

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Bermuatan Kearifan Lokal Legenda Nenek Luhu pada Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI

Nurul Lailia

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Islam Malang

Penulis Korespondensi:

Nurul Lailia

nurullailia1999@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran menulis cerita pendek (cerpen) membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya menyajikan konsep, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik dalam menemukan gagasan, mengembangkan permasalahan, dan mengonstruksi cerita secara kontekstual. Pengembangan bahan ajar digital menjadi salah satu alternatif untuk menjawab kebutuhan pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus tetap berorientasi pada konteks budaya peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) bermuatan kearifan lokal Legenda Nenek Luhu pada pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAS Darussalam Kamal serta mendeskripsikan tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data kelayakan diperoleh melalui lembar validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan mengubah skor hasil validasi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli bahasa memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat layak. Validasi ahli materi memperoleh persentase 77,5% dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 71,25% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek kebahasaan, materi, dan media setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator. Temuan penelitian menegaskan bahwa integrasi PBL dan kearifan lokal Legenda Nenek Luhu dapat diwujudkan dalam bahan ajar digital yang secara konseptual dan teknis layak digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran menulis cerpen.

Kata Kunci: *e-modul interaktif, Problem Based Learning, kearifan lokal, Legenda Nenek Luhu, menulis cerpen*

Abstract

Short story writing requires learning materials that not only present conceptual knowledge but also facilitate students in generating ideas, developing problems, and constructing stories contextually. The development of digital learning materials provides an alternative to accommodate technology-oriented learning while maintaining relevance to students' cultural contexts. This study aimed to develop an interactive e-module based on *Problem Based Learning* (PBL) containing the local wisdom of the Nenek Luhu Legend for teaching short story writing to eleventh-grade students at MAS Darussalam Kamal and to describe its feasibility based on expert assessment. This study employed a *Research and Development* (R&D) method using the ADDIE development model consisting of analysis, design, development, implementation,

and evaluation stages. Product feasibility data were obtained through validation sheets completed by language, material, and media experts. The data were analyzed descriptively and quantitatively by converting validation scores into percentages. The results showed that the language expert validation obtained a score of 97.5%, categorized as highly feasible. The material expert validation obtained 77.5%, categorized as feasible, while the media expert validation obtained 71.25%, also categorized as feasible. These findings indicate that the developed e-module met the feasibility criteria in terms of language, content, and instructional media after revisions were made based on expert recommendations. The study indicates that the integration of PBL and the local wisdom of the Nenek Luhu Legend can be developed into a digital learning material that is conceptually and technically feasible as an alternative resource for short story writing instruction.

Keywords: *interactive e-module, Problem Based Learning, local wisdom, Nenek Luhu Legend, short story writing*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan terhadap cara bahan ajar dirancang dan digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar tidak lagi terbatas pada buku cetak, tetapi berkembang menjadi sumber belajar digital yang memungkinkan integrasi teks, gambar, video, latihan, dan aktivitas interaktif. Perubahan tersebut memberikan peluang bagi guru untuk menyediakan bahan ajar yang lebih fleksibel serta memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang tidak sepenuhnya bergantung pada penjelasan guru.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, kebutuhan terhadap bahan ajar yang adaptif menjadi semakin penting karena kompetensi yang dikembangkan tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep kebahasaan, tetapi juga keterampilan produktif, termasuk keterampilan menulis. Menulis merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan proses menemukan ide, mengorganisasi gagasan, memilih bentuk bahasa, serta menyusun gagasan menjadi teks yang memiliki keterpaduan makna. Salah satu bentuk keterampilan menulis yang membutuhkan kemampuan tersebut adalah menulis cerita pendek.

