa kemana-mana

Sebagai *platform* digital, hasil dari *FlippingBook* dapat diunduh dan dibuka kapan pun serta dimana pun, menjadikannya mudah dibawa dan digunakan secara fleksibel.

Meski memiliki berbagai kelebihan, *FlippingBook* juga memiliki kekurangan, yaitu fitur-fiturnya hanya tersedia penuh dalam versi berbayar. Namun demikian, harga tersebut dianggap sebanding dengan fitur interaktif yang ditawarkan.

Adapun manfaat dari *FlippingBook*, yaitu :

1. Meningkatkan aktivitas pembelajaran

Penggunaan *FlippingBook* dapat memperkaya kegiatan belajar karena tidak hanya terbatas pada membaca dan menulis tetapi juga mencakup menonton video, melihat gambar serta menikmati animasi.

2. Mendorong hasil belajar yang lebih baik

Tampilan dan fitur menarik dalam *FlippingBook* membuat siswa lebih antusias, sehingga berpengaruh positif terhadap pencapaian belajar mereka.

3. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif

Tampilan visual yang menarik serta cara penyampaian informasi yang variatif membantu siswa menentukan metode belajar yang kreatif.

4. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa

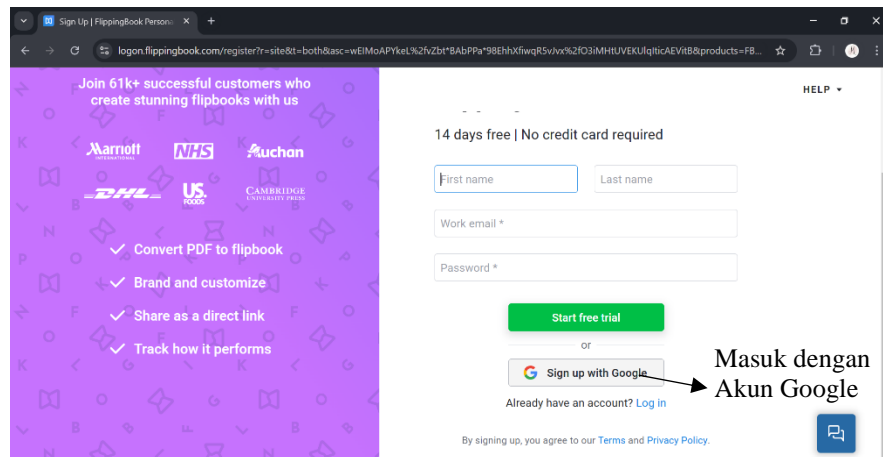
Desain yang interaktif dan menyenangkan menjadikan *FlippingBook* sebagai media yang mampu menarik perhatian dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

E-modul berbantuan *FlippingBook* ini dapat diakses melalui gawai, laptop atau sejenisnya. Penggunaan E-modul tersebut dapat diakses kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh peserta didik pada saat mengakses e-modul tersebut.

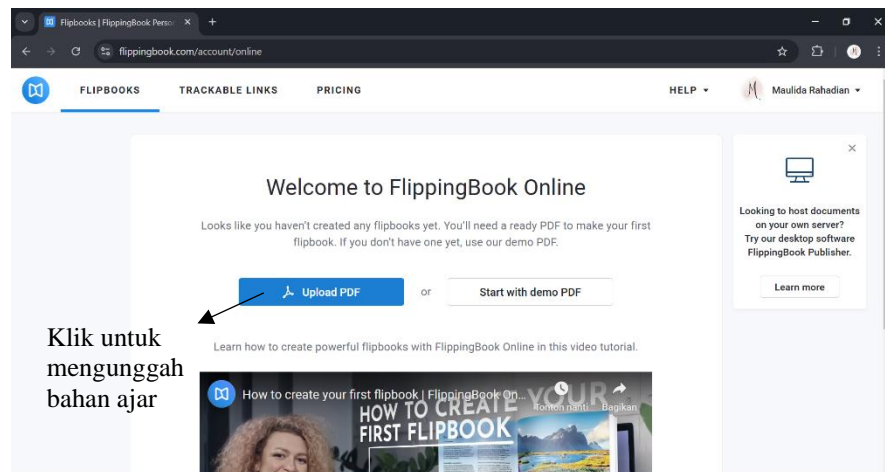
Pada bagian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar berupa e-modul yang memuat materi pembelajaran teks hikayat dengan memanfaatkan platform *FlippingBook* sebagai media penyajiannya. Pengembangan e-modul ini mencakup penyusunan materi, penyisipan gambar, latihan soal berbasis HOTS, serta evaluasi yang dirancang untuk mendorong aktivitas belajar siswa. Pemanfaatan *FlippingBook* memberikan tampilan buku digital yang interaktif dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus mendukung ketercapaian kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai tujuan pembelajaran.



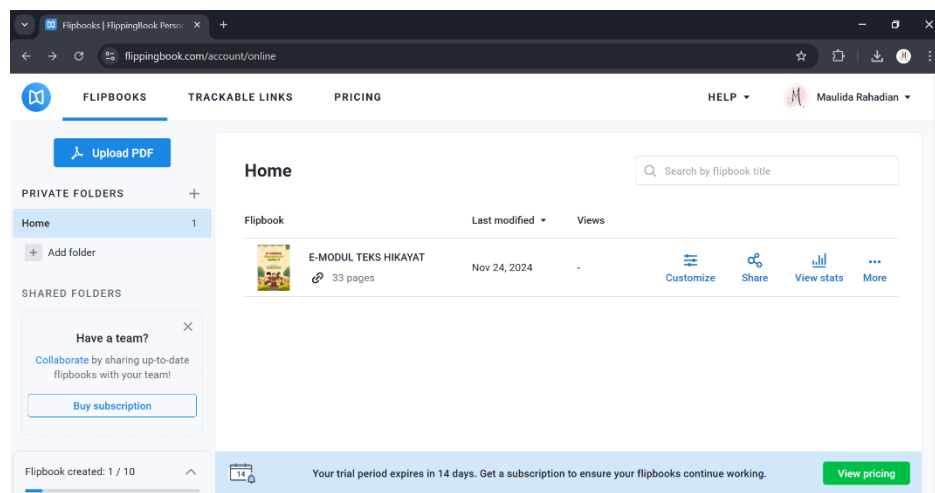
Gambar 2.1 Tampilan Awal Platform *FlippingBook*



