Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol. 15 No. 3 November 2026
https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS MULTIMEDIA BERORIENTASI PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGANALISIS DAN MENULIS CERPEN DI SMP

Wandi[1], Iis Ristiani[2] dan Aan Hasanah[3]
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Suryakancana, Indonesia[1 2 3]

Email: wandidoang444@gmail.com

Received: 2026-07-25 | Reviewed: 2026-08-10 | Accepted: 2026-10-26| Published: 2026-11-25

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul berbasis multimedia berorientasi pada pembelajaran mendalam serta menguji kelayakan, keterlaksanaan, keefektifan, dan respons pengguna. Penelitian dibatasi pada pembelajaran cerpen kelas VIII dengan melibatkan 43 murid, enam guru Bahasa Indonesia, dan tiga validator ahli. Produk memadukan teks, gambar, audio, video, kode QR, kuis, latihan analisis, refleksi, dan proyek menulis. Metode yang digunakan ialah Research and Development dengan model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono, disertai uji kuasi eksperimen melalui pretes dan postes pada kelas eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, angket, dan validasi ahli, lalu dianalisis menggunakan persentase, N-Gain, uji t, dan Mann-Whitney U. Hasil penelitian menunjukkan validasi produk sebesar 98,20%, keterlaksanaan guru 82,35%, keterlaksanaan murid 76,47%, respons murid 89,06%, dan respons guru 96,88%. N-Gain kemampuan menganalisis mencapai 0,775 dan kemampuan menulis 0,517, keduanya lebih tinggi daripada kelas kontrol dengan $p < 0{,}001$. E-modul dinyatakan sangat layak, dapat diterapkan, efektif, dan diterima dengan sangat baik.

Kata Kunci: *e-modul multimedia, pembelajaran mendalam, menganalisis cerpen, menulis cerpen, siswa*

ABSTRACT

This study aimed to develop a multimedia-based e-module oriented toward deep learning and to examine its feasibility, implementation, effectiveness, and user response. The research was delimited to Grade VIII short story instruction involving 43 students, six Indonesian language teachers, and three expert validators. The product combines text, images, audio, video, QR codes, quizzes, analytical exercises, reflection prompts, and a writing project. The method employed Research and Development using the Borg & Gall model adapted by Sugiyono, accompanied by a quasi-experimental test through pretests and posttests in experimental and control classes. Data were collected through observation, tests, questionnaires, and expert validation, then analyzed using percentages, N-Gain, *t*-tests, and the Mann–Whitney *U* test. The results showed product validation of 98.20%, teacher implementation of 82.35%, student implementation of 76.47%, student response of 89.06%, and teacher response of 96.88%. N-Gain for analytical ability reached 0.775 and for writing ability 0.517, both higher than the control class with *p* less than 0.001. The e-module is declared highly feasible, applicable, effective, and very well received.

Keywords: Analyzing short stories, deep learning, students, multimedia e-module, writing short stories,

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam mengembangkan kemampuan murid untuk memahami, mengolah, dan mengomunikasikan gagasan melalui kegiatan berbahasa dan bersastra. Pembelajaran sastra tidak cukup diarahkan pada penguasaan istilah atau pengenalan unsur pembangun karya, tetapi perlu memberi ruang kepada murid untuk membaca secara kritis, menafsirkan makna, dan menghasilkan karya berdasarkan pemahaman yang telah dibangun. Cerita pendek menjadi salah satu bentuk karya sastra yang dapat mempertemukan aktivitas membaca analitis dengan pengalaman menulis kreatif. Pemahaman terhadap tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, sudut pandang, amanat, serta gaya bahasa menjadi landasan bagi murid untuk memahami cara sebuah cerita dibangun.

Pembelajaran di kelas VIII SMPN 5 Campaka memperlihatkan bahwa kemampuan menganalisis dan menulis cerpen belum berkembang secara optimal. Sebagian murid dapat menyebutkan unsur intrinsik, tetapi belum mampu menjelaskan fungsi dan hubungan antarunsur secara mendalam. Kesulitan tersebut berlanjut ketika hasil analisis diterapkan dalam tulisan. Cerpen murid masih menunjukkan alur yang kurang runtut, penokohan terbatas, latar yang belum mendukung peristiwa, dan amanat yang disampaikan secara langsung. Temuan serupa memperlihatkan bahwa kemampuan menulis cerpen dipengaruhi oleh keruntutan teks, kesesuaian isi, kosakata, tata bahasa, dan keaslian tulisan (Maulina et al., 2021). Temuan tersebut menegaskan bahwa keterampilan menulis dapat berkembang ketika murid memperoleh tahapan belajar yang sistematis dan kesempatan untuk memperbaiki karyanya.

Keterbatasan bahan ajar ikut memengaruhi kualitas proses belajar. Materi cerpen masih didominasi oleh buku cetak dan penjelasan guru, sedangkan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif belum digunakan sebagai satu kesatuan. Bahan ajar multimodal dapat menyediakan beberapa jalur representasi informasi dan menghasilkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (Firdaus et al., 2024). Pembelajaran multimodal juga mampu meningkatkan nilai rata-rata menulis cerpen murid SMP dari 60 pada tahap awal menjadi 84,35 pada siklus kedua, dengan peningkatan menonjol pada pengembangan alur cerita (Widyaningsih & Assidik, 2024). Multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa memperoleh hasil validasi tinggi dari ahli materi, desain pembelajaran, dan media serta mendapat respons positif dalam uji pengguna (Harisah et al., 2025).

Penggunaan e-modul interaktif pada pembelajaran menulis teks Bahasa Indonesia juga terbukti menghasilkan perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kontrol serta memperkuat motivasi, kreativitas, dan keterlibatan murid (Samhati et al., 2026). Pada materi cerpen, lembar kerja berbasis *Liveworksheet* telah dinyatakan valid, tetapi pengujiannya masih berfokus pada kelayakan produk (Ema & Nurhusna, 2025).

Pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menekankan pemahaman konseptual, penerapan pengetahuan secara kontekstual, aktivitas kolaboratif, dan refleksi (Adnyana, 2024) Pengembangan e-modul pembelajaran IPAS berbasis pendekatan pembelajaran mendalam mencapai tingkat keterbacaan 93,15%, tetapi dilakukan pada jenjang sekolah dasar dan belum menguji efektivitas melalui perbandingan dengan kelas kontrol (Syafi'ah & Setiani, 2026). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis *Project Based Learning* untuk menulis teks prosedur juga memperluas pemanfaatan bahan ajar digital pada keterampilan produktif di SMP (Samhati et al., 2025). Pengembangan modul teks fantasi berbasis pendidikan karakter turut memperluas bahan ajar sastra pada jenjang SMP (Tiwana et al., 2024). Rangkaian penelitian tersebut belum menghubungkan analisis unsur intrinsik dengan proses menulis cerpen melalui e-modul multimedia yang diuji kelayakan, keterlaksanaan, keefektifan, dan respons pengguna. Celah penelitian tersebut menjadi dasar pengembangan produk yang memadukan aktivitas reseptif analitis dan produktif kreatif dalam satu alur pembelajaran.

Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan e-modul yang mengintegrasikan kemampuan menganalisis unsur intrinsik dan menulis cerpen dalam satu rangkaian pembelajaran, sehingga hasil analisis digunakan sebagai landasan dalam proses penciptaan cerpen. Produk mengintegrasikan teks, gambar, audio pembacaan cerpen, video, kode QR, kuis, latihan analisis, refleksi, presentasi, dan proyek menulis. Penelitian bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan dan pelaksanaan pembelajaran, menguji keefektifan produk terhadap dua kemampuan, serta menganalisis respons murid dan guru. Pemecahan masalah dilakukan melalui pengembangan produk, validasi ahli, revisi, uji pemakaian, dan perbandingan hasil kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang diarahkan untuk menghasilkan e-modul berbasis multimedia berorientasi pada pembelajaran mendalam serta menguji kelayakan, keterlaksanaan, keefektifan, dan respons pengguna terhadap produk tersebut. Model pengembangan mengacu pada Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono menjadi sepuluh langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk tahap akhir, dan produksi produk akhir. Model tersebut dipilih karena menyediakan tahapan sistematis sejak identifikasi kebutuhan pembelajaran sampai dihasilkan produk yang telah melalui validasi, revisi, dan pengujian empiris (Sugiyono, 2025). Objek penelitian berupa e-modul multimedia untuk pembelajaran menganalisis dan menulis cerpen kelas VIII sesuai Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D. Produk memuat teks, gambar, audio, video, kode QR, kuis, latihan, refleksi, dan evaluasi yang disusun berdasarkan *meaningful learning, mindful learning,* dan *joyful learning.*

Penelitian dilaksanakan di SMPN 5 Campaka pada tahun ajaran 2025/2026. Sampel uji keefektifan berjumlah 43 murid yang ditentukan melalui *purposive sampling,* terdiri atas 22 murid kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan 21 murid kelas VIII B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan e-modul, sedangkan kelas kontrol menggunakan bahan ajar yang biasa diterapkan guru. Pengujian menggunakan desain kuasi-eksperimen berbentuk *pretest-posttest nonequivalent control group design.* Kedua kelas mengikuti *pretes* dan *postes* kemampuan menganalisis serta menulis cerpen.

Data penelitian terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi awal, komentar validator, catatan keterlaksanaan, dan tanggapan pengguna. Data kuantitatif mencakup skor validasi, observasi guru dan murid, nilai *pretes* dan *posttest,* serta angket respons. Sumber data meliputi murid, enam guru Bahasa Indonesia SMP negeri se-Kecamatan Campaka, dan tiga validator yang menilai materi, bahasa, serta media. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, angket, dan validasi ahli. Tes menganalisis mengukur kemampuan mengidentifikasi, menguraikan, menghubungkan, dan menafsirkan unsur intrinsik. Tes menulis dinilai berdasarkan kesesuaian isi, pengembangan alur, tokoh, bahasa, dan kelengkapan struktur.

Prosedur pengembangan dimulai dari observasi dan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan analisis kurikulum, penyusunan struktur produk, pengembangan materi dan multimedia, serta perancangan latihan dan evaluasi. Draf produk divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Masukan validator digunakan untuk memperbaiki isi, evaluasi, kombinasi warna, tata letak, dan komponen visual. Produk hasil revisi diterapkan di kelas eksperimen, diamati keterlaksanaannya, diuji keefektifannya, dinilai oleh pengguna, lalu disempurnakan menjadi produk akhir.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif melalui penyeleksian, pengelompokan, penafsiran, dan perumusan simpulan. Data validasi, observasi, dan respons dianalisis menggunakan persentase. Data dianalisis secara deskriptif melalui rata-rata *pretes, postes,* kenaikan skor, dan N-Gain. N-Gain dikategorikan rendah apabila kurang dari 0,30, sedang pada rentang 0,30 sampai 0,70, dan tinggi apabila lebih dari 0,70. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene.* Perbedaan N-Gain kemampuan menganalisis diuji melalui *independent-samples test*, sedangkan kemampuan menulis diuji melalui *Mann-Whitney U* karena salah satu kelompok tidak berdistribusi normal. Keputusan menggunakan taraf signifikansi 0,05.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan E-Modul Berbasis Multimedia Berorientasi Pembelajaran Mendalam

Pengembangan e-modul diawali dengan identifikasi potensi dan masalah pada pembelajaran menganalisis dan menulis cerpen di kelas VIII. Hasil observasi awal memperlihatkan bahwa bahan ajar yang digunakan masih didominasi oleh buku cetak dan penjelasan guru. Materi mengenai unsur intrinsik cerpen telah diberikan, tetapi kegiatan menganalisis belum dihubungkan secara sistematis dengan proses menulis. Murid dapat menyebutkan tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, amanat, dan gaya bahasa, tetapi masih mengalami kesulitan menjelaskan hubungan antarunsur serta menerapkannya dalam cerpen yang ditulis.