Pembelajaran menulis cerpen pada tingkat sekolah menengah membutuhkan strategi yang mampu menghubungkan pengalaman peserta didik dengan proses penciptaan karya. Permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam menulis cerpen tidak semata-mata berkaitan dengan penguasaan struktur teks, tetapi juga kemampuan menemukan ide, menentukan konflik, mengembangkan tokoh, membangun alur, dan menyampaikan pesan secara menarik. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengamati permasalahan, mendiskusikan gagasan, melakukan penyelidikan, dan menghasilkan karya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung proses tersebut adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL menempatkan masalah sebagai titik awal kegiatan belajar sehingga peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Hmelo-Silver (2004) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah memungkinkan peserta didik belajar melalui proses pemecahan masalah yang kompleks, bekerja secara kolaboratif, melakukan pembelajaran mandiri, serta merefleksikan proses yang telah dilakukan. Dengan karakteristik tersebut, PBL memiliki relevansi dengan pembelajaran menulis cerpen karena proses penciptaan cerita dapat diawali dari pengamatan terhadap persoalan yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Selain model pembelajaran, konteks budaya juga penting diperhatikan dalam pengembangan bahan ajar. Kearifan lokal merupakan pengetahuan dan nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat serta memiliki fungsi dalam membentuk cara pandang dan perilaku masyarakat. Sibarani (2012) menempatkan kearifan lokal sebagai bagian penting dari tradisi dan pengetahuan masyarakat yang dapat diwariskan melalui berbagai bentuk budaya. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran dapat membuat materi lebih kontekstual karena peserta didik berhadapan dengan nilai dan pengalaman budaya yang lebih dekat dengan lingkungan kehidupannya.

Legenda Nenek Luhu merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Maluku dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber konteks budaya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan legenda tersebut dalam pembelajaran menulis cerpen tidak diarahkan sekadar untuk mengenalkan cerita rakyat, tetapi untuk menjadikan nilai, konflik, tokoh, latar, dan persoalan budaya yang terkandung di dalamnya sebagai pemantik bagi peserta didik dalam mengembangkan ide cerita. Dengan demikian, pembelajaran menulis dapat sekaligus menjadi ruang pengenalan dan penguatan apresiasi terhadap budaya lokal.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Nurdianasari et al. menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan sebagai bagian dari implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa pengintegrasian PBL ke dalam e-modul dapat menjadi pendekatan pengembangan bahan ajar yang memungkinkan proses validasi dilakukan secara sistematis sebelum produk digunakan lebih luas.

Meskipun penelitian mengenai e-modul, PBL, dan kearifan lokal telah berkembang, masih terdapat ruang pengembangan bahan ajar yang secara khusus mengintegrasikan ketiga komponen tersebut dalam pembelajaran menulis cerpen dengan memanfaatkan legenda lokal Maluku. Penelitian ini mengambil posisi tersebut dengan mengembangkan e-modul interaktif berbasis PBL bermuatan kearifan lokal Legenda Nenek Luhu untuk siswa kelas XI.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif berbasis Problem Based Learning bermuatan kearifan lokal Legenda Nenek Luhu pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAS Darussalam Kamal serta mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli bahasa, materi, dan media. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan validasi kelayakan produk sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan efektivitas e-modul terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Metode tersebut dipilih karena penelitian berorientasi pada pengembangan suatu produk pembelajaran berupa e-modul interaktif. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Model ADDIE memberikan kerangka sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi produk pembelajaran (Branch, 2009).

Subjek penelitian dalam tahap validasi terdiri atas ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Ketiga validator memberikan penilaian terhadap produk berdasarkan aspek keahlian masing-masing. Produk yang dikembangkan ditujukan bagi peserta didik kelas

XI MAS Darussalam Kamal pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi keterampilan menulis cerpen.

Pada tahap analysis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi menulis cerpen, serta kebutuhan terhadap bahan ajar digital. Analisis juga diarahkan pada kesesuaian materi dengan tuntutan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dan peluang pemanfaatan kearifan lokal sebagai konteks pembelajaran.