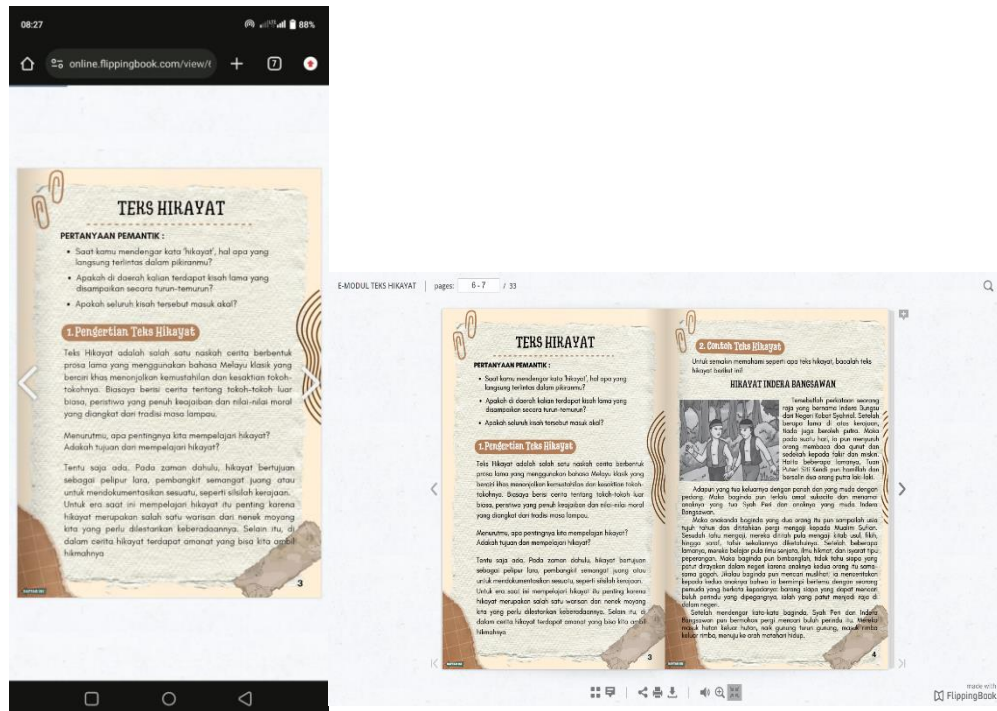
Gambar 2.2 Tampilan Masuk Menggunakan Akun Google



Gambar 2.3 Tampilan Laman Platform FlippingBook



Gambar 2.4 Tampilan Bahan Ajar Sudah Terunggah



Gambar 2.5 Tampilan E-Modul dari Gawai (Kiri) dan Laptop (Kanan)

2. Hikayat

a. Pengertian Hikayat

Di dalam sastra Indonesia, hikayat diartikan sebagai cerita rekaan berbentuk prosa. Kemudian hikayat diartikan sebagai karya sastra klasik yang pada umumnya mengisahkan kehebatan dan kepahlawanan seseorang lengkap dengan keajaiban, kesaktian, serta mukjizat tokoh utama. Pengertian hikayat dapat ditelusuri dalam sastra Arab, sastra Melayu lama dan sastra Indonesia. Isi dari hikayat sudah berkembang di tengah-tengah masyarakat. Cerita ini juga sudah ada sejak zaman dahulu, jadi cerita rakyat ini sudah diwariskan atau disebar luaskan secara lisan, melalui mulut ke mulut secara turun temurun.

Hamzah dalam Dian Choirul (2015 : 2), “Hikayat adalah prosa fiksi lama yang menceritakan kehidupan istana atau raja serta dihiasi oleh kejadian yang sakti dan ajaib.” Saputra (2013) “Isi cerita rakyat (hikayat) mengandung nilai-nilai suatu

budaya bangsa yang beraneka ragam dari setiap daerah. Selanjutnya nilai-nilai dan norma yang disampaikan dalam cerita rakyat bersifat mendidik.”

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2013 ; 229) “Hikayat adalah karya sastra melayu kuno berbentuk prosa yang berisi cerita dan silsilah. Hikayat sekarang mengacu ke bentuk karya sastra beragam prosa yang berisi tentang kisah fantastik dan penuh dengan petualangan.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hikayat adalah sebuah karya sastra atau prosa lama yang menceritakan tentang kerajaan-kerajaan dan istana sentris. Hikayat sebagai suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarkan dalam bentuk relatif di antara koleksi tertentu di waktu yang lama. Hikayat juga menceritakan tentang peristiwa suatu tempat atau asal usul suatu tempat. Tokoh-tokoh yang muncul dalam hikayat umumnya diekspresikan dalam bentuk binatang, manusia, atau dewa.

b. Ciri-Ciri Hikayat

Hikayat adalah cerita yang berasal dari masyarakat lampau, yang kerap diperkenalkan kepada generasi berikutnya. Seperti yang sudah dituliskan di atas mengenai pengertian hikayat, sehingga dapat kita tuliskan ciri-ciri hikayat menurut para ahli seperti yang telah dituliskan oleh Saputra (2013) dimana ciri-ciri hikayat diantaranya yaitu:

1. Disampaikan turun-temurun
2. Tidak diketahui siapa yang pertama kali membuatnya
3. Kaya nilai-nilai luhur
4. Bersifat tradisional
5. Memiliki banyak versi dan variasi
6. Disampaikan secara lisan