Kesulitan tersebut tampak pada tulisan murid yang memiliki alur kurang runtut, pengembangan tokoh terbatas, latar yang belum mendukung peristiwa, dan amanat yang disampaikan secara langsung. Penggunaan multimedia juga belum optimal meskipun murid terbiasa mengakses informasi melalui telepon pintar. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara karakteristik belajar murid, tuntutan Capaian Pembelajaran Fase D, dan ketersediaan bahan ajar yang mendukung kegiatan analitis sekaligus kreatif.

Data awal tersebut menjadi dasar pengembangan bahan ajar digital yang tidak hanya memindahkan materi cetak ke dalam format elektronik. Produk dirancang untuk membimbing murid melalui rangkaian membaca, menyimak, menganalisis, mendiskusikan, merefleksikan, dan menulis cerpen. Analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan diperlukan agar media yang dihasilkan tidak semata-mata menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan masalah belajar, karakteristik pengguna, dan tujuan pembelajaran (Siregar & Rhamayanti, 2025).

Tahap pengumpulan data mencakup analisis Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D, tujuan pembelajaran, materi unsur intrinsik, langkah menganalisis cerpen, proses menulis cerpen, karakteristik e-modul, unsur multimedia, dan prinsip pembelajaran mendalam. Hasil analisis digunakan untuk menetapkan struktur produk, kegiatan belajar, bentuk latihan, multimedia yang digunakan, serta alat evaluasi. Produk ditujukan bagi murid kelas VIII dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bersama guru maupun untuk belajar mandiri.

E-modul dikembangkan dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio pembacaan cerpen, video pembelajaran, kode QR, kuis interaktif, latihan analisis, kegiatan refleksi, dan proyek menulis. Penyajian tersebut memberi beberapa jalur bagi murid untuk memperoleh dan mengolah informasi. Multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan pengguna ketika unsur visual, audio, materi, dan kegiatan belajar dirancang sebagai satu kesatuan pedagogis, bukan sebagai komponen tambahan yang berdiri sendiri (Harisah et al., 2025).

Tabel 1. Karakteristik E-Modul Berbasis Multimedia Berorientasi Pembelajaran Mendalam

Komponen	Karakteristik Produk	Fungsi Pembelajaran
Bagian awal	Sampul, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, serta peta konsep	Memberikan orientasi dan arah belajar
Materi	Konsep cerpen, unsur intrinsik, langkah menganalisis, dan langkah menulis cerpen	Membangun pemahaman konseptual secara bertahap
Multimedia	Teks, gambar, audio, video, dan kode QR	Memperkaya representasi informasi dan membantu pemahaman
Aktivitas analisis	Membaca atau menyimak cerpen, mengidentifikasi, menguraikan, menghubungkan, dan menafsirkan unsur intrinsik	Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis
Aktivitas menulis	Menentukan tema, merancang alur, mengembangkan tokoh dan latar, menulis, membaca kembali, dan memperbaiki cerpen	Membimbing proses kreatif secara sistematis
Interaktivitas	Kuis, latihan, diskusi, presentasi, dan umpan balik	Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan murid

Komponen	Karakteristik Produk	Fungsi Pembelajaran
Refleksi dan evaluasi	Refleksi diri, latihan akhir, dan evaluasi pada setiap kegiatan	Memantau pemahaman dan perkembangan belajar
Pembelajaran mendalam	*Meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*	Membentuk pengalaman belajar yang bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan

Prinsip *meaningful learning* dioperasionalkan melalui pertanyaan pemantik, aktivitas menghubungkan konflik dan tema cerpen dengan pengalaman sehari-hari, serta proyek menulis yang menggunakan pengalaman, pengamatan, atau imajinasi murid sebagai sumber gagasan. Fitur tersebut ditempatkan sebelum penyajian konsep dan pada tahap pramenulis agar pengetahuan baru tidak diterima sebagai informasi terpisah, tetapi dibangun dari pengalaman yang telah dimiliki murid.

Prinsip *mindful learning* diwujudkan melalui urutan kegiatan membaca atau menyimak cerpen secara cermat, mengidentifikasi unsur intrinsik, menguraikan hubungan antarunsur, mengemukakan alasan berdasarkan bukti teks, merencanakan tulisan, membaca kembali, memperbaiki cerpen, dan menuliskan refleksi. Setiap aktivitas menuntut murid untuk menyadari proses berpikir dan keputusan kreatifnya. Kuis dan evaluasi pada setiap kegiatan digunakan untuk memantau pemahaman sebelum murid melanjutkan ke tahap berikutnya.

Prinsip *joyful learning* dioperasionalkan melalui gambar ilustratif, audio pembacaan cerpen, video pembelajaran, kode QR, kuis interaktif menggunakan *Wayground,* kegiatan kolaboratif, dan proyek menulis kreatif. Variasi media tidak ditempatkan sebagai hiasan, tetapi digunakan untuk memperjelas konsep, memberikan alternatif cara memperoleh informasi, dan menjaga keterlibatan selama proses analisis serta penulisan.