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan e-modul, menentukan sistematika materi, merancang aktivitas pembelajaran berdasarkan sintaks PBL, menentukan bentuk latihan dan LKPD, serta memilih Legenda Nenek Luhu sebagai konteks kearifan lokal. Struktur e-modul dirancang agar peserta didik tidak hanya memperoleh materi, tetapi juga melakukan aktivitas mengidentifikasi masalah, mengeksplorasi informasi, mengembangkan gagasan, menulis cerpen, dan melakukan refleksi.

Tahap development merupakan proses merealisasikan rancangan menjadi produk e-modul interaktif. Produk dikembangkan dengan memanfaatkan unsur multimedia seperti teks, gambar, video, tombol navigasi, latihan, dan aktivitas interaktif. Materi menulis cerpen disusun dengan mengintegrasikan unsur intrinsik, struktur cerpen, proses pengembangan ide, serta aktivitas menulis. Legenda Nenek Luhu digunakan sebagai konteks untuk memperkenalkan nilai budaya dan memunculkan permasalahan yang dapat dikembangkan menjadi gagasan cerpen.

Tahap implementation dilakukan dalam bentuk uji coba terbatas sesuai rancangan penelitian. Pada penelitian ini, fokus analisis yang dilaporkan adalah hasil validasi kelayakan produk oleh para ahli. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak diarahkan untuk mengukur efektivitas produk terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen.

Tahap evaluation dilakukan melalui proses peninjauan dan perbaikan produk berdasarkan hasil validasi ahli. Saran validator digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan aspek bahasa, materi, penyajian, dan media sebelum produk dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Data yang diperoleh berupa skor penilaian terhadap setiap aspek produk. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dengan rumus:

$$P = (\Sigma X / \Sigma X_i) \times 100\%$$

Keterangan:

P	=	persentase	kelayakan;
ΣX	=	jumlah skor yang	diperoleh;
ΣX_i	= jumlah skor maksimal.		

Persentase hasil validasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan dalam penelitian. Produk dengan persentase pada kategori layak dan sangat layak dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai bahan ajar setelah mempertimbangkan rekomendasi perbaikan dari validator.

Hasil

Pengembangan E-Modul Interaktif

Produk yang dikembangkan berupa e-modul interaktif untuk pembelajaran menulis cerpen siswa kelas XI. Pengembangan produk menggabungkan tiga komponen utama, yaitu e-modul interaktif sebagai bahan ajar digital, Problem Based Learning

sebagai pendekatan pembelajaran, dan Legenda Nenek Luhu sebagai sumber konteks kearifan lokal.

E-modul disusun untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih terstruktur. Materi pembelajaran tidak hanya disajikan dalam bentuk uraian, tetapi dilengkapi dengan aktivitas yang mengarahkan peserta didik untuk memahami persoalan, mengidentifikasi informasi, mengembangkan gagasan, dan menghasilkan karya berupa cerpen. Integrasi PBL dilakukan melalui tahapan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian kegiatan belajar, penyelidikan, pengembangan karya, serta refleksi terhadap proses pemecahan masalah.

Kearifan lokal Legenda Nenek Luhu ditempatkan sebagai bagian dari konteks pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk mengenali unsur cerita dan nilai yang terdapat dalam legenda, kemudian menggunakannya sebagai inspirasi untuk mengembangkan ide cerita. Strategi tersebut memungkinkan materi menulis cerpen memiliki keterkaitan dengan lingkungan budaya sehingga pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan struktur dan unsur teks.

E-modul juga dirancang dengan fitur interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri. Fitur tersebut mencakup materi, video pembelajaran, latihan, LKPD, kuis, aktivitas refleksi, serta navigasi digital. Penggunaan elemen interaktif bertujuan membuat bahan ajar lebih fleksibel dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi.

Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum e-modul digunakan sebagai bahan ajar. Validasi melibatkan ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Hasil penilaian ketiga validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul		
Validator	Persentase Kategori	
Ahli Bahasa	97,5%	Sangat Layak
Ahli Materi	77,5%	Layak
Ahli Media	71,25%	Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi ahli bahasa memperoleh persentase tertinggi, yaitu 97,5%. Persentase tersebut berada dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa aspek kebahasaan dalam e-modul telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Kelayakan bahasa mencakup penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, kejelasan penyampaian informasi, keterbacaan materi, serta penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai.

Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 77,5% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek substansi pembelajaran. Materi menulis cerpen disusun dengan memperhatikan konsep, struktur, unsur pembangun, dan tahapan kegiatan menulis. Integrasi PBL dan Legenda Nenek Luhu juga menjadi bagian dari rancangan materi sehingga peserta didik memperoleh konteks pembelajaran yang berhubungan dengan permasalahan dan budaya lokal.

Sementara itu, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 71,25% dengan kategori layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tampilan, penyajian, navigasi, dan aspek teknis e-modul telah memenuhi kriteria kelayakan. Meskipun memperoleh kategori layak, nilai validasi media lebih rendah dibandingkan dengan validasi bahasa dan

materi. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek visual dan teknis menjadi bagian yang perlu mendapatkan perhatian dalam penyempurnaan produk.

Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa ketiga aspek yang dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan. Perbedaan persentase antarvalidator menunjukkan karakteristik masing-masing aspek memiliki tingkat kekuatan yang berbeda. Aspek bahasa menjadi bagian yang paling kuat, sedangkan aspek media masih memiliki ruang yang lebih besar untuk disempurnakan.

Pembahasan

Kelayakan E-Modul dari Aspek Kebahasaan

Persentase validasi ahli bahasa sebesar 97,5% menunjukkan bahwa e-modul memiliki kualitas kebahasaan yang sangat baik. Bahasa merupakan komponen fundamental dalam bahan ajar karena kejelasan materi sangat ditentukan oleh kemampuan penulis menyampaikan informasi secara sistematis dan mudah dipahami. Dalam bahan ajar digital, aspek tersebut menjadi semakin penting karena peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri tanpa selalu memperoleh penjelasan langsung dari guru.

Tingginya skor validasi bahasa juga menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam e-modul telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik kelas XI. Kalimat instruksional dalam aktivitas PBL perlu disusun secara jelas agar peserta didik dapat memahami tugas yang harus dilakukan. Kejelasan instruksi menjadi penting karena aktivitas pembelajaran berbasis masalah menuntut peserta didik untuk melakukan serangkaian kegiatan secara bertahap.

Hasil ini sejalan dengan karakteristik bahan ajar digital yang menempatkan keterbacaan dan kejelasan informasi sebagai bagian penting dari desain pembelajaran. E-modul yang menggunakan bahasa komunikatif dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan pemahaman ketika peserta didik mempelajari materi secara mandiri.

Kelayakan Materi dan Integrasi *Problem Based Learning*

Hasil validasi ahli materi sebesar 77,5% menunjukkan bahwa substansi e-modul berada pada kategori layak. Kelayakan materi menjadi indikator penting karena e-modul bukan sekadar media digital, melainkan bahan ajar yang harus memiliki kesesuaian antara tujuan pembelajaran, materi, aktivitas, dan evaluasi.

Penerapan PBL dalam e-modul memberikan struktur aktivitas yang mengarahkan peserta didik dari pengenalan masalah menuju proses pengembangan karya. Menurut Hmelo-Silver (2004), PBL menempatkan pemecahan masalah sebagai bagian sentral dari proses belajar dan mendorong peserta didik melakukan pembelajaran mandiri serta bekerja secara kolaboratif. Karakteristik tersebut relevan dengan pembelajaran menulis cerpen karena proses menghasilkan cerita membutuhkan kemampuan menemukan dan mengembangkan permasalahan menjadi rangkaian peristiwa.