7. Bersifat anonim, artinya nama pengarang tidak ada
8. Berkembang dari mulut ke mulut

Sumasari (2014 : 71), Dalam menentukan sebuah cerita itu, hikayat tentunya memiliki ciri-ciri. Adapun ciri-ciri hikayat sebagai berikut :

1. Isi ceritanya berkisar pada tokoh-tokoh raja dan keluarganya (istana sentris)
2. Bersifat pralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sama dengan logika umum, ada juga yang menyebut fantastis
3. Menggunakan banyak bahasa kiasan
4. Banyak kata-kata yang sulit dipahami
5. Struktur kalimatnya tidak efektif

Tomi Rianto (2019 : 31) Ciri-ciri hikayat dibagi menjadi empat yaitu ;

1. Hikayat menggunakan bahasa Melayu lama.
2. Pusat ceritanya berada di dalam lingkungan istana.
3. Banyak cerita di dalam hikayat tidak dapat diterima oleh akal.
4. Bersifat kaku dan tetap.

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa ciri khas dari hikayat adalah menceritakan kisah-kisah tentang kehidupan, kesaktian dan kepahlawanan. Hikayat ini mirip dengan cerita sejarah, di mana banyak hal yang tidak berarti dan penuh keajaiban dan banyak menggunakan kata kiasan serta pengarangnya tidak diketahui.

c. Fungsi Hikayat

Adapun beberapa fungsi dari hikayat menurut para ahli yaitu sebagai berikut :

Hutomo (1991:69), Hikayat sebagai bagian dari sastra lisan secara umum memiliki delapan fungsi, yaitu: sebagai sistem proyeksi; sebagai alat pengesahan sosial; sebagai alat pemaksa berlakunya norma-norma sosial; sebagai alat pendidikan anak; memberikan suatu jalan yang dibenarkan masyarakat agar ia dapat lebih superior dari pada orang lain; memberikan jalan kepada seseorang yang dibenarkan oleh masyarakat, agar ia dapat mencela orang lain; sebagai alat untuk memprotes ketidakadilan dalam masyarakat; dan untuk melarikan diri dari himpitan hidup sehari-hari sebagai hiburan semata.

Rampan (2014 : 13-14) menyebutkan “Beberapa fungsi cerita rakyat.

Fungsi-fungsi tersebut yaitu sebagai pelipur lara, sebagai sarana pendidikan, sebagai kritik sosial atau protes sosial, dan sebagai sarana untuk menyatakan sesuatu yang sukar dikatakan secara langsung.”

Fungsi-fungsi cerita rakyat yang telah diungkapkan oleh para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, akan tetapi bisa difungsikan sebagai sarana pendidikan karena di dalamnya mengandung pedoman hidup yang luhur. Selain itu, cerita rakyat juga berfungsi sebagai jalan atau media untuk mengungkapkan protes terhadap keadaan sekitarnya.

d. Unsur- Unsur dalam Hikayat

1. Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik adalah unsur yang menyusun sebuah karya sastra dari dalam yang mewujudkan struktur suatu karya sastra, seperti : tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, dan amanat. Dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Tema

Tema adalah ide atau gagasan utama tentang sesuatu, salah satunya adalah dalam membuat tulisan, setiap tulisan pasti memiliki tema, karena dalam sebuah karya sastra selalu mempertimbangkan tema apa yang akan dihasilkan saat menulis.

Tarigan dalam Saputra (2021 : 34), “Tema merupakan pandangan hidup tertentu atau perasaan mengenai kehidupan atau rangkaian nilai-nilai yang membentuk, membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra”.

Aminuddin dalam Saputra (2021 : 34), “Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkalan tolak pengarang dalam memaparkan karya sastra.”

Sumasari dalam Jurnal yang berjudul “*Analisis Unsur Intrinsik Dalam Hikayat*” Vol 4, No. 3. menyatakan bahwa “Tema terbagi menjadi dua, yaitu tema mayor ; tema yang sangat menonjol dan menjadi persoalan, dan tema minor ; tema yang tidak menonjol.”

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tema adalah ide, gagasan atau pikiran keseluruhan dari sebuah cerita baik yang terungkap maupun yang tidak terungkap, Karena dalam sebuah karya sastra selalu menentukan tema apa yang akan digunakan

b. Tokoh atau Penokohan

Tokoh atau penokohan adalah teknik atau cara-cara menampilkan tokoh. Ada beberapa cara menampilkan tokoh, yaitu cara analitik dan cara dramatik. Cara analisis adalah penampilan tokoh secara langsung melalui uraian pengarang, sedangkan cara dramatik adalah menampilkan tokoh tidak secara langsung tetapi melalui gambaran ucapan, perbuatan, komentar dan penilaian pelaku tokoh dalam suatu cerita.

Sumasari dalam Jurnal yang berjudul “*Analisis Unsur Intrinsik Dalam Hikayat*” Vol 4, No.3 menyatakan bahwa “Tokoh ialah pelaku dalam sebuah karya sastra. Dalam karya sastra biasanya ada beberapa tokoh, namun biasanya hanya ada satu tokoh utama. Tokoh utama ialah tokoh yang sangat penting dalam mengambil perannya dalam karya sastra”.

Saputra (2021 : 37), “Tokoh atau penokohan adalah cara pengarang menampilkan tokoh-tokoh atau watak-wataknya dalam suatu cerita. Tokoh atau penokohan adalah para pelaku yang terdapat dalam cerita. Tokoh dalam cerita merupakan ciptaan pengarang, meskipun dapat juga berupa gambaran dari orang-

orang yang hidup di alam nyata.”