Operasionalisasi ketiga prinsip membentuk alur belajar yang saling terkait. *Meaningful learning* menghubungkan materi dengan pengalaman, *mindful learning* membimbing pengolahan informasi dan refleksi, sedangkan *joyful learning* menjaga keterlibatan melalui variasi media serta aktivitas. Integrasi tersebut menempatkan pembelajaran mendalam sebagai dasar desain fitur dan urutan kegiatan, bukan hanya label pada produk. Perpaduan pengalaman bermakna, kesadaran reflektif, dan suasana belajar yang menyenangkan mendukung keterlibatan aktif serta pengembangan berpikir kritis (Fitriani & Santiani, 2025).

Rancangan tersebut menempatkan pembelajaran mendalam sebagai orientasi dalam penyusunan materi dan aktivitas, bukan sekadar istilah yang dicantumkan pada produk. Pengalaman belajar yang bermakna terbentuk ketika pengetahuan baru dihubungkan dengan pengalaman sebelumnya. Kesadaran belajar berkembang melalui kegiatan metakognitif dan refleksi, sedangkan keterlibatan emosional positif didukung oleh pembelajaran yang menarik dan memberikan ruang kreativitas (Feriyanto & Anjariyah, 2024). Ketiga prinsip tersebut juga dapat memperkuat keterlibatan, pemikiran kritis, regulasi diri, dan motivasi intrinsik murid apabila diterapkan melalui strategi pembelajaran yang terstruktur (Andayanie et al., 2025).

Produk awal kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kelayakan isi, kesesuaian pembelajaran, penyajian, dan integrasi pembelajaran mendalam. Ahli bahasa menilai kaidah bahasa, kejelasan, kesesuaian dengan perkembangan murid, dan gaya bahasa. Ahli media menilai aspek visual, multimedia, navigasi, interaktivitas, dan desain pembelajaran. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi E-Modul

Validator	Persentase	Kategori
Ahli materi	97,73%	Sangat layak
Ahli bahasa	100,00%	Sangat layak
Ahli media	96,88%	Sangat layak
Rata-rata	98,20%	Sangat layak

Rata-rata validasi sebesar 98,20% menempatkan produk pada kategori sangat layak. Penilaian ahli materi memperlihatkan bahwa materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tersusun secara runtut, dan mendukung kegiatan menganalisis serta menulis cerpen. Penilaian ahli bahasa mencapai skor maksimal karena kalimat dinilai efektif, komunikatif, tidak ambigu, dan sesuai dengan perkembangan murid kelas VIII. Ahli media menilai bahwa gambar, audio, video, kode QR, navigasi, dan fitur interaktif telah berfungsi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Persentase validasi sebesar 98,20% tidak diperlakukan sebagai tanda bahwa produk selesai tanpa perbaikan. Komentar ahli materi memperlihatkan bahwa beberapa kegiatan belum memiliki evaluasi khusus dan latihan analisis masih terpusat pada latihan utama. Produk kemudian diperbaiki dengan menambahkan evaluasi terintegrasi, latihan analisis, dan refleksi pada setiap capaian pembelajaran. Perubahan tersebut memperkuat hubungan antara tujuan, materi, aktivitas,

dan evaluasi sekaligus memberi kesempatan kepada murid untuk memantau pemahamannya secara bertahap.

Masukan ahli media berfokus pada kombinasi warna, daya tarik beberapa halaman, dan penataan komponen visual. Perbaikan dilakukan melalui penyelarasan warna, penambahan elemen visual yang proporsional, serta penataan ulang tata letak tanpa mengubah substansi materi. Aspek kebahasaan tidak mengalami perubahan karena ahli bahasa memberikan nilai maksimal pada seluruh indikator. Rangkaian revisi memperlihatkan bahwa kelayakan produk tidak hanya ditentukan oleh skor, tetapi juga oleh kemampuan produk merespons kelemahan spesifik yang ditemukan validator.

Capaian validasi penelitian ini selaras dengan pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memperoleh kategori sangat baik dari ahli isi, desain, dan media (Harisah et al., 2025). Hasil serupa ditemukan pada pengembangan media pembelajaran cerpen berbasis *joyful learning* dengan validasi materi sebesar 96,67% dan validasi media sebesar 98,33% (Istiqomah et al., 2026). Perbedaannya terletak pada bentuk produk dan keluasan pengujian. Penelitian ini menghasilkan e-modul multimedia yang mengintegrasikan kemampuan menganalisis dan menulis, kemudian menguji keterlaksanaan, keefektifan, dan respons pengguna melalui kelas eksperimen dan kontrol.



(a) Sampul e-modul | (b) Struktur e-modul

(c) Tampilan materi | (d) Kuis interaktif

Gambar 1. Tampilan E-Modul Berbasis Multimedia Berorientasi Pembelajaran Mendalam

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-Modul

E-modul hasil revisi diterapkan pada kelas eksperimen dalam pembelajaran menganalisis dan menulis cerpen. Pelaksanaan diamati dari sisi kegiatan guru dan keterlibatan murid. Indikator observasi mencakup persiapan, kegiatan inti, penggunaan multimedia, penerapan pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menyenangkan, serta evaluasi pembelajaran.

Tabel 3. Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan E-Modul

Subjek yang Diamati	Indikator Terlaksana	Jumlah Indikator	Persentase	Kategori
Guru	14	17	82,35%	Sangat baik
Murid	13	17	76,47%	Baik

Keterlaksanaan kegiatan guru mencapai 82,35% dengan kategori sangat baik. Guru telah menggunakan e-modul sebagai bahan ajar utama, menghubungkan materi dengan pengetahuan awal murid, memberikan pertanyaan pemantik, membimbing analisis unsur intrinsik, memanfaatkan multimedia, menggunakan kuis, memfasilitasi keterlibatan, dan melaksanakan evaluasi. Tiga indikator belum terlaksana secara optimal, yaitu kesiapan sarana multimedia, kesempatan berdiskusi secara lebih luas, dan pemberian umpan balik terhadap hasil belajar.

