

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X SMA

Winda Maisa Putri¹, Selvi Inggriani²

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Adzkia

selviinggriani75@gmail.com¹, windamaisaputri@icloud.com²

Abstrak

Abstrak Rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi teks eksposisi menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi teks eksposisi siswa kelas X SMA serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas X SMA. Pengumpulan data dilakukan melalui angket analisis kebutuhan, angket karakteristik siswa, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi praktisi/guru, angket respons siswa, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan penilaian ahli serta memperoleh respons positif dari siswa. Nilai rata-rata pre-test sebesar 58 dengan tingkat ketuntasan 15% meningkat menjadi rata-rata post-test sebesar 83,7 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Problem Based Learning layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar teks eksposisi siswa kelas X SMA.

Kata Kunci: E-Modul; Problem Based Learning; Teks Eksposisi; ADDIE; Hasil Belajar

Abstrack

Abstract The low learning outcomes of students in exposition text learning indicate the need for instructional materials that actively engage students in the learning process. This study aimed to develop a Problem-Based Learning (PBL)-based e-module for teaching exposition texts to tenth-grade senior high school students and to determine its feasibility and effectiveness in improving learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research participants were 20 tenth-grade senior high school students. Data were collected through needs analysis questionnaires, student characteristics questionnaires, material expert validation sheets, media expert validation sheets, practitioner/teacher validation sheets, student response questionnaires, and learning outcome tests consisting of pre-tests and post-tests. The findings revealed that the developed e-module was categorized as highly valid based on expert evaluations and received positive responses from students. The average pre-test score of 58 with a 15% mastery level increased to an average post-test score of 83.7, with all students (100%) achieving the minimum mastery criterion. Furthermore, the average N-Gain score was 0.63, indicating a moderate improvement. Therefore, the

PBL-based e-module is considered feasible and effective in improving students' learning outcomes in exposition text learning.

Keywords: E-Module; Problem-Based Learning; Exposition Text; ADDIE; Learning Outcomes

How to Cite: Inggriani, S., & Putri, W. M. (2026). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS X SMA. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , 11(2), 726–736. <https://doi.org/10.31943/bi.v11i2.1747>

DOI: <https://doi.org/10.31943/bi.v11i2.1747>

PENDAHULUAN

Keterampilan menulis merupakan salah satu kompetensi berbahasa yang perlu dikuasai peserta didik pada jenjang sekolah menengah atas. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan agar peserta didik tidak hanya memahami berbagai jenis teks, tetapi juga mampu menghasilkan teks yang sesuai dengan tujuan komunikasi dan konteks penggunaannya. Salah satu materi yang dipelajari di kelas X SMA ialah teks eksposisi.

Teks eksposisi menuntut peserta didik mampu menyampaikan gagasan secara logis, sistematis, dan didukung oleh fakta sehingga dapat meyakinkan pembaca terhadap suatu pendapat (Kemendikbudristek, 2022: 47). Kemampuan tersebut penting dimiliki karena berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis, bernalar, dan mengomunikasikan informasi secara

objektif. Pelaksanaan pembelajaran teks eksposisi di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks, mengembangkan argumen berdasarkan fakta, serta menggunakan kaidah kebahasaan secara tepat. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan penjelasan guru sehingga peserta didik cenderung menerima informasi secara pasif.

Kondisi tersebut menyebabkan minat belajar rendah dan hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang kurang interaktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurdyansyah et al., 2022: 118). Perkembangan teknologi digital

memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik saat ini. Salah satu bentuk bahan ajar digital yang banyak dikembangkan adalah e-modul. E-modul merupakan bahan ajar elektronik yang dirancang secara sistematis sehingga dapat digunakan peserta didik secara mandiri maupun bersama guru. Dibandingkan modul cetak, e-modul memiliki kelebihan karena mampu mengintegrasikan berbagai media, seperti gambar, video, animasi, audio, dan latihan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi serta pengalaman belajar peserta didik (Belawati, 2020: 82; Daryanto & Dwicahyono, 2020: 39). Pemanfaatan e-modul juga sejalan dengan arah kebijakan transformasi digital pendidikan yang mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Agar penggunaan e-modul tidak hanya menarik secara visual, diperlukan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam membangun pengetahuan. Salah satu model yang sesuai ialah Problem Based Learning (PBL).