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tokoh atau penokohan adalah pelaku cerita, tidak selalu berwujud manusia, tetapi bergantung pada siapa atau apa yang diceritakannya.

c. Alur (plot)

Alur disebut juga plot, yaitu rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh. Stanton dalam Tian Eka dalam Skripsi yang berjudul *“Analisis Unsur Intrinsik Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Novel 9 Summer 10 Auntumns”*. Mengemukakan “Plot adalah cerita yang berisi urutan kejadian, namun tiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan terjadinya peristiwa yang lain.”

Rokhmansyah dalam Dani Hermawan dalam Jurnal yang berjudul *“Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni” Vol 12, No 4* menyatakan bahwa “Alur terbagi menjadi dua yaitu, alur maju dan alur mundur. Alur maju yaitu alur yang berkisah pada akhir terjadinya peristiwa, sedangkan alur mundur ialah bertolak dari akhir cerita menuju tahap tengah dan berakhir pada tahap awal.”

Sumasari dalam Jurnal yang berjudul *“Analisis Unsur Intrinsik Dalam Hikayat” Vol 4, No. 3* menyatakan bahwa “Alur (plot) adalah rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat sehingga menjadi suatu kesatuan yang padu dan utuh.” Alur terdiri dari beberapa bagian yaitu :

- Awalan, pengarang mulai memperkenalkan tokoh – tokohnya
- Tikaiian, terjadinya konflik di antara tokoh – tokoh pelaku
- Rumitan, konflik tokoh – tokoh semakin seru

- Puncak, yaitu saat puncak konflik di antara para tokoh – tokohnya
- Lerai, yaitu saat peristiwa konflik semakin reda dan perkembangan alur mulai terungkap.
- Akhir, yaitu seluruh peristiwa atau konflik telah terselesaikan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa alur (plot) adalah rangkaian peristiwa yang direka sedemikian rupa sehingga membuat jalan cerita dari awal hingga akhir cerita atau rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat dalam sebuah cerita.

d. Latar (setting)

Nurgiyantoro dalam Tian Eka dalam Skripsi yang berjudul “*Analisis Unsur Intrinsik Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Novel 9 Summer 10 Auntumns*”. Menyatakan bahwa “Latar adalah hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan.”

Tarigan dalam Dani Hermawan dalam Jurnal yang berjudul “*Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni*” Vol 12, No 4 menyatakan bahwa “Latar adalah unsur tempat dan ruang dalam sebuah cerita. Latar memberikan cerita secara konkret dan jelas agar memberikan kesan realitas kepada pembaca, menciptakan tempat atau peristiwa yang seolah-olah ada.”

Sumasari dalam Jurnal yang berjudul “*Analisis Unsur Interinsik Dalam Hikayat*” Vol 4, No 3 menyatakan bahwa Latar (setting) adalah waktu atau tempat terjadinya peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar (setting) dibedakan menjadi latar material dan sosial. Latar material adalah lukisan latar belakang alam atau lingkungan dimana tokoh tersebut berada. Sedangkan latar sosial yaitu lukisan tata krama tingkah laku, adat dan pandangan hidup.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan latar adalah waktu atau tempat terjadinya peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar juga terdapat, gambaran waktu, ruang dan suasana peristiwa atau cerita. Latar sangat erat kaitannya dengan pelaku (karakter) dalam peristiwa tersebut.

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah dari mana suatu cerita dikisahkan oleh pencerita. Pencerita disini adalah pribadi yang diciptakan pengarang untuk menyampaikan ceritanya.

Nurgiyantoro dalam Dani Hermawan dalam Jurnal yang berjudul "*Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni*" Vol 12 No. 4 menjelaskan "Sudut pandang adalah strategi atau siasat yang secara sengaja dipilih pengarang untuk mengemukakan gagasan dan cerita. Segala sesuatu yang dikemukakan dalam cerita memang memiliki pengarang, antara lain berupa pandangan kehidupan dan tafsirannya terhadap kehidupan."

Heri Jauhari (2013 : 54), menyatakan bahwa " Sudut pandang disebut juga pusat naratif, yang menentukan gaya cerita. Karakter dan kepribadian tokoh akan menentukan cerita yang disajikan kepada pembaca atau penonton."

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sudut pandang adalah posisi penulis dalam membawakan cerita. Pengarang dapat mengambil sudut pandang orang pertama atau orang ketiga sebagai narator atau pengamatan dalam jalannya cerita.

f. Amanat

Amanat adalah pemecahan suatu masalah dalam sebuah cerita atau yang

diberikan oleh pengarang. Amanat juga merupakan pesan yang disampaikan pengarang oleh pembaca.

Dani Hermawan dalam Jurnal yang berjudul "*Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni*" Vol 12 No. 4 menjelaskan "Amanat adalah pesan yang akan disampaikan melalui cerita. Amanat baru didapatkan setelah pembaca menyelesaikan seluruh cerita yang dibacanya. Amanat biasanya berupa nilai-nilai yang ditiptkan penulis cerita kepada pembaca."

Dani Hermawan dalam Jurnal yang berjudul "*Pemanfaatan Hasil Analisis Novel Seruni*" Vol 12, No 4 menjelaskan "Amanat adalah pesan yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca lewat tulisan-tulisannya, supaya pembaca dapat menarik sebuah kesimpulan dari apa yang sudah pembaca nikmati."

Sumasari dalam Jurnal yang berjudul "*Analisis Unsur Intrinsik Dalam Hikayat*" Vol 4 No. 3 menyatakan bahwa Amanat adalah pemecahan yang diberikan oleh pengarang bagi persoalan didalam karya sastra. Amanat bisa disebut sebagai makna, makna dibedakan menjadi makna niat dan makna muatan. Makna niat adalah makna yang diniatkan oleh pengarang bagi karya sastra yang ditulisnya. Makna muatan adalah makna yang termuat dalam karya sastra tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan amanat adalah pesan dalam karya sastra yang dapat bersifat moral yang tersirat dalam perilaku tokoh di akhir cerita. Pesan dalam cerita biasanya ditulis di tengah atau di akhir cerita. Amanat juga dapat pemecahan yang diberikan oleh pengarang bagi persoalan di dalam karya sastra.