Keterlaksanaan aktivitas murid mencapai 76,47% dengan kategori baik. Murid menggunakan e-modul sebagai sumber belajar, menjawab pertanyaan pemantik, menganalisis unsur intrinsik, mengemukakan pendapat, memanfaatkan gambar, audio, video, dan kode QR, mengikuti kuis, berpartisipasi, bekerja sama, serta menyelesaikan evaluasi. Aktivitas yang belum berlangsung optimal berkaitan dengan perhatian pada arahan awal, pengaitan hasil analisis dengan kehidupan sehari-hari, refleksi hasil belajar, dan penyampaian simpulan.

Selisih keterlaksanaan guru sebesar 82,35% dan keterlaksanaan murid sebesar 76,47% memperlihatkan bahwa keberhasilan guru menjalankan tahapan e-modul tidak otomatis menghasilkan keterlibatan mental yang setara pada seluruh murid. Guru telah melaksanakan sebagian besar prosedur, tetapi murid masih memerlukan penguatan ketika menghubungkan hasil analisis dengan pengalaman, menyampaikan alasan, dan merefleksikan proses belajar. Temuan ini membedakan keterlaksanaan prosedural dari kedalaman belajar yang menjadi tujuan produk.

Pola observasi memperlihatkan bahwa *joyful learning* lebih mudah muncul melalui antusiasme saat murid mengakses video, audio, kode QR, dan kuis. Indikator *meaningful learning* dan *mindful learning* yang menuntut pengaitan pengalaman, pemberian alasan, dan refleksi belum

berlangsung secara konsisten. Perbedaan tersebut menandakan bahwa multimedia mampu menarik perhatian, tetapi kedalaman pemahaman tetap memerlukan pertanyaan penuntun, kesempatan berdiskusi, waktu refleksi, dan umpan balik guru.

Temuan mengenai kuatnya keterlibatan melalui media selaras dengan pengembangan Lapbook Cerdik berbasis *joyful learning* pada pembelajaran menulis cerpen yang memperoleh validasi materi 96,67%, validasi media 98,33%, dan tingkat kepraktisan 92,5% (Istiqomah et al., 2026). Keselarasan tersebut menguatkan peran media yang menarik dalam mendukung partisipasi. Penelitian ini memberikan penjelasan lanjutan bahwa daya tarik belum cukup untuk menjamin refleksi dan pengolahan informasi secara mendalam. Keterlibatan emosional perlu diikuti oleh kegiatan analisis, diskusi, umpan balik, dan revisi tulisan.

Persentase keterlaksanaan yang belum mencapai skor maksimal juga memperlihatkan bahwa keberhasilan bahan ajar digital dipengaruhi oleh kesiapan sarana dan pengelolaan pembelajaran. E-modul tidak menggantikan peran guru dalam mengarahkan diskusi, menjaga perhatian, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi refleksi. Produk digital berfungsi sebagai perangkat yang memperluas pengalaman belajar, sedangkan kedalaman proses tetap bergantung pada kualitas interaksi antara murid, guru, materi, dan aktivitas.

Keefektifan E-Modul terhadap Kemampuan Menganalisis dan Menulis Cerpen

Keefektifan produk diuji melalui perbandingan hasil kelas eksperimen yang menggunakan e-modul dan kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar yang biasa diterapkan guru. Analisis mencakup nilai rata-rata *pretes, postes,* N-Gain, distribusi kategori peningkatan, dan pengujian inferensial.

Tabel 4. Rekapitulasi Keefektifan E-Modul

Kemampuan	Kelas	Pretes	Postes	Kenaikan	N-Gain	Kategori
Menganalisis cerpen	Eksperimen	37,50	86,14	48,64	0,775	Tinggi
Menganalisis cerpen	Kontrol	34,52	60,48	25,95	0,390	Sedang
Menulis cerpen	Eksperimen	40,68	72,05	31,37	0,517	Sedang
Menulis cerpen	Kontrol	43,33	60,24	16,91	0,268	Rendah

a. Keefektifan terhadap Kemampuan Menganalisis Cerpen

Kemampuan menganalisis cerpen pada kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 37,50 menjadi 86,14, dengan kenaikan 48,64 poin. Kelas kontrol meningkat dari 34,52 menjadi 60,48, dengan kenaikan 25,95 poin. Kedekatan nilai *pretes* memperlihatkan bahwa kemampuan awal

kedua kelas relatif sebanding secara deskriptif. Perbedaan hasil menjadi lebih kuat setelah masing-masing kelas mengikuti pembelajaran dengan bahan ajar yang berbeda.

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,775 berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,390 pada kategori sedang. Distribusi hasil memperlihatkan bahwa 17 dari 22 murid kelas eksperimen mencapai kategori tinggi dan lima murid berada pada kategori sedang. Kelas kontrol terdiri atas 17 murid berkategori sedang dan empat murid berkategori rendah. Tidak ada murid kelas eksperimen yang memperoleh kategori rendah, sedangkan tidak ada murid kelas kontrol yang mencapai kategori tinggi.

Uji *t sampel independen* menghasilkan nilai t sebesar 12,022 dengan derajat kebebasan 41 dan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Nilai tersebut berada di bawah taraf 0,05, sehingga terdapat perbedaan peningkatan kemampuan menganalisis cerpen yang signifikan antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih kuat secara deskriptif dan inferensial. Peningkatan tersebut berkaitan dengan struktur e-modul yang membimbing murid melalui tahapan mengenali, menguraikan, menghubungkan, dan menafsirkan unsur intrinsik. Materi tidak hanya berisi definisi, tetapi juga dilengkapi dengan contoh, teks cerpen, audio, video, pertanyaan penuntun, dan latihan analisis. Kombinasi tersebut membantu murid memusatkan perhatian pada hubungan antarelemen cerita, bukan sekadar menghafal nama unsur.