Dalam konteks penelitian ini, permasalahan yang digunakan tidak diposisikan sebagai persoalan abstrak yang jauh dari kehidupan peserta didik. Legenda Nenek Luhu digunakan sebagai sumber konteks sehingga peserta didik memperoleh stimulus yang berkaitan dengan budaya lokal. Integrasi tersebut dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk memahami cerita, mengidentifikasi nilai dan konflik, kemudian mentransformasikannya menjadi gagasan kreatif.

Pemanfaatan kearifan lokal dalam bahan ajar juga memiliki nilai pedagogis. Sibarani (2012) menjelaskan bahwa kearifan lokal berkaitan dengan pengetahuan dan

nilai yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Ketika kearifan lokal dihadirkan dalam pembelajaran, materi dapat memiliki keterhubungan dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Penelitian mengenai e-modul Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal juga menunjukkan bahwa konteks budaya dapat diintegrasikan ke dalam bahan ajar digital sebagai bagian dari pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dengan demikian, persentase kelayakan materi sebesar 77,5% menunjukkan bahwa e-modul telah memiliki substansi yang dapat digunakan, meskipun masih diperlukan penyempurnaan sesuai masukan ahli. Revisi tersebut penting agar keterkaitan antara tujuan pembelajaran, sintaks PBL, materi menulis cerpen, dan konteks Legenda Nenek Luhu menjadi semakin konsisten.

Kelayakan Media dan Interaktivitas E-Modul

Validasi ahli media memperoleh persentase 71,25% dengan kategori layak. Hasil ini menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi kriteria dasar sebagai media pembelajaran digital, tetapi masih memiliki ruang pengembangan terutama pada aspek visual, konsistensi tampilan, navigasi, dan kesesuaian elemen media dengan karakteristik peserta didik.

E-modul interaktif memiliki keunggulan dibandingkan bahan ajar yang hanya menyajikan teks karena dapat menggabungkan berbagai format informasi. Penggunaan gambar, video, tombol navigasi, latihan, dan aktivitas interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih variatif. Namun, penggunaan elemen visual harus tetap mempertimbangkan fungsi pedagogis. Elemen dekoratif yang berlebihan dapat mengganggu fokus peserta didik terhadap materi.

Oleh karena itu, hasil validasi media sebesar 71,25% tidak hanya menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori layak, tetapi juga memberikan arah perbaikan. Pengembangan media pembelajaran perlu mempertimbangkan keseimbangan antara estetika, interaktivitas, keterbacaan, dan fungsi instruksional. Produk digital yang baik bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan penelitian terdahulu mengenai pengembangan e-modul berbasis PBL yang menempatkan validasi ahli sebagai tahapan penting sebelum produk digunakan dalam pembelajaran. Studi mengenai integrasi PBL ke dalam e-modul juga menunjukkan bahwa validasi ahli dapat digunakan untuk menilai kelayakan produk dari berbagai aspek sebelum tahap penggunaan lebih luas.

Sintesis Hasil Validasi

Jika dibandingkan, validasi ahli bahasa memperoleh persentase paling tinggi, yaitu 97,5%, diikuti ahli materi sebesar 77,5% dan ahli media sebesar 71,25%. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa kekuatan utama produk terletak pada aspek kebahasaan, sedangkan aspek materi dan media masih membutuhkan penyempurnaan.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Validasi

Aspek	Persentase	Interpretasi
Bahasa	97,5%	Sangat layak
Materi	77,5%	Layak
Media	71,25%	Layak

Secara substantif, ketiga hasil tersebut memberikan gambaran bahwa produk telah melewati proses pemeriksaan dari tiga perspektif yang saling melengkapi. Ahli bahasa memastikan keterbacaan dan ketepatan penggunaan bahasa, ahli materi menilai kesesuaian substansi pembelajaran, sedangkan ahli media menilai kualitas penyajian dan aspek teknis produk.

Temuan tersebut juga memperlihatkan pentingnya revisi dalam penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan tidak langsung dianggap selesai setelah desain awal dibuat, tetapi mengalami proses penyempurnaan berdasarkan masukan validator. Dengan demikian, validasi tidak hanya berfungsi sebagai pemberian skor, tetapi juga menjadi mekanisme pengendalian kualitas produk.