2. Unsur Ekstrinsik

a. Nilai-nilai Dalam Hikayat

Nilai adalah suatu yang berharga, bermutu, menunjukkan kualitas, dan berguna bagi manusia. Dalam karya sastra berwujud makna di balik apa yang ditulis melalui unsur instrinsik seperti perilaku, dialog, peristiwa, setting, dan sebagainya.

Suherli Dkk (2017 : 123), terdapat enam nilai dalam hikayat, yaitu:

1. Nilai Budaya

Nilai yang diambil dari budaya yang berkembang secara turun menurun di masyarakat (berhubungan dengan budaya melayu). Ciri khas nilai-nilai budaya dibandingkan nilai lainnya adalah masyarakat takut meninggalkan atau menentang nilai tersebut karena 'takut' sesuatu yang buruk akan menyimpannya.

2. Nilai Moral

Nilai yang berhubungan dengan masalah moral. Pada dasarnya nilai moral berkaitan dengan nasihat-nasihat yang berkaitan dengan budi pekerti, perilaku, atau tata susila yang dapat diperoleh pembaca dari cerita yang dibaca atau dinikmatinya.

3. Nilai Agama/ Religi

Nilai yang berhubungan dengan masalah keagamaan. Nilai religi biasanya ditandai dengan penggunaan kata dan konsep Tuhan, makhluk ghaib, dosa-pahala, serta surga- neraka.

4. Nilai Pendidikan/ Edukasi

Nilai yang berhubungan dengan proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang/kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan.

5. Nilai Estetika

Nilai yang berhubungan dengan keindahan dan seni.

6. Nilai Sosial

Nilai yang berhubungan dengan kehidupan di dalam masyarakat. Biasanya berupa nasihat-nasihat yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Indikasi nilai sosial dikaitkan dengan kepatuhan dan kepantasan bila diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai nilai yang terdapat dalam hikayat adalah sastra melayu klasik merupakan cerminan masyarakat lama, artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam karya tersebut adalah cerminan kondisi masyarakat lama saat itu. Nilai yang ada dalam hikayat juga mengandung nilai budaya serta keagamaan yang identik dengan ceritanya. Ada pun nilai-nilai yang diambil dalam menganalisis hikayat yaitu nilai religius, nilai pendidikan dan juga nilai moral.

e. Contoh Hikayat

HIKAYAT INDERA BANGSAWAN

Tersebutlah perkataan seorang raja yang bernama Indera Bungsu dari Negeri Kobat Syahrial. Setelah berapa lama di atas kerajaan, tiada juga beroleh putra. Maka pada suatu hari, ia pun menyuruh orang membaca doa qunut dan sedekah kepada fakir dan miskin. Hatta beberapa lamanya. Tuan Puteri Siti Kendi pun hamillah dan bersalin dua orang putra laki-laki. Adapun yang tua keluarnya dengan panah dan yang muda dengan pedang. Maka baginda pun terlalu amat sukacita dan menamai anaknya yang tua Syah Peri dan anaknya yang muda Indera Bangsawan.

Maka anakanda baginda yang dua orang itu pun sampailah usia tujuh tahun dan dititahkan pergi mengaji kepada Mualim Sufian. Sesudah tahu mengaji, mereka dititah pula mengaji kitab usul, fikih, hingga saraf, tafsir sekaliannya diketahuinya. Setelah beberapa lamanya, mereka belajar pula ilmu senjata, ilmu hikmat, dan isyarat tipu peperangan. Maka baginda pun bimbanglah, tidak tahu siapa yang patut dirayakan dalam negeri karena anaknya kedua orang itu sama-sama gagah. Jikalau baginda pun mencari muslihat; ia menceritakan kepada kedua anaknya bahwa ia bermimpi bertemu dengan seorang pemuda yang berkata kepadanya: barang siapa yang dapat mencari buluh perindu yang dipegangnya, ialah yang patut menjadi raja di dalam negeri.

Setelah mendengar kata-kata baginda, Syah Peri dan Indera Bangsawan pun bermohon pergi mencari buluh perindu itu. Mereka masuk hutan keluar hutan, naik gunung turun gunung, masuk rimba keluar rimba, menuju ke arah matahari hidup.

Maka datang pada suatu hari, hujan pun turunlah dengan angin ribut, taufan, kelam kabut, gelap gulita dan tiada kelihatan barang suatu pun. Maka Syah Peri dan Indera Bangsawan pun bercerailah. Setelah teduh hujan ribut, mereka pun pergi saling cari mencari.

Tersebut pula perkataan Syah Peri yang sudah bercerai dengan saudaranya Indera Bangsawan. Maka ia pun menyerahkan dirinya kepada Allah Subhanahuwata'ala dan berjalan dengan sekuat-kuatnya.

Beberapa lama di jalan, sampailah ia kepada suatu taman, dan bertemu sebuah mahligai. Ia naik ke atas mahligai itu dan melihat sebuah gendang tergantung. Gendang itu dibukanya dan dipukulnya. Tiba-tiba ia terdengar orang yang melarangnya memukul gendang itu. Lalu diambilnya pisau dan ditorehnya

gendang itu, maka Puteri Ratna Sari pun keluarlah dari gendang itu. Putri Ratna Sari menerangkan bahwa negerinya telah dikalahkan oleh Garuda. Itulah sebabnya ia ditaruh orangtuanya dalam gendang itu dengan suatu cembul. Di dalam cembul yang lain ialah perkakas dan dayang-dayangnya. Dengan segera Syah Peri mengeluarkan dayang-dayang itu. Tatkala Garuda itu datang, Garuda itu dibunuhnya. Maka Syah Peri pun duduklah berkasih-kasih dengan Puteri Raina Sari sebagai suami istri dihadap oleh segala dayang-dayang dan inang pengasuhnya.