Kegiatan analisis juga dirancang sebagai landasan kegiatan menulis. Murid mempelajari bagaimana tema diwujudkan melalui konflik, bagaimana watak tokoh tampak melalui tindakan dan dialog, serta bagaimana latar mendukung alur dan suasana. Pola tersebut mengubah analisis dari kegiatan mengidentifikasi unsur menjadi proses memahami fungsi dan keterkaitan struktur cerita. Bahan ajar multimodal yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video dapat meningkatkan pemahaman karena informasi disajikan melalui beberapa bentuk representasi yang saling melengkapi (Firdaus et al., 2024).

Nilai N-Gain kemampuan menganalisis lebih tinggi daripada kemampuan menulis. Perbedaan tersebut dapat dipahami dari tingkat kompleksitas tugas. Analisis cerpen berangkat dari teks yang telah tersedia sehingga murid dapat memusatkan perhatian pada identifikasi dan penafsiran. Menulis menuntut murid menghasilkan gagasan, mengembangkan struktur, memilih bahasa, menjaga kepaduan, dan melakukan revisi secara bersamaan. Penguasaan analisis dapat

berkembang dalam waktu pembelajaran yang lebih singkat, sedangkan keterampilan produktif memerlukan latihan berulang dan pengalaman menulis yang lebih panjang.

b. Keefektifan terhadap Kemampuan Menulis Cerpen

Kemampuan menulis cerpen kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 40,68 menjadi 72,05, dengan kenaikan 31,37 poin. Kelas kontrol meningkat dari 43,33 menjadi 60,24, dengan kenaikan 16,91 poin. Nilai *pretes* kelas kontrol lebih tinggi 2,65 poin, tetapi nilai *postes* kelas eksperimen melampaui kelas kontrol sebesar 11,81 poin. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan e-modul berkaitan dengan perkembangan kemampuan menulis yang lebih kuat.

Rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,517 berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh 0,268 pada kategori rendah. Kelas eksperimen terdiri atas tiga murid berkategori tinggi, 16 murid berkategori sedang, dan tiga murid berkategori rendah. Kelas kontrol terdiri atas sepuluh murid berkategori sedang dan sebelas murid berkategori rendah, tanpa murid yang mencapai kategori tinggi. Data N-Gain kelas eksperimen tidak berdistribusi normal, sedangkan data kelas kontrol berdistribusi normal. Pengujian perbedaan dilakukan menggunakan *uji Mann-Whitney U*. Hasilnya memperoleh nilai U sebesar 89,000, nilai Z sebesar -3,450, dan nilai signifikansi kurang dari 0,001. Peringkat rata-rata kelas eksperimen sebesar 28,45 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 15,24. Hasil tersebut membuktikan adanya perbedaan peningkatan kemampuan menulis cerpen yang signifikan antara kedua kelas.

Peningkatan pada kelas eksperimen berkaitan dengan penyajian proses menulis secara bertahap. Murid diarahkan untuk menentukan sumber gagasan, memilih tema, merancang konflik, menyusun alur, mengembangkan tokoh dan latar, menulis draf, membaca kembali, memperbaiki, dan menyelesaikan cerpen. Tahapan tersebut mengurangi beban tugas menulis yang semula dipandang sebagai pekerjaan kompleks menjadi rangkaian aktivitas yang lebih terarah.

Hubungan antara analisis dan penciptaan karya menjadi unsur penting dalam pengembangan produk. Murid tidak mempelajari unsur intrinsik sebagai daftar konsep yang terpisah. Hasil analisis digunakan sebagai contoh kerja untuk memahami cara pengarang membangun cerita, kemudian diterapkan ketika murid menyusun cerpennya sendiri. Hubungan ini menjelaskan mengapa peningkatan menulis pada kelas eksperimen lebih tinggi meskipun kemampuan awalnya sedikit lebih rendah daripada kelas kontrol.

Temuan penelitian selaras dengan hasil pembelajaran multimodal yang meningkatkan rata-rata menulis cerpen murid SMP dari 60 menjadi 84,35 dan memberi peningkatan paling menonjol pada aspek alur (Widyaningsih & Assidik, 2024). Proses menulis yang dilaksanakan melalui tahap pramenulis, penulisan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi juga mampu meningkatkan nilai rata-rata dari 63 menjadi 82 serta ketuntasan dari 30% menjadi 90% (Suryaman et al., 2025). Kedua temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa keterampilan menulis berkembang ketika murid memperoleh struktur proses, media yang menarik, dan kesempatan untuk meninjau kembali tulisannya.

E-modul interaktif berbasis *Project-Based Learning* pada pembelajaran menulis teks berita menghasilkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol serta meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan murid (Samhati et al., 2025). Persamaan hasil tersebut terletak pada fungsi bahan ajar digital sebagai panduan belajar yang sistematis. Perbedaan penelitian ini tampak pada pengintegrasian kemampuan reseptif analitis dengan keterampilan produktif kreatif dalam satu produk dan satu rangkaian pembelajaran.

Kategori N-Gain menulis yang masih berada pada tingkat sedang perlu ditafsirkan secara proporsional. E-modul efektif meningkatkan kemampuan menulis, tetapi produk tidak membuat seluruh murid mencapai tingkat peningkatan yang sama. Tiga murid kelas eksperimen masih berada pada kategori rendah, termasuk satu murid yang memperoleh nilai *pretest* dan *posttest yang* sama. Temuan ini memperlihatkan adanya variasi kemampuan, kesiapan, pengalaman literasi, motivasi, dan kebutuhan pendampingan. Penggunaan bahan ajar digital perlu disertai umpan balik individual, latihan yang lebih panjang, dan kesempatan revisi berulang agar perkembangan keterampilan menulis menjadi lebih merata.