Model PBL menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui penyelesaian masalah nyata yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, peserta didik didorong untuk mengidentifikasi masalah, mencari

informasi, berdiskusi, menyusun solusi, kemudian mempresentasikan hasilnya. Menurut Arends (2022: 213), penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan bekerja sama. Pendapat tersebut diperkuat oleh Hmelo-Silver (2021: 5) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu membantu peserta didik membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam melalui proses penyelidikan. Karakteristik model Problem Based Learning memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran teks eksposisi. Penyusunan teks eksposisi menuntut peserta didik mampu mengidentifikasi suatu permasalahan, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menyusun argumen yang didukung data, serta menarik simpulan secara logis. Oleh karena itu, penerapan PBL dalam pembelajaran teks eksposisi dipandang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Integrasi PBL ke dalam e-modul juga memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri melalui aktivitas yang terstruktur, kontekstual, dan interaktif. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa e-modul maupun model Problem Based Learning memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al.

(2023: 67) menunjukkan bahwa penggunaan e-modul mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik. Penelitian lain oleh Pratama et al. (2024: 154) membuktikan bahwa penerapan PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada pengembangan e-modul atau penerapan PBL secara terpisah. Penelitian yang mengintegrasikan e-modul berbasis Problem Based Learning pada materi teks eksposisi, sekaligus mengakomodasi diferensiasi pembelajaran, latihan interaktif, dan evaluasi berbasis pre-test dan post-test, masih terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan masih adanya ruang untuk melakukan pengembangan produk pembelajaran yang lebih komprehensif. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berupaya mengembangkan e-modul berbasis Problem Based Learning pada materi teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Pengembangan dilakukan untuk menghasilkan bahan ajar digital yang layak digunakan dalam pembelajaran sekaligus mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar yang

mendukung implementasi Kurikulum Merdeka serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan menghasilkan produk berupa e-modul berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran serta memungkinkan dilakukan evaluasi pada setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Branch, 2021; Molenda, 2021).

Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa kelas X SMA yang menjadi pengguna e-modul pada tahap uji coba. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu seorang ahli materi dari Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, seorang ahli media dari bidang Teknologi Pendidikan, dan seorang guru Bahasa Indonesia sebagai praktisi. Pemilihan subjek dilakukan secara

purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dan kesesuaian kompetensi validator terhadap produk yang dikembangkan.

Data penelitian meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi, angket respons siswa, serta nilai *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari saran, komentar, dan masukan yang diberikan oleh validator selama proses validasi untuk penyempurnaan e-modul.

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian meliputi laptop, perangkat lunak penyusun e-modul, lembar validasi, angket, soal tes hasil belajar, serta bahan ajar berupa materi teks eksposisi yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Produk dikembangkan dengan memadukan materi, video pembelajaran, ilustrasi, latihan interaktif, dan aktivitas pembelajaran yang mengacu pada sintaks *Problem Based Learning*.

Instrumen penelitian terdiri atas: (1) angket analisis kebutuhan siswa yang berisi 20 butir pernyataan menggunakan skala Likert lima tingkat; (2) angket analisis karakteristik siswa sebanyak 20 butir pernyataan; (3) lembar validasi ahli materi yang memuat 11 indikator penilaian aspek kelayakan isi, kebahasaan, penerapan PBL, dan asesmen;

(4) lembar validasi ahli media yang terdiri atas 10 indikator meliputi tampilan, navigasi, interaktivitas, dan kemudahan penggunaan; (5) lembar validasi praktisi/guru dengan 10 indikator mengenai kesesuaian materi, kepraktisan, dan kebermanfaatan produk; (6) angket respons siswa yang terdiri atas 10 aspek penilaian; serta (7) tes hasil belajar berupa *pre-test* sebanyak 10 soal pilihan ganda dan *post-test* yang terdiri atas 17 soal pilihan ganda serta 3 soal uraian.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE. Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik siswa, serta analisis materi teks eksposisi. Tahap *Design* meliputi penyusunan rancangan e-modul, penyusunan materi, penentuan aktivitas pembelajaran berbasis PBL, dan penyusunan instrumen penelitian. Tahap *Development* dilakukan dengan mengembangkan e-modul, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi sebelum direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengujicobakan e-modul kepada 20 siswa kelas X SMA melalui pemberian *pre-test*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan e-modul, dan pemberian *post-test*. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kelayakan produk, respons siswa, serta

peningkatan hasil belajar setelah penggunaan e-modul.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, penyebaran angket, validasi ahli, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran. Angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan siswa, karakteristik siswa, hasil validasi ahli, dan respons siswa terhadap e-modul. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian, sedangkan tes digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa melalui nilai *pre-test* dan *post-test*.