Tersebut pula perkataan Indera Bangsawan pergi mencari saudaranya. Ia sampai di suatu padang yang terlalu luas. Ia masuk di sebuah gua yang ada di padang itu dan bertemu dengan seorang raksasa. Raksasa itu menjadi neneknya dan menceritakan bahwa Indera Bangsawan sedang berada di negeri Antah Berantah yang diperintah oleh Raja Kabir.

Adapun Raja Kabir itu takluk kepada Buraksa dan akan menyerahkan putrinya, Puteri Kemala Sari sebagai upeti. Kalau tiada demikian, negeri itu akan dibinasakan oleh Buraksa. Ditambahkannya bahwa Raja Kabir sudah mencanangkan bahwa barang siapa yang dapat membunuh Buraksa itu akan dinikahkan dengan anak perempuannya yang terlalu elok parasnya itu. Hatta berapa lamanya Puteri Kemala Sari pun sakit mata, terlalu sangat. Para ahli nujum mengatakan hanya air susu harimau yang beranak mudalah yang dapat menyembuhkan penyakit itu. Baginda bertitah lagi. "Barang siapa yang dapat susu harimau beranak muda, ialah yang akan menjadi suami tuan puteri."

Setelah mendengar kata-kata baginda, si Hutan pun pergi mengambil seruas buluh yang berisi susu kambing serta menyangkutkannya pada pohon kayu. Maka

ia pun duduk menunggui pohon itu. Sarung kesaktiannya dikeluarkannya, dan rupanya pun kembali seperti dahulu kala.

Hatta datanglah kesembilan orang anak raja meminta susu kambing yang disangkanya susu harimau beranak muda itu. Indera Bangsawan berkata susu itu tidak akan dijual dan hanya akan diberikan kepada orang yang menyediakan pahunya diselit besi hangat. Maka anak raja yang sembilan orang itu pun menyingsingkan kainnya untuk diselit Indera Bangsawan dengan besi panas. Dengan hati yang gembira, mereka mempersembahkan susu kepada raja, tetapi tabib berkata bahwa susu itu bukan susu harimau melainkan susu kambing. Sementara itu, Indera Bangsawan sudah mendapat susu harimau dari raksasa (neneknya) dan menunjukkannya kepada raja.

Tabib berkata itulah susu harimau yang sebenarnya. Diperaskannya susu harimau ke mata Tuan Puteri. Setelah genap tiga kali diperaskan oleh tabib, maka Tuan Puteri pun sembuhlah. Adapun setelah Tuan Puteri sembuh, baginda tetap bersedih. Baginda harus menyerahkan tuan puteri kepada Buraksa, raksasa laki-laki apabila ingin seluruh rakyat selamat dari amarahnya. Baginda sudah kehilangan daya upaya.

Hatta sampailah masa menyerahkan Tuan Puteri kepada Buraksa. Baginda berkata kepada sembilan anak raja bahwa yang mendapat jubah Buraksa akan menjadi suami Puteri. Untuk itu, nenek Raksasa mengajari Indera Bangsawan. Indera Bangsawan diberi kuda hijau dan diajari cara mengambil Jubah Buraksa yaitu dengan memasukkan ramuan daun-daunan ke dalam gentong minum Buraksa. Saat Buraksa datang hendak mengambil Puteri. Puteri menyuguhkan makanan, buah-buahan, dan minuman pada Buraksa. Tergoda sajian yang lezat itu tanpa piker

panjang Buraksa menghabiskan semuanya lalu meneguk habis air minum dalam gentong.

Tak lama kemudian Buraksa tertidur. Indera Bangsawan segera membawa lari Puteri dan mengambil jubah Buraksa. Hatta Buraksa terbangun, Buraksa menjadi lumpuh akibat ramuan daun-daunan dalam air minumannya.

Kemudian sembilan anak raja datang. Melihat Buraksa tak berdaya, mereka mengambil selimut Buraksa dan segera menghadap Raja. Mereka hendak mengatakan kepada Raja bahwa selimut Buraksa sebagai jubah Buraksa.

Sesampainya di istana, Indera Bangsawan segera menyerahkan Puteri dan jubah Buraksa. Hata Raja mengumumkan hari pernikahan Indera Bangsawan dan Puteri. Saat itu sembilan anak raja datang. Mendengar pengumuman itu akhirnya mereka memilih untuk pergi. Mereka malu kalau sampai niat buruknya berbohong diketahui raja dan rakyatnya.

Sumber : Buku Siswa Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia

3. *High Order Thinking Skill (HOTS)*

a. Pengertian *High Order Thinking Skill (HOTS)*

HOTS (Higher Order Thingking Skill) atau yang sering disebut sebagai kemampuan keterampilan atau konsep berpikir tingkat tinggi merupakan suatu konsep reformasi pendidikan berdasarkan pada taksonomi bloom yang dimulai pada awal abad ke-21. Konsep ini dimaksukkan ke dalam pendidikan bertujuan untuk menyiapkan sumberdaya manusia dalam menghadapi revolusi industri. Pada abad 21 ini sumber daya manusia diharapkan tidak hanya menjadi pekerja yang mengikuti pemerintah, tetapi memiliki keterampilan abad ke 21.

Moh. Zainal (2018 : 60) Higher Order Thinking Skill (HOTS) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir yang mengharuskan

siswa untuk memanipulasi informasi yang ada dan ide-ide dengan cara tertentu yang memberikan mereka pengertian dan implikasi baru. Misalnya, ketika siswa menggabungkan fakta dan ide dalam proses mensintesis, melakukan generalisasi, menjelaskan, melakukan hipotesis dan analisis, hingga siswa sampai pada suatu kesimpulan.