4. Respons Pengguna terhadap E-Modul

Respons pengguna diperoleh dari 22 murid kelas eksperimen dan enam guru Bahasa Indonesia SMP negeri se-Kecamatan Campaka. Angket murid menilai kemudahan penggunaan, kejelasan materi, manfaat multimedia, dukungan terhadap analisis dan penulisan cerpen, serta ketertarikan untuk menggunakan produk. Angket guru mencakup kesesuaian materi, tampilan, kemudahan, interaktivitas, kebermanfaatan, keterlibatan murid, pembelajaran mendalam, dan pemahaman materi.

Tabel 5. Rekapitulasi Respons Pengguna

Pengguna	Persentase	Kategori
Murid	89,06%	Sangat baik
Guru	96,88%	Sangat baik

Respons murid sebesar 89,06% memperlihatkan bahwa produk diterima sangat baik sebagai bahan ajar digital. Persentase tertinggi terdapat pada aspek manfaat media dalam membantu pemahaman cerpen sebesar 95,45%. Persentase terendah terdapat pada aspek pemahaman unsur cerpen sebesar 79,55%, tetapi nilainya tetap berada pada kategori positif. Murid menilai bahwa gambar, audio, video, latihan, dan kuis membantu pembelajaran serta menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan e-modul pada pembelajaran Bahasa Indonesia berikutnya.

Respons guru mencapai 96,88%, dengan skor 186 dari skor maksimal 192. Tujuh dari delapan aspek memperoleh persentase 100%, yaitu kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, dukungan terhadap pembelajaran interaktif, kebermanfaatan, keterlibatan murid, dukungan terhadap pembelajaran mendalam, dan kemudahan memahami materi. Aspek tampilan memperoleh 75% dan menjadi penilaian terendah.

Penilaian guru terhadap tampilan yang lebih rendah daripada aspek lain memberi informasi penting bagi pengembangan produk. Validasi ahli media telah menghasilkan kategori sangat layak, tetapi pengguna praktis masih melihat peluang penyempurnaan visual. Perbedaan tersebut dapat muncul karena validator menilai berdasarkan prinsip kelayakan media, sedangkan guru mempertimbangkan pengalaman penggunaan, karakteristik murid, daya tarik antarlaman, dan kemungkinan pemanfaatan produk dalam pembelajaran rutin.

Perbedaan antara respons murid tertinggi pada manfaat media sebesar 95,45% dan respons terendah pada pemahaman unsur cerpen sebesar 79,55% memperlihatkan bahwa daya tarik multimedia lebih cepat dirasakan daripada penguasaan konseptual. Pola tersebut selaras dengan hasil observasi yang menemukan antusiasme tinggi terhadap video, audio, kode QR, dan kuis, tetapi aktivitas refleksi belum konsisten. Penilaian guru terhadap tampilan sebesar 75% menambahkan sudut pandang praktis bahwa produk mudah digunakan, tetapi komposisi visual antarlaman masih perlu disempurnakan. Triangulasi angket, observasi, dan komentar pengguna mengarahkan perbaikan pada penguatan refleksi, umpan balik, dan penyajian visual.

Keselarasan data validasi, observasi, tes, dan respons pengguna menempatkan keefektifan produk sebagai hasil interaksi antara kualitas desain, keterlaksanaan pembelajaran, keterlibatan

murid, dan pendampingan guru. Produk telah dinilai layak, dapat digunakan, dan efektif, tetapi evaluasi kualitatif tetap menemukan dua sasaran perbaikan, yaitu penguatan aktivitas reflektif dan penyempurnaan tampilan visual. Penafsiran ini mencegah persentase yang tinggi dibaca sebagai ketiadaan kelemahan produk.

Respons positif terhadap e-modul interaktif juga ditemukan pada pengembangan bahan ajar digital lain. E-modul multimedia interaktif memperoleh respons murid sebesar 96,2% dan menghasilkan N-Gain 0,61 pada kategori sedang (Alivia et al., 2023). E-modul berbasis pembelajaran mendalam memperoleh tingkat keterbacaan 93,15% karena materi, petunjuk, teks, gambar, video, dan kuis dinilai mudah digunakan serta menarik bagi murid (Syafi'ah & Setiani, 2026). Temuan tersebut memperkuat peran kualitas penyajian, kemudahan navigasi, dan integrasi aktivitas dalam membangun penerimaan pengguna.

Hasil penelitian menempatkan keefektifan produk sebagai hasil interaksi antara struktur materi, multimedia, aktivitas bertahap, pembelajaran mendalam, dan pendampingan guru. E-modul tidak bekerja hanya karena berbentuk digital. Peningkatan kemampuan muncul ketika teknologi digunakan untuk menghubungkan analisis dengan praktik menulis, menyediakan contoh dan latihan, membangun refleksi, serta memberi ruang keterlibatan murid. Produk yang dikembangkan terbukti sangat layak, terlaksana dengan baik, efektif dalam meningkatkan kemampuan menganalisis dan menulis cerpen, serta diterima sangat baik oleh murid dan guru.