Validitas produk ditentukan berdasarkan hasil penilaian para validator yang meliputi aspek materi, media, dan kepraktisan penggunaan. Persentase tingkat kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = (\text{Skor yang diperoleh} / \text{Skor maksimal}) \times 100\%$$

Hasil penilaian kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria validitas menurut Widoyoko (2022), yaitu persentase $\geq 81\%$ termasuk kategori sangat valid, 61–80% valid, 41–60% cukup valid, dan $\leq 40\%$ kurang valid.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi dan respons siswa dianalisis dalam bentuk persentase, sedangkan peningkatan

hasil belajar dianalisis menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)*, yaitu:

$$\text{N-Gain} = (\text{Skor post-test} - \text{Skor pre-test}) / (\text{Skor maksimal} - \text{Skor pre-test})$$

Nilai *N-Gain* kemudian diinterpretasikan dengan kategori tinggi apabila $g \geq 0,70$, kategori sedang apabila $0,30 \leq g < 0,70$, dan kategori rendah apabila $g < 0,30$ (Hake dalam Widoyoko, 2022). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan e-modul sekaligus mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul berbasis *Problem Based Learning*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah e-modul berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan, kemudian dibahas dengan mengacu pada teori dan hasil penelitian terdahulu.

Hasil Tahap Analysis

Tahap analisis dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan

memahami materi teks eksposisi apabila hanya menggunakan buku paket. Peserta didik menginginkan bahan ajar yang lebih menarik, mudah dipahami, serta dilengkapi gambar, video, dan latihan interaktif. Selain itu, peserta didik menyatakan lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dikaitkan dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar. Hasil analisis karakteristik menunjukkan bahwa peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Sebagian besar peserta didik telah terbiasa menggunakan perangkat digital dalam proses pembelajaran sehingga pengembangan e-modul dinilai sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi teks eksposisi sejalan dengan Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase E Kurikulum Merdeka sehingga dapat dikembangkan dalam bentuk e-modul berbasis PBL.

Hasil Tahap Design

Berdasarkan hasil analisis, disusun rancangan e-modul yang terdiri atas 17 komponen, yaitu sampul, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, peta konsep, apersepsi, orientasi masalah, materi, aktivitas PBL, latihan interaktif, refleksi, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan profil penulis. Alur pembelajaran dirancang

mengikuti sintaks PBL sehingga peserta didik dapat belajar secara bertahap mulai dari memahami masalah hingga menyajikan solusi berdasarkan fakta dan data.

Hasil Tahap Development

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru Bahasa Indonesia. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul memenuhi kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Validasi E-Modul

No	Aspek Validasi	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	85,2%	Sangat valid
2	Ahli media	83,5%	Sangat valid
3	Praktisi/guru	87,0%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh validator memberikan penilaian pada kategori sangat valid. Beberapa saran yang diberikan berkaitan dengan penyempurnaan tata letak, konsistensi penggunaan huruf, serta perbaikan ejaan. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sebelum produk diujicobakan kepada peserta didik.

Hasil Tahap Implementation dan Evaluation

Tahap implementasi dilakukan kepada 20 siswa kelas X SMA. Sebelum pembelajaran menggunakan e-modul, peserta didik mengerjakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah seluruh kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan post-test. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan e-modul berbasis PBL. Ringkasan hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 2. Tabel

2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Indikator

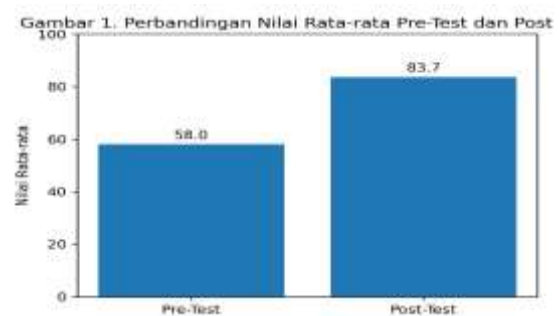
Indikator	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	58,0	83,7
Nilai tertinggi	75	96
Nilai terendah	45	72
Siswa tuntas	3 Siswa (15%)	20 siswa (100%)
Rata-rata N-Gain		0,63 (Sedang)

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata hasil belajar meningkat dari 58,0 menjadi 83,7. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan juga meningkat dari 15% menjadi 100%. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,63 menunjukkan bahwa

peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang.

Perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test juga dapat dilihat pada Gambar 1. (Letakkan Grafik Batang Pre-Test dan Post-Test di sini)

Gambar 1. Perbandingan Nilai Rata-rata Pre-Test dan Post-Test



Selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan keterlibatan yang baik pada setiap tahap PBL. Peserta didik aktif mengidentifikasi permasalahan, berdiskusi dalam kelompok, menyusun argumen berdasarkan data, dan menyampaikan hasil diskusi. Hasil angket respons siswa juga menunjukkan bahwa e-modul mudah digunakan, tampilannya menarik, dan membantu peserta didik memahami materi teks eksposisi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis PBL yang dikembangkan layak digunakan sebagai bahan ajar dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari hasil validasi para ahli yang berada pada kategori sangat valid serta peningkatan rata-

rata nilai peserta didik setelah menggunakan e-modul.

Peningkatan hasil belajar dari rata-rata 58,0 menjadi 83,7 dengan nilai N-Gain sebesar 0,63 menunjukkan bahwa penggunaan e-modul memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik mengenai teks eksposisi. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik tidak hanya mempelajari konsep, tetapi juga terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik belajar menyusun argumen berdasarkan fakta, menganalisis informasi, serta mengomunikasikan hasil pemikirannya secara sistematis. Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Hmelo-Silver (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah mampu mendorong peserta didik membangun pengetahuan melalui penyelidikan dan pemecahan masalah. Pendapat tersebut juga didukung oleh Arends (2022) yang menjelaskan bahwa PBL dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan memecahkan masalah.

Selain penerapan PBL, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh karakteristik e-modul yang memadukan teks, gambar, video, serta latihan interaktif. Penyajian materi yang bervariasi membantu

peserta didik memahami konsep sesuai dengan karakteristik belajarnya. Kondisi ini sejalan dengan pendapat Tomlinson (2021) bahwa pembelajaran berdiferensiasi mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Suarsana dan Mahayukti (2021) yang menyatakan bahwa e-modul interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui aktivitas belajar yang lebih mandiri. Selain itu, temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Zubaidah dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis PBL yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai bahan ajar digital dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar teks eksposisi siswa kelas X SMA.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan e-modul berbasis Problem Based Learning (PBL) pada materi teks eksposisi untuk siswa kelas X SMA yang dikembangkan menggunakan model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan

Evaluation. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa e-modul memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru dengan persentase berturut-turut sebesar 85,2%, 83,5%, dan 87,0%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Penerapan e-modul dalam pembelajaran memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 58 meningkat menjadi 83,7 pada post-test, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 15% menjadi 100%. Selain itu, nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,63 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik setelah menggunakan e-modul.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa e-modul berbasis Problem Based Learning yang dikembangkan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks eksposisi di kelas X SMA. E-modul ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu bahan ajar digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. I. (2022). *Learning to Teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Branch, R. M. (2021). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2020). *Pengembangan perangkat pembelajaran*. Gava Media.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia fase E*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kemendikbudristek. (2023). *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Nurgiyantoro, B. (2021). *Penilaian pembelajaran bahasa berbasis kompetensi* (3rd ed.). BPFE.
- Prastowo, A. (2022). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (Edisi revisi). Diva Press.
- Tomlinson, C. A. (2017). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.
- Widoyoko, E. P. (2022). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Aisyah, N., & Sari, D. P. (2023). Pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(2), 145–156.
- Hidayat, R., & Nurhasanah, E. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(3), 201–212.
- Lestari, A., & Wahyuni, S. (2024). Efektivitas e-modul interaktif terhadap

hasil belajar peserta didik pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 65–77.

pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bahtera Indonesia*, 8(2), 112–124.

Mulyani, R., & Kurniawan, A. (2023). Implementasi Problem Based Learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2451–2462.

Putri, D. A., & Rahmawati, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis diferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(1), 55–68.

Sari, M., & Hidayat, T. (2023). Validitas dan kepraktisan e-modul berbasis masalah pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi*, 21(2), 98–110.

Susanti, R., & Prasetyo, H. (2022). Pengembangan e-modul berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 210–221.

Yuliana, F., & Anwar, K. (2025). Pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning pada materi teks eksposisi di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 14(1), 34–48.

Fauziah, N., & Handayani, D. (2024). Pengembangan bahan ajar digital untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi. *Jurnal Bahtera Indonesia*, 9(1), 45–58.

Ramadhani, S., & Putra, R. (2023). Implementasi Problem Based Learning dalam pembelajaran Bahasa Indonesia