Thomas & Thorne dalam Nugroho (2018 : 16) menyatakan bahwa “HOTS merupakan cara berpikir yang lebih tinggi daripada menghafalkan fakta, mengemukakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur”.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa HOTS (*High Order Thinking Skill*) adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang harus ada pada diri peserta didik yang tidak hanya menguji kemampuan intelektual dalam hal ingatan tetapi juga menguji pada kemampuan mengevaluasi, kreatifitas, analisis dan berpikir kritis tentang pemahaman peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan lebih menekankan pada pemikiran-pemikiran kritis terhadap suatu penyelesaian permasalahan.

b. Indikator High Order Thinking Skill (HOTS)

Anderson & Krathwol (2019) mengklasifikasikan dimensi berpikir (kognitif) yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Proses Kognitif Sesuai Level Kognitif Taksonomi Bloom Revisi

Kategori Dimensi	Tingkatan	Indikator dan Kata Kerja Operasional
	Mengkreasi (C6)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyatukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau membuat suatu produk yang orisinal.

HOTS		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kata kerja: membuat, mendesain, mengkontruksi, merencanakan.
	Mengevaluasi (C5)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. ▪ Kata kerja: memeriksa, menyimpulkan, mengkritik, menilai.
	Menganalisis (C4)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menspesifikasi atau menguraikan aspek- aspek/elemen ke dalam bagian-bagian dan menentukan atau menjelaskan bagaimana bagian-bagian tersebut terkait. ▪ Kata kerja: membandingkan, mengorganisasikan, mendiagnosis, memilih.
LOTS	Mengaplikasi (C3)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu. ▪ Kata kerja: melaksanakan, menggunakan, mendemonstrasikan, mengimplementasikan.
	Memahami (C2)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menentukan makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar. ▪ Kata kerja: menjelaskan, mengklasifikasi, merangkum, mencontohkan.
	Mengetahui (C1)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengingat kembali atau mengambil pengetahuan dari memori jangka panjang. ▪ Kata Kerja: mengingat kembali, menyebutkan, menghafal, menjodohkan.

Sumber : Anderson & Krathwohl (2019:100)

Menurut Anderson & Krathwohl dalam Primayana (2019:86) keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh peserta didik dibagi menjadi dua macam keterampilan, yaitu keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) dan keterampilan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skills*). Keterampilan berpikir tingkat tinggi pada ranah kognitif meliputi kemampuan siswa dalam menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mengkreasi atau

mencipta (C6) yang kesemuanya merupakan tahapan lanjutan dari keterampilan berpikir tingkat rendah yang terdiri atas keterampilan siswa dalam mengingat (C1), memahami (C2), serta mengaplikasikan (C3). HOTS mengutamakan pada pembelajaran yang merangsang siswa untuk memiliki nalar *knowing how*, sedangkan LOTS lebih kepada *knowing what*. Kemampuan berpikir tingkat tinggi membutuhkan kemampuan belajar yang kompleks seperti berpikir kritis, kreatif dan memecahkan masalah.

Soal-soal HOTS seharusnya mengukur kemampuan pada ranah menganalisis (*Analyzing-C4*), mengevaluasi (*Evaluating-C5*), dan Mengkreasi (*Creating-C6*). Selaras dengan Abduh (2019:4) indikator-indikator dalam tingkatan Taksonomi Bloom Revisi yang termasuk pada kategori HOTS, yaitu: menganalisis (C4) yaitu menguraikan sebuah informasi ke dalam bagian-bagian tertentu dan menentukan atau menjelaskan bagaimana bagian-bagian tersebut dapat berkaitan, mengevaluasi (C5) yaitu mengevaluasi sesuai dengan tujuan yang membuat pertimbangan/judgement berdasarkan standar atau kriteria, dan mencipta (C6) yaitu menyatukan unsur-unsur untuk dapat membentuk suatu kesatuan, menata ulang unsur-unsur tersebut untuk membentuk pola atau struktur yang baru.

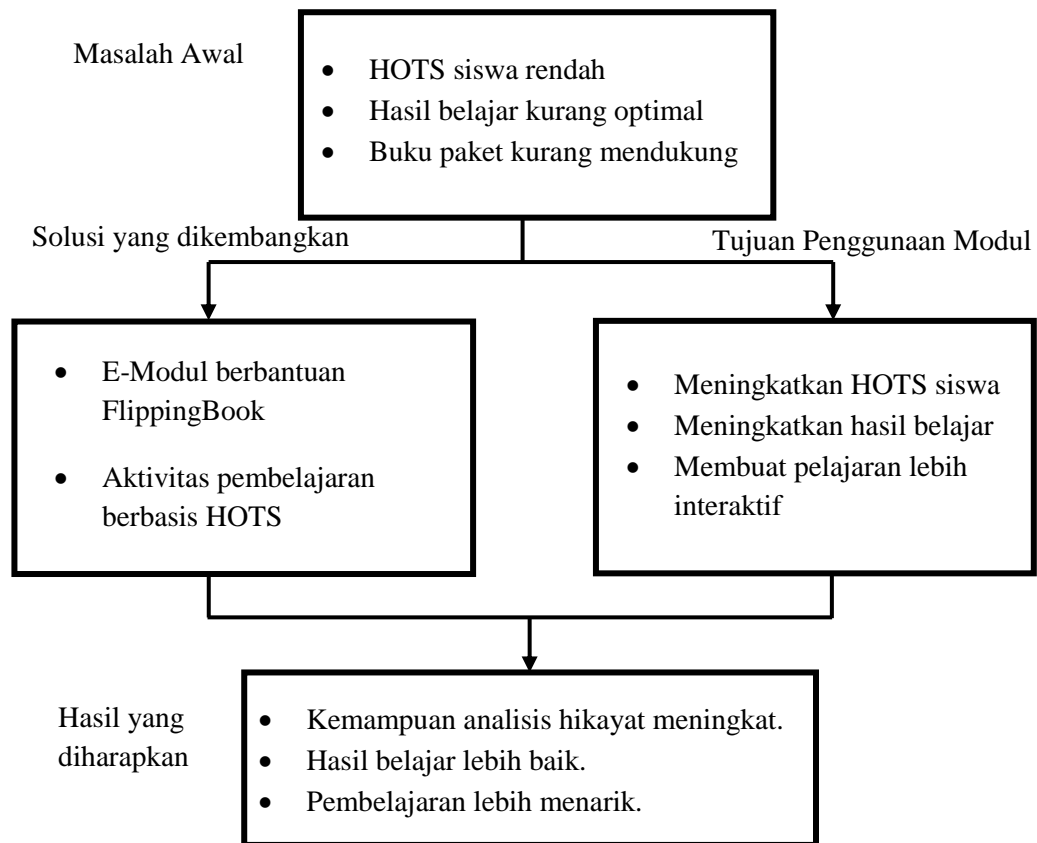
B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir yang akan dikembangkan oleh peneliti digunakan sebagai acuan penelitian pengembangan bahan ajar pada materi teks hikayat dengan menggunakan media buku digital. E-modul merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan isi, pesan, atau materi kepada siswa. Ketika buku paket tidak terdapat penjelasan yang lengkap dan memantik daya berpikir tingkat tinggi siswa maka siswa akan kesulitan atau kurang maksimal dalam menganalisis suatu topik