Hasil penelitian sebelumnya mengenai e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa bahan ajar digital dengan konteks budaya dapat mencapai kategori layak berdasarkan validasi ahli. Temuan tersebut memperkuat posisi penelitian ini bahwa integrasi konteks lokal dalam bahan ajar digital dapat dikembangkan secara sistematis melalui penelitian dan pengembangan. Perbedaan penelitian ini terletak pada konteks Legenda Nenek Luhu dan orientasi penggunaannya untuk keterampilan menulis cerpen melalui PBL. Dengan demikian, produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai media digital, tetapi juga menghubungkan aktivitas pemecahan masalah dengan proses kreatif penciptaan karya sastra.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis *Problem Based Learning* bermuatan kearifan lokal Legenda Nenek Luhu telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar digital untuk pembelajaran keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAS Darussalam Kamal. Kelayakan produk ditunjukkan melalui hasil validasi ahli bahasa sebesar 97,5% dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 77,5% dengan kategori layak, dan ahli media sebesar 71,25% dengan kategori layak.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa e-modul memiliki kualitas kebahasaan yang sangat baik serta substansi materi dan penyajian media yang memenuhi kriteria kelayakan. Revisi berdasarkan masukan validator menjadi bagian penting dalam penyempurnaan produk sehingga e-modul memiliki keterpaduan antara materi menulis cerpen, sintaks *Problem Based Learning*, unsur interaktivitas, dan konteks kearifan lokal Legenda Nenek Luhu.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan validasi kelayakan produk. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak digunakan untuk menyatakan efektivitas e-modul terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen. Penelitian lanjutan dapat menguji penggunaan produk pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan aspek kepraktisan maupun efektivitas setelah produk dinyatakan layak.

Implikasi

E-modul yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis cerpen. Integrasi PBL memberikan kerangka aktivitas yang mendorong peserta didik berhadapan dengan masalah dan mengembangkannya menjadi gagasan cerita, sedangkan Legenda Nenek Luhu memberikan konteks budaya yang dapat memperkaya sumber inspirasi dalam penulisan.

Bagi guru, produk dapat digunakan sebagai pendamping bahan ajar dengan tetap memperhatikan kondisi perangkat dan akses digital peserta didik. Bagi pengembang berikutnya, aspek media dapat dikembangkan lebih lanjut melalui peningkatan navigasi, interaktivitas, dan optimalisasi tampilan agar pengalaman belajar digital menjadi semakin baik.

Daftar Pustaka

- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
<https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Nurdianasari, N., Suhartiningsih, S., Proborini, C. A., & Ratri, L. S. (2023). Interactive e-modules based on local wisdom in learning the Indonesian language and literature as an implementation of the independent curriculum in elementary schools throughout Jember Regency. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(3). <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i3.9142>
- Sibarani, R. (2012). *Kearifan lokal: Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan.
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Pulungan, R. T., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi ADDIE model dalam pengembangan e-module berbasis case method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i2.10298>
- Safitri, L., Hidayati, N., & Suryanti. (2025). Integrating problem-based learning into e-modules: A development study with validation and student response analysis. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 11(1). <https://doi.org/10.33394/jk.v11i1.14836>
- Zainuri, B. N. S., Gunawan, G., Kosim, K., Harjono, A., & Rahayu, S. (2025). Validity of PBL e-modules integrated with local wisdom in improving students' literacy and science process skills. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 11(1). <https://doi.org/10.29303/jpft.v11i1.8741>
- Annam, S., Ramdani, A., Makhrus, M., & Sarkingobir, Y. (2024). Development and validation of e-modules integrated with PBL and local wisdom to enhance critical thinking and problem-solving skills. *Pedagogy Review*, 3(2), 104–115. <https://doi.org/10.61436/pedagogy/v3i2.pp104-115>