4. SIMPULAN DAN SARAN

E-modul berbasis multimedia berorientasi pada pembelajaran mendalam dikembangkan melalui analisis kebutuhan, perancangan, validasi, revisi, uji pemakaian, dan penyempurnaan produk. Integrasi teks, gambar, audio, video, kode QR, kuis, latihan analisis, refleksi, dan proyek menulis menghubungkan pemahaman unsur intrinsik dengan penciptaan cerpen. Produk memperoleh rata-rata validasi 98,20%, keterlaksanaan guru 82,35%, keterlaksanaan murid 76,47%, respons murid 89,06%, dan respons guru 96,88%. Kelas eksperimen memperoleh N-Gain sebesar 0,775 dan 0,517, lebih tinggi daripada kelas kontrol yang memperoleh 0,390 dan 0,268. Perbedaan peningkatan kedua kemampuan signifikan pada $p < 0,001$. Hasil tersebut menegaskan bahwa produk sangat layak, dapat diterapkan, efektif, dan diterima dengan sangat baik. Keefektifan e-modul terbentuk melalui keterpaduan antara multimedia, aktivitas bertahap, pembelajaran bermakna, kesadaran reflektif, suasana belajar menyenangkan, dan pendampingan

guru. Variasi peningkatan kemampuan menulis mengisyaratkan bahwa penggunaan produk tetap memerlukan umpan balik individual, kesempatan revisi, serta waktu latihan yang memadai.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN

Penulis menyatakan bahwa dalam proses penyusunan naskah ini menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa, menyempurnakan struktur kalimat, dan memberikan masukan dalam penyuntingan naskah. Seluruh hasil bantuan tersebut telah ditinjau dan disesuaikan kembali oleh penulis. Penulis bertanggung jawab sepenuhnya atas keakuratan, keaslian, dan seluruh isi naskah yang dipublikasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak yang telah memberikan arahan dan masukan, serta semua pihak yang turut mendukung proses penyusunan dan penyelesaian penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

DEKLARASI KONFLIK KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik dalam aspek finansial, personal, maupun profesional, yang dapat memengaruhi proses penelitian, penyusunan, dan publikasi artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alivia, Z. P., Wahyudin, & Nursalman, M. (2023). Pengembangan modul sebagai multimedia pembelajaran interaktif dengan model discovery learning untuk meningkatkan kognitif siswa. *Digital Transformation Technology, 3*(2), 618–628. https://doi.org/10.47709/digitech.v3i2.3138

Andayanie, L. M., Adhantoro, M. S., Purnomo, E., & Kurniaji, G. T. (2025). Implementation of deep learning in education: Towards mindful, meaningful, and joyful learning experiences. *Journal of Deep Learning, 1*(1), 47–56. https://doi.org/10.23917/jdl.v1i1.11157

Ema, & Nurhusna. (2025). Pengembangan pembelajaran menulis cerpen berbasis Liveworksheet siswa kelas VIII SMP. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan, 5*(2), 69–80. https://doi.org/10.36312/panthera.v5i2.374

Feriyanto, F., & Anjariyah, D. (2024). Deep learning approach through meaningful, mindful, and joyful learning: A library research. *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology, 5*(2), 208–212. https://doi.org/10.33122/ejeset.v5i2.321

Firdaus, S., Komarudin, & Gloriani, Y. (2024). The effectiveness of use of multimodal text teaching materials on learning the Indonesian language in high school. *International Journal of Educational Research Excellence, 3*(2), 657–667. https://doi.org/10.55299/ijere.v3i2.970

Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis literatur: Pendekatan pembelajaran deep learning dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara, 2*(3), 50–57. https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357

Harisah, S., Nur'aeni, I., Ulinsa, & Asrianti. (2025). Designing environment-based interactive multimedia for enhanced language learning in Indonesian Language and Literature Education Program. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 17*(1), 972–981. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i1.6134

Istiqomah, H., Selirowangi, N. B., & Ulfah, A. (2026). Pengembangan media konvensional Lapbook Cerdik berbasis deep learning (joyful learning) dalam pembelajaran menulis cerpen kelas XI SMA Wahid Hasyim Model. *EDU-KATA: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pembelajarannya, 12*(1), 69–81. https://doi.org/10.52166/kata.v12i1.12938

Maulina, H., Hariana Intiana, S. R., & Safruddin. (2021). Analisis kemampuan menulis cerpen siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6*(3), 482–486. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.276

Mimil, Suryaman, M., & Sari, E. S. (2025). Peningkatan keterampilan menulis teks cerpen melalui pendekatan proses pada siswa kelas IX SMP. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin, 2*(6), 366–376.

Samhati, S., Rusminto, N. E., Suyanto, E., Munaris, Agustina, E. S., Putri, D., & Riana, H. (2025). Pengembangan E-LKPD interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur: Pendekatan Project Based Learning dengan media Liveworksheets pada peserta didik SMP. *J-Simbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 13*(2), 985–995. https://doi.org/10.23960/simbol.v13i2.1299

Samhati, S., Fuad, M., Sumarti, Widodo, M., Riana, H., & Putri, D. (2026). Pengembangan e-modul menulis teks berita berbasis Project Based Learning bagi peserta didik SMP kelas VIII. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia, 9*(1), 158–172. https://doi.org/10.29240/estetik.v9i1.15338

Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan, 3*(2), 85–100. https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561

Suar Adnyana, I. K. (2024). Implementasi pendekatan deep learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Retorika: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, 5*(2), 1–14. https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304

Sugiyono. (2025). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sun, P. K. (2013). *Cerpengram: Metode mudah dan menyenangkan menulis cerpen*. PT Elex Media Komputindo.

Syafi'ah, R., & Setiani, R. (2026). Pengembangan e-modul pembelajaran IPAS berbasis pendekatan deep learning untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Genta Mulia, 17*(1), 101–113. https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1807

Tiwana, E., Kusyani, D., & Nurhayati, N. (2024). Pengembangan modul teks fantasi berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 8*(2), 19150–19165. https://doi.org/10.31004/jptam.v8i2.15198

Widyaningsih, L., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa berbasis pembelajaran multimodal di sekolah menengah pertama. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra, 10*(2), 2157–2172. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3701