pelajaran. Permasalahan utama adalah kurangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam menganalisis teks hikayat yang kemudian akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Peneliti hendak membuat sebuah produk berupa bahan ajar digital yang nantinya menggunakan bantuan *FlippingBook* sebagai alternatif pembelajaran di kelas. Melalui modul pembelajaran ini, maka siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran pada materi teks hikayat di dalam kelas.

Guru memiliki peran agar dapat mengkoordinasi dalam kegiatan belajar mengajar yang kemudian mampu menciptakan suasana belajar di kelas yang kondusif dan dapat membantu siswa apabila mendapatkan kesulitan ketika belajar. E-modul pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks hikayat selanjutnya.



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Berpikir

C. Penelitian yang Relevan

Berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, berikut ini merupakan penelitian yang membantu peneliti memperoleh pandangan dalam penyusunan penelitian. Peneliti telah menemukan penelitian yang serupa dilihat dari aspek yang diteliti, yaitu:

1. Penelitian yang pertama berjudul *“Pengembangan E-Modul Teks Eksposisi Berbasis HOTS Menggunakan Sigil Bagi Peserta Didik Kelas X SMK”* yang disusun oleh Wawan Setyawan, dkk tahun 2023. Tujuan penelitian pengembangan ini secara umum yang akan dicapai adalah tersusunnya e-modul teks eksposisi berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) menggunakan

Sigil bagi peserta didik kelas X SMK. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah adaptasi prosedur pengembangan (Borg & Gall, 1989). Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian yang dinilai oleh ahli perancangan pembelajaran, ahli materi/isi, ahli kebahasaan, ahli media, pengguna (guru), dan pengguna (peserta didik). Hasil uji coba menunjukkan bahwa pertama yaitu penilaian ahli perancangan pembelajaran, diperoleh hasil penilaian sebesar 92% dengan kategori “sangat layak”. Yang kedua yaitu penilaian ahli materi/isi, diperoleh hasil penilaian sebesar 94% dengan kategori “sangat layak”. Yang ketiga yaitu penilaian ahli kebahasaan, diperoleh hasil penilaian sebesar 86% dengan kategori “layak”. Keempat penilaian ahli media, diperoleh hasil penilaian sebesar 92% dengan kategori “sangat layak”.

2. Penelitian relevan yang kedua berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar Hikayat Berbantuan Media Renderforest untuk Meningkatkan HOTS Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Patumbak”* yang disusun oleh Khairunnisa Batubara, dkk tahun 2024. Tujuan dari penelitian ialah untuk mengembangkan bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan Media Renderforest untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa kelas X PPLG 1, X PPLG 2, dan X BDP 1 di SMK Negeri 1 Patumbak. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D) pendekatan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluasi). Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui observasi dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar cerita rakyat (hikayat) berbantuan media Renderforest dinilai “Sangat Layak” (97%) oleh pakar media dan “Layak” (76%) oleh guru. uji lapangan dengan 66 siswa kelas X PPLG 2 menunjukkan keefektifan bahan

ajar, dengan tes aktivitas dan evaluasi menghasilkan penilaian “efektif”. (81%). Temuan ini menunjukkan perlunya mengintegrasikan media Renderforest ke dalam cerita rakyat bahan ajar secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa (PANAS). Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari hal ini bahan ajar terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran dan kelas tingkat.

3. Penelitian yang ketiga berjudul “*Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Aplikasi FlippingBook PDF Professional Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi*” yang disusun oleh Yulia Marizal dan Yasnur Asri tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan modul elektronik pembelajaran menulis teks eksplanasi berbantuan aplikasi *Flipping Book PDF Professional* yang valid, praktis, dan efektif yang digunakan siswa kelas XI SMK. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (penelitian dan pengembangan) dengan model pengembangan yaitu 4-D. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI PH 1 SMK Negeri 9 Padang yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk modul elektronik berbantuan aplikasi *FlippingBook PDF Professional* yang dikembangkan mendapatkan data yang valid dari validator dengan rata-rata 96,17% dengan kategori sangat valid. Produk ini juga dinilai sangat praktis dengan rata-rata dari guru 91,66% dengan kategori sangat praktis dan dari siswa 86,38% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, produk ini juga dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa. Pada tes pengetahuan mendapatkan rata-rata 87% dengan predikat A, sedangkan pada tes keterampilan mendapatkan

rata-rata 88,22% dengan predikat A. Kemudian, penilaian sikap siswa ketika belajar mendapatkan rata-rata 91,33% dengan predikat A.